



Games for Windows®
LIVE

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y NOVEDADES EN

WWW.CODEMASTERS.COM

OPERATION FLASHPOINT®_RED RIVER™

MANUAL DE CAMPO



Windows, el botón Start de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows se usan bajo licencia de Microsoft.

POFP3CDSP05
5024866345551

codemasters®

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

Ataques epilépticos fotosensibles

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

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

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

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

¿Qué es el sistema PEGI?

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



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



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

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
TÁCTICA BÁSICA	1
MENÚ PRINCIPAL	2
MENÚ DE JUEGO	3
SISTEMA DE CONTROL	4
INFORMACIÓN GENERAL	8
ÓRDENES Y CONTROL	9
PUNTOS DE HABILIDAD PRINCIPAL Y DE EXPERIENCIA	12
HUD	14
MAPA DE LA ZONA CONFLICTIVA	16
CLASE Y PERSONAJES	18
MULTIJUGADOR	20
MODOS DE JUEGO	21
COMBATES DE LA ESCUADRA	22
GRACIAS A:	24
CRÉDITOS	25
ACUERDO DE LICENCIA Y GARANTÍA	26
ATENCIÓN AL CLIENTE	27





INTRODUCCIÓN

TRASFONDO DEL JUEGO

Estamos en el año 2013 y Tayikistán será tu hogar durante las próximas semanas. Por algo la llaman la caldera a presión de Asia Central. ¡La vuelta al cole ya está aquí!

Tayikistán es un país sin salida al mar que limita con Uzbekistán, China y Afganistán, quedando Pakistán al sur. Más del 90% de su territorio es montañoso, formado principalmente por la meseta del Pamir, conocida como el "techo del mundo". Desarrollaremos nuestras operaciones por el río Vakhsh, más conocido como el río Rojo. La capital es Dushanbe y sus principales exportaciones son aluminio y algodón. La población local son los tayikos, un pueblo que habla persa, con una cultura e historia estrechamente ligadas a Afganistán e Irán.

En su pintoresca historia, ha sido conquistado, pero nunca ocupado. Perteneció al Imperio Persa hasta el siglo IV a.c., cuando Alejandro Magno lo reclamó como parte del Reino Greco-Bactriano. Durante los dos siglos posteriores, fue pasando de mano en mano entre escitas, tocarios, chinos, árabes, samánidas y mongoles (en los últimos tiempos, como parte del Emirato de Bujara). En los años 20, los bolcheviques iniciaron una sangrienta guerra que duró cuatro años, en los que los religiosos fueron perseguidos y se cerraron mezquitas, sinagogas e iglesias por todo el país. Esto propició la creación en 1929 de la República Socialista Soviética de Tayikistán, que duraría hasta la caída de la Unión Soviética en 1990. Tayikistán declaró su independencia y se sumió prácticamente de inmediato en una amarga guerra civil que se prolongó siete años. Por fin se celebraron elecciones democráticas en 1999, cuando fue elegido presidente Emomali Rahmon.

TÁCTICA BÁSICA

LAS 10 REGLAS PARA SOBREVIVIR EN EL CUERPO DEL SARGENTO DE PELOTON KNOX SE INCLUYEN A LO LARGO DE ESTE MANUAL DE CAMPO.

REGLA N° 1: NO. SE. DEJEN. DISPARAR. MANTENGAN SU TRASERO A CUBIERTO. NO SE SEPAREN DE SU ESCUADRA DE ASALTO Y ALÉJENSE DE LOS ESPACIOS ABIERTOS. NUNCA DEJA DE SORPRENDERME — QUE EL INSTINTO DE SUPERVIVENCIA HUMANO NO VAYA CON USTEDES.

MENÚ PRINCIPAL



PARTIDA DE CAMPAÑA

La pantalla Partida de campaña te permite comenzar una nueva campaña o cargar los progresos guardados de una campaña previa. En la campaña de Red River estarás en el pelotón Ilegal 2, dentro de una de las cuatro disciplinas disponibles. Cada disciplina dispone de sus puntos fuertes y características propias a la hora de enfrentarse a los adversarios.

COMBATES DE LA ESCUADRA

En esta pantalla podrás elegir los Combates de la escuadra y otras misiones disponibles mediante contenido descargable.

UNIRSE A PARTIDA

La pantalla Unirse a partida te permite buscar partidas cooperativas a las que unirte, ya sea mediante la opción Partida rápida o mediante filtros que permiten encontrar la partida que mejor se ajuste a tu habilidad.

AJUSTAR CLASE

La pantalla Ajustar clase te permite personalizar el equipo de tu escuadra de asalto y las habilidades de los elementos desbloqueados al progresar en el juego. Desde esta pantalla también puedes elegir con qué disciplina quieras jugar.

PROGRESO JUGADOR

La pantalla Progreso jugador te permite estar al tanto de tus progresos en Operation Flashpoint: Red River. Puedes consultar tus progresos en las habilidades principales como soldado, los premios por misiones individuales, y las estadísticas y los PE conseguidos en cada una de las cuatro disciplinas.

OPCIONES

La pantalla Opciones permite acceder a los ajustes de sonido, de gráficos y del mando.

MENÚ DE JUEGO



CONTINUAR

Te permite volver a la partida.

CARGAR ÚLTIMO CONTROL

Te permite reiniciar la misión a partir del último punto de control guardado.

REINICIAR MISIÓN

Vuelve a empezar la misión actual desde el principio.

OPCIONES

SONIDO

Ajusta las opciones de sonido, como el volumen de los efectos, de la voz y de la música.

GRÁFICOS

Ajusta las opciones de los gráficos.

AJUSTES DE JUEGO

Activa o desactiva elementos que se muestran en la pantalla, subtítulos, etc.

CONTROLES

La pantalla Controles te permite elegir la configuración de control con la que deseas jugar, así como la sensibilidad del mando.

ABANDONAR PARTIDA

Abandona la partida en curso y te lleva al menú principal.

REGLA 2: RÁFAGAS CORTAS Y CONTROLADAS. AUNQUE ESTÉN CONTENIDO AL ENEMIGO, ¡DEBEN SABER DÓNDE CAE CADA BALA! APROVECHEN LOS DISPAROS, ¡Y CUIDADO CON EL RETROCESO!

SISTEMA DE CONTROL

MANDO XBOX 360

 BACK MAPA

 LT APUNTAR

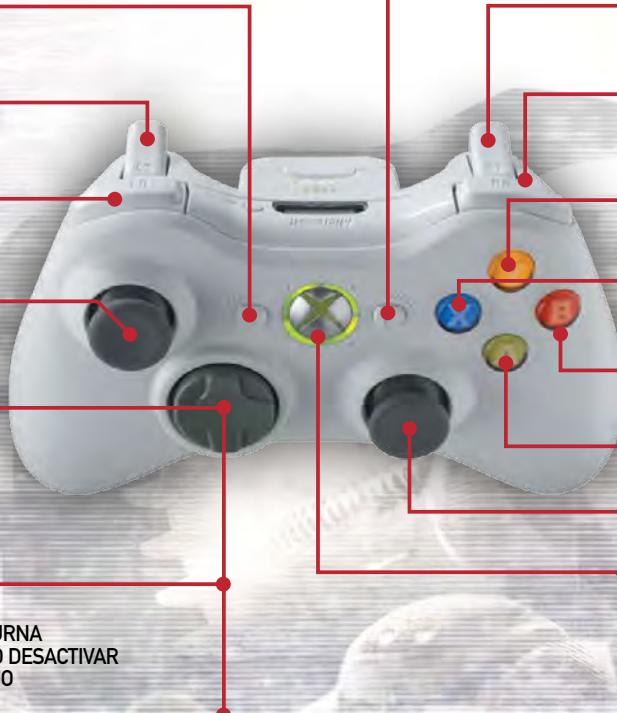
 LB OPCIONES DE EQUIPO
MANTENER: USAR CON MANDO D

 MOVER/DESPLAZAMIENTO LATERAL
CLIC: ESPRINTAR

 DIAL DE SELECCIÓN DE ECUADRA
ARRIBA: TODA LA ECUADRA
IZQUIERDA: MIEMBRO 2
ABAJO: MIEMBRO 3
DERECHA: MIEMBRO 4

 OPCIONES DE EQUIPO
MANTENER  ARRIBA: LINTERNA
ABAJO: VISIÓN NOCTURNA
IZQUIERDA: ACTIVAR O DESACTIVAR PUNTERO INFRARROJO

 DIAL RÁPIDO
MANTENER  ARRIBA: MANIOBRA
IZQUIERDA: SEGUIR
DERECHA: TÁCTICA
ABAJO: CONTENCIÓN
+ PULSAR  PARA CAMBIAR A DIAL DE APOYO



 MENÚ DE JUEGO

 DISPARAR/USAR EQUIPO

 RB DIAL RÁPIDO
MANTENER: USAR CON MANDO D

 Y CAMBIAR ARMA
MANTENER: LANZAGRANADAS

 X RECARGAR MANTENER: CAMBIAR MODO DE DISPARO

 B CAMBIAR EQUIPO

 A ACCIÓN CONTEXTUAL

 R GIRAR/MIRAR
CLIC: ALTERNAR DE PIE/AGACHADO
CLIC LARGO: ALTERNAR DE PIE/CUERPO A TIERRA

 GUÍA XBOX

SISTEMA DE CONTROL

CONTROLES DE VEHÍCULOS

ACCIÓN	MANDO	TECLADO
DIRECCIÓN	L	A, D
CAMBIAR DE ASIENTO	Mantener B	Izquierda ▲
ACELERAR	RT	W
FRENAR/MARCHA ATRÁS	LT	S
CAMBIAR A VISTA EXTERIOR	R	Intro
ENCENDER/APAGAR LUCES	Mantener LB + arriba en el mando D	F
OCULTARSE/ASOMARSE	Y	Izquierda [ctrl]
VISIÓN NOCTURNA	Mantener LB + abajo en el mando D	V
FRENO DE MANO	X	Space Bar

CONTROLES DEL PELOTÓN

ACCIÓN	MANDO	TECLADO
MOVERSE	L	W, S, A, D
ESPRINTAR	L	Izquierda ▲
CUERPO A TIERRA	R Clic largo	Z
AGACHARSE	R	Izquierda [ctrl]
EN PIE	R	Space Bar
MAPA	BACK	M
GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA	Mantener LB + abajo en el mando D	V
LINTERNA	Mantener LB + arriba en el mando D	F
ACTIVAR O DESACTIVAR PUNTERO INFRARROJO	Mantener LB + pres. izq. en el mando D	B
ACCIÓN	A	E
RECARGAR	X	R
CAMBIAR MODO DE DISPARO	Mantener X	T
MENÚ DE JUEGO	START	Esc
CAMBIAR ARMA	Y	1
CAMBIAR EQUIPO	B	2
GRANADA ACOPLADA	Mantener Y	5
ELEGIR A TODOS	Arriba en el mando D	F1
MIEMBRO 2	Izquierda en el mando D	F2
MIEMBRO 3	Abajo en el mando D	F3
MIEMBRO 4	Derecha en el mando D	F4
DIAL RÁPIDO	Mantener RB	Ring Mejor
DIAL DE APOYO	Mantener RB + pulsar LB	Izquierda [alt]
APUNTAR	LT	U
DISPARAR/USAR EQUIPO	RT	U
CAMBIAR ARMA		Rueda hacia arriba ▲
CAMBIAR EQUIPO		Rueda hacia abajo ▼
ACCIÓN		Clic en la rueda U



INFORMACIÓN GENERAL



PANTALLA PROGRESO DE LA CAMPÀA

Esta pantalla te permite estar al tanto de tus progresos durante la campaña Operation Flashpoint: Red River. Aquí puedes ver la línea temporal, tu misión actual y cambiar el nivel de dificultad.

PANTALLA ÓRDENES DE LA MISIÓN

Desde la pantalla Órdenes de la misión, puedes consultar todos los objetivos y la información recopilada sobre la misión que te espera.



PANTALLA AJUSTAR CLASE

La pantalla Ajustar clase te permite seleccionar tu clase con las pestañas para luego elegir el equipo, incluyendo las armas principal y secundaria junto con sus accesorios, así como equipamiento, entrenamiento especial y modificadores (entrenamiento específico según la clase).

También puedes configurar el equipo y la clase de cualquier miembro de una escuadra controlada por el sistema en tu pelotón del mismo modo. Antes de nada, no olvides seleccionarlos desde la sala.

PANTALLA PROGRESO JUGADOR

En Operation Flashpoint: Red River, existen dos tipos de habilidades que se pueden adquirir: las habilidades principales de soldado, que no dependen de la clase, y los modificadores, que son habilidades y entrenamientos específicos para cada clase en concreto.

La pantalla Progreso jugador te permite consultar el progreso realizado con tus personajes en cada una de las cuatro disciplinas. Usa los puntos desbloqueados gracias a los premios de las misiones para mejorar tus habilidades principales de soldado. Consulta aquí también tu puntuación, los premios que has ganado por las misiones cumplidas y estadísticas de rendimiento.

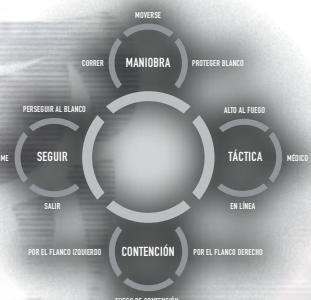
ÓRDENES Y CONTROL

DIAL RÁPIDO

¡Un marine es parte de una escuadra! La escuadra Bravo, para ser precisos. Los otros 3 miembros de la escuadra y tú tendréis mucho más éxito si trabajáis en equipo y no como lobos solitarios.

Cada clase tiene su equipo y sus propias habilidades, que podrá aportar a la escuadra. El líder de la escuadra dirige el cotarro mediante el dial rápido (mantener **Boton Magus** o **RB**). Esto mostrará un cursor en el mundo del juego y el dial.

Cada orden dispone de 3 subórdenes contextuales. Las órdenes Seguir, Táctica, Contención y Maniobra pueden emitirse a toda la escuadra o solo a un miembro, tanto desde el juego como desde el mapa de mando (**M**) o **BACK**.



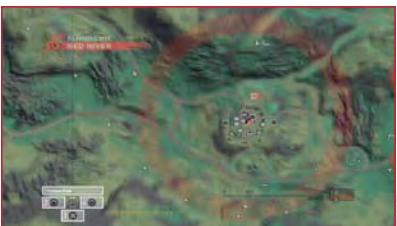
ESTADO DE LA ESCUADRA

El Estado de la escuadra muestra información clave sobre los miembros de tu escuadra. Para dar una orden a un miembro en concreto, pulsa **F2**, **F3** o **F4**, o bien presiona a la izquierda, hacia abajo o a la derecha en el mando D para seleccionarlo. Usa **F1** o presiona hacia arriba en el mando D para volver a seleccionar la escuadra completa. El Estado de la escuadra también te muestra actualizaciones de estado importantes para la escuadra, como su formación, estado de salud, clase y si están o no en un vehículo.

DIAL DE APOYO

Mantener **Az** izquierda con **W**, **S**, **A**, o **D**, o pulsar **LB** mientras mantienes **RB** te permite acceder al dial de apoyo, que funciona igual que el dial rápido, pero permite solicitar los diversos tipos de apoyo a tu disposición: ofensivas aéreas, altos explosivos, humo, etc. El área objetivo se elige mediante el cursor del mundo del juego.

REGLA N° 4: CUIDADO CON LA GRAVEDAD. YA SÉ QUE PIENSAN EN COMPENSAR EL DESVÍO PRODUCIDO POR EL VIENTO, PERO SI NO TIENEN EN CUENTA LA CAÍDA, ESTARÁN TODO EL DÍA PEGANDO TIROS Y NO DARÁN UNA. ¡LA CAÍDA CERO NO SIEMPRE FUNCIONA!



MAPA DE MANDO

Usa los botones **M** o **B** para acceder al mapa de mando, que ofrece una visión de alto nivel táctico del escenario del conflicto. Las unidades estadounidenses se muestran en azul y todos los objetivos aparecen en rojo en su última posición conocida.

ENTRENAMIENTO AVANZADO

¿Quieres saber más? Para acceder a más tutoriales, consejos y mucho, mucho más, visita <http://www.flashpointgame.com> o haz clic en el botón.



INDICADORES DE OBJETIVO

Debido a la naturaleza de desarrollo abierto de Flashpoint, tú decides la mejor manera de cumplir la misión, si bien tienes asignadas tareas específicas que debes completar con tu escuadra, además del objetivo general del pelotón. Estos objetivos aparecen indicados en el mundo y en los mapas.

¡La sangre fría y los ojos en el objetivo, marines!

REGLA N° 5: VENDEN SUS HERIDAS. NO PUEDEN OCULTARSE TRAS UNA ROCA Y ESPERAR QUE TODO PASE. SI PIERDEN DEMASIADA SANGRE, QUEDARÁN FUERA DE COMBATE, ¡Y SERÁN INÚTILES PARA MÍ! VENDEN SUS HERIDAS ANTES DE DESANGRARSE. CUANDO TODO SE CALME, PODRÁN CURARSE DEBIDAMENTE. ¡LA REALIDAD APESTA, LO SÉ!

ÓRDENES Y CONTROL

MOVIMIENTO

Si te quedas quieto demasiado tiempo, serás un blanco fácil, un marino siempre está buscando su siguiente cobertura, así que haz lo propio. Recuerda la Regla n° 1: ¡No te dejes disparar!

Para mover a tu marine, usa **W**, **S**, **A**, **D** y el ratón o **L1** y **R1**. Pulsa **W** o empuja **L1** hacia delante para mover al marine en la dirección en la que estás mirando. El ratón y **R1** controlan la dirección en la que miras. Combina los dos para mantenerte dinámico, alerta y al tanto de lo que te rodea.

Pulsa **Up** o **Down**, izquierdo para pasar al modo de esprintar, que permite a tu marine cubrir determinadas distancias rápidamente, pero ten en cuenta que necesitas tiempo para recuperarte si te agotas.

Si quieres cambiar de postura y agacharte, pulsa **Ctrl** o **R1**; para tenderte boca abajo, pulsa **Z** o mantén **R1**. Te servirá para buscar cobertura detrás de objetos bajos.

COMBATE

Usa **L1** o **R1** para abrir fuego sobre un enemigo. Si quieres mejorar tu precisión, usa **U** o **L1**. Las mejoras de precisión dependen de las miras y modificadores que estés usando. También mejorará tu precisión si te agachas o te tiendes boca abajo.

Para recargar el arma, pulsa **R** o el botón **X**. (pulsa **T** o mantén el botón **X** para cambiar de modo de disparo, si está disponible). Pulsa **1** o el botón **Y** para cambiar entre el arma principal y la secundaria.

Para acceder a las ranuras para el equipo, usa **Z** o el botón **B**; cuando hayas equipado una granada, aparecerá una retícula en el suelo para indicar el punto previsto de impacto. Usa el ratón o **R1** para apuntar con la retícula, y **Up** o **Down** para lanzar por arriba la granada o bien **Left** o **Right** para lanzarla por debajo rodando. Para "preparar" la granada y reducir el tiempo hasta la detonación, mantén **Up** o **Down**, o bien **Left** o **Right**.

SALUD

El truco para no morir es que no te disparen, aunque habrá veces que tu marine sufrirá heridas penetrantes. Si esto sucede, tienes dos opciones; o aplicas un vendaje de emergencia a la herida que detenga la hemorragia o bien (si tienes tiempo), te vendas y luego usas el botiquín para tratar las heridas que hayas sufrido. Ambas acciones se activan pulsando y manteniendo **E** o el botón **A**.

En caso de que sufras una herida lo suficientemente grave que te pueda incapacitar, tendrás que confiar en que tu equipo te ponga de nuevo en combate. De igual modo, si un miembro de tu equipo cae, pulsa y mantén **E** o el botón **A** antes de que se desangre para volver a tenerlo en pie.



PUNTOS DE HABILIDAD PRINCIPAL Y DE EXPERIENCIA

PUNTOS DE HABILIDAD PRINCIPAL (PHP)

A medida que avanzas en el juego y vas completando la campaña y los combates de la escuadra de Operation Flashpoint, ganas puntos de habilidad principal. La cantidad de habilidad principal que obtienes depende del éxito que tengas a la hora de alcanzar los objetivos de la misión. Esto se reflejará en el nivel de premios de la pantalla Resumen de la misión (Oro, Plata y Bronce).

Puedes gastar los puntos de habilidad principal en la pantalla Progreso jugador para aumentar la eficacia de tus 6 habilidades principales de soldado. Las mejoras de las habilidades principales de soldado se aplican sea cual sea tu personaje de marino en ese momento.

PUNTOS DE EXPERIENCIA (PE)

Consigues puntos de experiencia en el juego por tus acciones, y sirven para aumentar el nivel de tu marine. Los puntos de experiencia se conceden por acciones como cumplir misiones, por el número de bajas rivales, por curar a un compañero de equipo o reparar un vehículo. Las acciones negativas como matar a un aliado o el fuego amigo te costarán puntos de experiencia.

Cuando tu marine sube de nivel, tendrás acceso a nuevas armas, accesorios y modificadores.

REGLA N° 7: ANTE LA DUDA, RETROCEDAN. NO SE METAN EN PELEAS QUE NO PUEDEN GANAR. SI EL ENEMIGO LOS TIENE INMOVILIZADOS, RETÍRENSE Y BUSQUEN OTRO ÁNGULO. USEN LA CABEZA Y SIGAN CON VIDA.

REGLA N° 6: MANTENGAN EL CARGADOR LLENO. DARSE CUENTA DE QUE NO TIENEN MUNICIÓN CUANDO LAS BALAS EMPIEZAN A VOLAR PUEDE SER LETAL. PREPÁRENSE PARA CADA COMBATE Y ASEGUÍRENSE DE TENER EL CARGADOR LLENO.

HUD



1. **RADAR** : muestra la ubicación de los miembros de la escuadra, Alpha y Charlie, el sargento Knox y los objetivos, puntos intermedios y armas descartadas.
2. **BRÚJULA** : muestra la dirección en la que te mueves, así como las últimas posiciones conocidas del enemigo.
3. **MENSAJES DE RED** : muestra los mensajes relacionados con el juego en línea.
4. **INDICADOR DE OBJETIVO PRINCIPAL** : muestra la posición de los objetivos principales y su distancia.
5. **INDICADOR DE OBJETIVO DE ESCUADRA** : muestra la posición de los objetivos del pelotón y su distancia.
6. **INDICADOR DE JEFE DE PELOTÓN** : muestra la posición del jefe de tu pelotón, el sargento Knox, y su distancia.
7. **PUNTOS DE ENCUENTRO** : muestran la ruta óptima para llevar a cabo la misión.
8. **INDICADOR DE SANGRE** : muestra la cantidad de sangre que corre por las venas de tu marine.
9. **INDICADOR DE DAÑO** : muestra dónde ha sufrido daño tu marine y la gravedad.
10. **MUNICIÓN** : muestra cuántos cargadores te quedan y cuántas balas hay en el cargador actual.
11. **ARMA ELEGIDA** : muestra con qué arma estás equipado actualmente.
12. **ESTADO DEL VEHÍCULO** : muestra el estado de daño del vehículo en el que te encuentras actualmente.
13. **TEXTO DE AYUDA** : muestra consejos y ayudas contextuales.
14. **PANEL DE DIÁLOGO** : muestra y almacena el texto de las órdenes dadas.
15. **DIAL RÁPIDO** : se utiliza para emitir órdenes a los miembros de tu escuadra de asalto.
16. **PUNTO DE MIRA**
17. **ESTADO DE LA ESCUADRA** : muestra el estado y el papel de los miembros de la escuadra, y a qué miembros de la misma estás dando órdenes.
18. **PANEL DE COMBATES DE LA ESCUADRA** : muestra información sobre los Combates de la escuadra.

MAPA DE LA ZONA CONFLICTIVA

REGLA N° 8: CONTENGAN AL ENEMIGO. UNA AMETRALLADORA LIGERA PUEDE INMOVILIZAR A UN MONTÓN DE ENEMIGOS. BLOQUÉENLOS Y DEJEN QUE EL RESTO DE SU ESCUADRA LOS ACRIBILLE.





CLASE Y PERSONAJES



FUSILERO – VERSATILIDAD

NOMBRE: SARGENTO WILLIAM KIRBY

La clase de fusilero tiene un poco de todo y es capaz de adaptarse muy bien en el fragor del combate. El fusilero tiene acceso a toda la gama de accesorios de los fusiles M4A1 y M16A4, lo que le permite amoldar el arma para un fin en concreto, sin dejar por ello de ser de uso genérico en el campo de batalla.

La única relativa debilidad del fusilero es su falta de especialización tanto a corta como a larga distancia, de modo que necesita la ayuda de otras clases para evitar llegar a puntos muertos.



GRANADERO – IMPACTO

NOMBRE: CABO PRIMERO DANIEL TAYLOR

La clase de granadero pone el impacto y la potencia del juego al servicio del equipo. Se especializa en el combate cuerpo a cuerpo y en explosivos.

Empleado principalmente en operaciones ofensivas, el granadero es vital para atacar complejos y despejar posiciones fijas. En su papel defensivo, puedes desplegar minas y además posee capacidades de defensa cuerpo a cuerpo.

La relativa falta de eficacia a larga distancia implica que necesita la ayuda de otras clases para proporcionar cobertura desde una posición alejada del enemigo.

BATIDOR – ALCANCE

NOMBRE: CABO MAYOR JOSÉ SOTO

La clase de batidor proporciona una combinación de alcance visual ampliado y precisión en el tiro, lo que le permite aumentar el alcance efectivo de la escuadra. Su mayor resistencia le permite cruzar campo abierto sin dejar de correr, de modo que puede salvar distancias y trepar más rápido.

Puesto que su especialidad son los combates a larga distancia, el batidor necesita la ayuda de su escuadra a corta distancia, ya que no tiene la cadencia de disparo ni el blindaje necesarios para un cuerpo a cuerpo.



FUSILERO AUTOMÁTICO: CONTENCIÓN

NOMBRE: CABO MAYOR RYAN "LA BESTIA" BALLETTO

La capacidad del fusilero automático para ejercer un volumen enorme de fuego sostenido y acorralar a varios enemigos mediante la contención lo convierten en un miembro esencial de cualquier escuadra. Las escuadras de marines modernas se crean en torno al papel de fusilero automático, y ello se refleja en Operation Flashpoint: Red River.

Se encuentra limitado a corta distancia y no dispara con gran precisión si no está tumbado, así que el fusilero automático necesita que otros miembros de la escuadra le proporcionen apoyo en todo momento.

REGLA N° 9: ÓRDENES. DIGAN A SU ESCUADRA DE ASALTO LO QUE DEBE HACER. HAGAN LO QUE LES DIGO Y SEREMOS TODOS UNA ENORME Y DESQUICIADA FAMILIA DISFUNCIONAL.

MULTIJUGADOR

GAMES FOR WINDOWS - LIVE

Juegue en línea gratis! Con Games for Windows-LIVE, puede crear su perfil de jugador, jugar en línea, charlar con sus amigos, ver los juegos y actividades de sus amigos y consultar logros de todos los juegos Games for Windows-LIVE. Además, puede descargar contenido para sus juegos del Bazar Games for Windows-LIVE. ¡Conéctese y únase a la nueva revolución en juegos para PC!

CONECTARSE A LIVE

Para conectarse a Games for Windows-LIVE necesita una conexión a Internet de alta velocidad y un gamertag. Si ya dispone de un gamertag, tiene todo lo que necesita para conectarse a Games for Windows-LIVE. Si no dispone de un gamertag, puede conseguir uno gratis. Para más información, incluida la disponibilidad en su zona, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Los controles parentales de Windows (Vista y Windows 7) permiten a los padres y a los tutores restringir el acceso a los juegos con clasificación por edades y también fijar límites con respecto a la duración de las partidas. Los controles parentales de Games for Windows-LIVE ofrecen a los padres y a los tutores la posibilidad de controlar quién y cómo utiliza el servicio LIVE para interactuar online con otros usuarios. Para obtener más información, consulte la página www.xbox.com/familysettings.

CONFIGURAR MULTIJUGADOR

Operation Flashpoint: Red River te ofrece la opción multijugador online en Games for Windows-LIVE y la posibilidad de jugar en red mediante una conexión LAN para el ordenador.

Para organizar una partida, usa las opciones de anfitrión, que encontrarás en el punto de encuentro o en Ajustar escuadra. Con ellas podrás elegir el tipo de sesión, las opciones de privacidad e invitar a amigos. Desde el punto de encuentro también puedes elegir la clase de los miembros controlados por el sistema de tu escuadra y nombrar a cualquier jugador líder de la escuadra.

Para unirte a una partida, selecciona la opción Unirse a partida desde el menú principal, donde podrás elegir entre unirte a una Partida rápida o Buscar servidores. Usa los Ajustes de búsqueda para filtrar los resultados y encontrar los juegos que buscas.



MODOS DE JUEGO

CAMPAÑA

El trasfondo histórico ficticio de Operation Flashpoint: Red River pone a China y a Estados Unidos en el filo de la navaja al producirse un estallido insurgente en Tayikistán. El gobierno se esfuerza por mantener el control de un país desestabilizado por diversos factores, entre ellos, claro está, su separación del vecino Afganistán.

Los Estados Unidos y sus aliados, conscientes del esfuerzo invertido en levantar Afganistán, están preocupados por las implicaciones del levantamiento en Tayikistán, pues podría poner en peligro la estabilidad en toda la región. El objetivo de EE.UU. es entrar en el país, estabilizar la región y apoyar a las fuerzas gubernamentales locales a mantener el control.

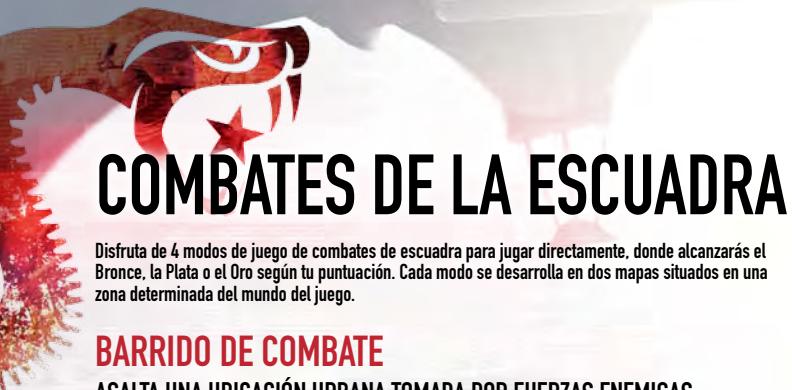
A China, por el contrario, le preocupan cada vez más las consecuencias para su región de Xinjiang y pretende evitar que la inestabilidad cruce sus propias fronteras. La solución según China consiste en aplastar a la insurgencia, ocupar las regiones de Tayikistán y crear una "zona amortiguadora" más allá de su propia frontera para evitar que la insurgencia se propague por China ahora y en el futuro.

Puesto que ambos países se disponen a aplastar a los insurgentes, aunque con distintos objetivos para la región y soluciones opuestas para acabar con la insurgencia, La ONU es incapaz de alcanzar un acuerdo sobre cuál debería ser la respuesta internacional correcta. Estados Unidos y sus aliados son constantemente vetados por los rusos y las delegaciones chinas.

Con la insurgencia avanzando, ni China ni Estados Unidos pueden esperar más, y despliegan sus fuerzas cruzando las fronteras de Xinjiang y Afganistán, respectivamente, para acabar con la insurgencia dentro de Tayikistán. Esto sitúa a las dos superpotencias en un espacio peligrosamente reducido mientras desarrollan operaciones de combate. El espacio aéreo está muy disputado y, mientras las dos potencias se apresuran a asegurar el país, crece la preocupación por que los enfrentamientos sean inevitables.

Puedes jugar la campaña de Operation Flashpoint: Red River de forma individual o cooperativa. Organiza una partida, invita a tus amigos y disfruta de la emoción de la campaña de principio a fin.

REGLA N° 10: ATENTOS A LOS LUGARES CERRADOS. APLÍQUENSE EL CUENTO COMO MEDIDA DE SUPERVIVENCIA. UN DÍA ENTRAN EN UN COMPLEJO Y, ANTES DE QUE SE DEN CUENTA, UN FRANCOTIRADOR LES HA VOLADO LA TAPA DE LOS SESOS. DUDEN DE TODOS LOS EDIFICIOS, ESCONDITES Y COMPLEJOS. SON HOSTILES AL 100% MIENTRAS NO SE DEMUESTRE LO CONTRARIO.



COMBATES DE LA ESCUADRA

Disfruta de 4 modos de juego de combates de escuadra para jugar directamente, donde alcanzarás el Bronce, la Plata o el Oro según tu puntuación. Cada modo se desarrolla en dos mapas situados en una zona determinada del mundo del juego.

BARRIDO DE COMBATE

ASALTA UNA UBICACIÓN URBANA TOMADA POR FUERZAS ENEMIGAS

Los insurgentes se ocultan entre los edificios los laberínticos complejos donde esconden 3 alijos de armas. Usa a tu escuadra para encontrarlos y destruyelos para conseguir bonos de puntos. El helicóptero de transporte sobrevolará la zona para detectar insurgentes y te notificará su posición. Cuanto antes acabes con los insurgentes y solicites el helicóptero de extracción, más puntos conseguirás.

TIPO DE BAJA	PUNTOS POR BAJA
BAJA ENEMIGA	100
TIRO A LA CABEZA	200
CON EXPLOSIVOS	150
AL DESTRUIR UN VEHÍCULO	300
BAJA DE LA ESCUADRA	-4000
AL DESTRUIR UN ALijo DE ARMAS	2000
TODOS LOS ENEMIGOS MUERTOS (BARRIDO LIMPIO)	10,000

RESCATE EN COMBATE

RESCATA A LOS PILOTOS ATRAPADOS TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

Un Super Cobra ha caído tras las líneas enemigas y los informes de Inteligencia indican que los pilotos siguen vivos y han sido tomados como rehenes. Bravo deberá encontrar a los pilotos y llevártlos sanos y salvos al punto de extracción. Recuerda, ¡nadie se queda atrás!

TIPO DE BAJA	PUNTOS POR BAJA
BAJA ENEMIGA	100
TIRO A LA CABEZA	200
CON EXPLOSIVOS	150
AL DESTRUIR UN VEHÍCULO	300
BAJA DE LA ESCUADRA	-4000
AL DESTRUIR UN HELICOPTERO	5000
BONO	PUNTOS
LOS DOS PILOTOS RESCATADOS	30,000

TRUENO ARROLLADOR

DEFIENDE UN CONVOY EN MOVIMIENTO EN UNA EMBOSCADA ENEMIGA

Prepara a tu escuadra para escoltar a un convoy de patrulla por los caminos de Tayikistán. Tu Humvee (o imán de balas) será un objetivo irresistible para el enemigo, así que trabaja en equipo para rechazar los ataques y proteger el convoy hasta que llegue a su destino.

TIPO DE BAJA	PUNTOS POR BAJA
BAJA ENEMIGA	100
TIRO A LA CABEZA	200
CON EXPLOSIVOS	150
AL DESTRUIR UN VEHÍCULO	300
BAJA DE LA ESCUADRA	-4000
BONO	PUNTOS
TODOS LOS VEHÍCULOS HAN ALCANZADO SU DESTINO	4000
TODOS LOS SOLDADOS HAN ALCANZADO EL DESTINO	1000

ÚLTIMA OPORTUNIDAD

DEFIENDE UNA POSICIÓN FIJA CONTRA LAS CONSTANTES OLEADAS DEL ELP

La escuadra Bravo debe defender la posición todo el tiempo que pueda contra la potencia implacable de la infantería y de las unidades mecanizadas del ELP. Cuando todo está perdido, el equipo puede solicitar un helicóptero de extracción y optar por una retirada táctica. Por eliminar al enemigo consigues puntos y mejoras tu puntuación con multiplicadores.

TIPO DE BAJA	PUNTOS POR BAJA
BAJA ENEMIGA	100
TIRO A LA CABEZA	200
CON EXPLOSIVOS	150
AL DESTRUIR UN VEHÍCULO	300
AL DESTRUIR UN HELICOPTERO	1000
BAJA DE LA ESCUADRA	-4000

COMBATES DE LA ESCUADRA

MULTIPLICADORES

Los multiplicadores añaden un 10% a tu puntuación cada vez que los consigas. Por ejemplo: matar a 4 enemigos sin morir añadirá un 40% más a la puntuación por baja.

Los multiplicadores son:

- Impecable: racha de bajas sin sufrir ningún impacto.
- Eficacia: racha de bajas sin morir.
- Multibaja: matar a múltiples enemigos de forma consecutiva.

En los modos Barrido de combate, Rescate en combate y Última oportunidad, la puntuación final que recibe el equipo se multiplica por 0,75 si solo sobrevive un miembro del equipo. Si sobreviven dos, se multiplicará por 1,0; si son tres, por 1,25 y si sobreviven los cuatro, la puntuación se multiplicará por 1,5 cuando la misión esté cumplida.

Sin embargo, solo puedes guardar las puntuaciones si tienes éxito en la misión. Si fracasas, la misión es abortada o mueren todos los miembros del equipo, perderás las puntuaciones. ¡como si la puntuación final fuera cero!

TIPO DE BAJA	BARRIDO DE COMBATE	CSAR	TRUENO ARROLLADOR	ÚLTIMA OPORTUNIDAD
BAJA ENEMIGA	100	100	100	100
TIRO A LA CABEZA	200	200	200	300
CON EXPLOSIVOS	150	150	150	150
DESTRUIR UN VEHÍCULO	300	300	300	300
BAJA DE LA ESCUADRA	-4000	-4000	-4000	-4000
BONO				
DESTRUIR HELICÓPTERO/ALIJO	2000	5000		1000
PILOTO RESCATADO		30.000		
MATAR A TODOS LOS ENEMIGOS (LIMPIEZA COMPLETADA)	10.000			
VEHÍCULO LLEGA A SU DESTINO			4000	
SOLDADO LLEGA A SU DESTINO			1000	

GRACIAS A:

- AM General LLC
- CamelBak Products LLC
- Eye Safety Systems Inc.
- Textron Innovations Inc.

CRÉDITOS

Fever

Performed by Bullet For My Valentine
(p) 2010 Sony Music Entertainment Inc.
Words & Music by Tuck, Thomas, Paget, James and Gilmore
© 2010, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
© High Speed Chase administered by Kobalt Music Publishing Limited

Ten Times

Performed by Copywrite
Courtesy of Sanctuary Records Group Ltd
Under License from Universal Music Operations Ltd
Written by Peter Nelson
Mirabella Reflection BMI

Stricken

Performed by Disturbed
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd
Written by Draiman, David (CA), Donegan, Dan (CA), Wengren, Mike (CA)
© 2005 WB Music Corp. (ASCAP) and Mother Culture Publishing (ASCAP)
All rights administered by WB Music Corp.
All rights reserved

Bodies

Performed by Drowning Pool
Licensed courtesy of EMI Records Ltd
© Wind-up Records, LLC
Written by D. Williams/C. Pierce/S. Benton/M. Luce.
Published by Chrysalis One Music Publishing Ltd.
© 2007. Used by permission. All rights reserved.

The Fun Lovin' Criminal

Performed by Fun Lovin' Criminals
Licensed courtesy of EMI Records Limited
Written by Leiser / Borgovini / Morgan
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Symphony Of Destruction

Performed by Megadeth
Licensed courtesy of EMI Records Limited
Words & Music by Mustaine
© 1992, Mustaine Music/Theory Music/EMI Blackwood Inc/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Lapdance (feat. Lee Harvey & Vita)

Performed by N.E.R.D featuring Lee Harvey & Vita
Licensed courtesy of Virgin Records Limited
Words & Music by Thornton Jr, Williams and Hugo
© 2001, EMI April Music Inc/EMI Blackwood Music Inc/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
Published by Songs Music Publishing LLC o/b/o Songs For Beans (BMI)

Cowboys From Hell

Performed by Pantera
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd
Written by Abbott, Vincent Paul (CA), Abbott, Darrell Lance (CA), Brown, Rex Robert (CA), Anselmo, Philip Hansen (CA)
© 1990 Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI) and Power Metal Music, Inc. (BMI)
All rights administered by Warner-Tamerlane Publishing Corp.
All rights reserved

Click Click Boom

Performed by Saliva
Courtesy of Island Records (United States)
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Sappington / Dabaldo / Swinny / Novotny / Crosby / Marlette
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Halo

Performed by Soil
(p) 2001 Sony Music Entertainment Inc.
Written by Glass / King / McCombs / Schofield / Zadel
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Why Can't We Be Friends

Performed By WAR
(P) 1975 Avenue Records/Far Out Productions, Inc.
Written by Allen / Brown / Dickerson / Jordan / Miller / Oskar / Scott / Goldstein
Published by Universal Music Publishing Ltd.

ACUERDO DE LICENCIA Y GARANTÍA DE THE CODEMASTER'S SOFTWARE COMPANY LIMITED

AVISO IMPORTANTE: Por la presente, The Codemasters Software Company Limited (en lo sucesivo, "Codemasters") hace entrega del programa (en lo sucesivo, "el Programa") que acompaña a este documento conforme a licencia y en las condiciones que se expresan a continuación. El Programa incluye el software, el medio que lo contiene y su documentación, ya sea impresa o en formato electrónico. La concesión de esta licencia constituye un acuerdo legal entre el usuario y Codemasters. La utilización del Programa implica la aceptación de las condiciones del presente acuerdo suscrito con Codemasters.

El Programa está protegido por la legislación inglesa, los tratados internacionales o convenciones en materia de propiedad intelectual y otras normativas al respecto. El Programa se usa conforme a licencia y no se vende, por lo que este acuerdo no concede derecho de propiedad alguno sobre el Programa o sus copias.

1. **Licencia limitada de uso:** Junto con la licencia, Codemasters concede al usuario derechos limitados, sin carácter exclusivo y sin derecho a cesión, para el uso de un ejemplar de este Programa para uso personal.

2. **Propiedad:** Todos los derechos de propiedad intelectual contenidos en el Programa (entre otros, los derivados del contenido registrado como imagen, sonido u otro formato) y la titularidad de todas y cada una de las copias recaen en Codemasters o los otorgantes de la licencia, por lo que los únicos derechos que tendrá el usuario serán los derivados de la licencia que se expresan en el primer párrafo.

QUEDAN EXPRESAMENTE PROHIBIDAS:

- * la copia del Programa;
- * la venta, alquiler, concesión mediante licencia, distribución, cesión o puesta a disposición, total o parcial, del Programa a otras personas con fines comerciales, entre otros, en un servicio a terceros, "cibercafés", salones de recreativas u otros locales comerciales. Para la utilización comercial del Programa el usuario deberá suscribir con Codemasters un acuerdo de licencia específico para locales comerciales (véase la información de contacto al final del documento);
- * la aplicación de ingeniería inversa, descifrado del código original, modificación, descompilación, desensamblaje o creación, total o parcial, de programas derivados del Programa;
- * la retirada, desactivación u omisión de los avisos o indicativos de propiedad ubicados en el embalaje y en el interior del Programa;

GARANTÍA - LIMITADA: Codemasters garantiza al comprador original del Programa que el medio en que se grabó no presentará desperfectos materiales ni de fabricación durante 90 días a partir de la fecha de compra. Si se encontraran desperfectos en dicho periodo, Codemasters se aviene a reemplazar, sin coste alguno, el Programa defectuoso dentro del periodo de garantía, siempre y cuando Codemasters todavía fabrique el Programa. Para ello, se deberá enviar el Programa a portes pagados, con el recibo de compra debidamente fechado. Si el Programa ya no estuviera disponible, Codemasters se reserva el derecho a sustituirlo por otro similar o de igual o mayor valor. Esta garantía se limita al medio en que se grabó el Programa tal y como Codemasters lo suministró, y no será válida si el defecto o defectos se derivan de un abuso, mal uso o negligencia en la utilización del Programa. Todas las garantías implícitas por ley están limitadas al periodo de 90 días descrito anteriormente.

Todas las cuestiones relativas a esta licencia deberán dirigirse a Codemasters a las señas que se indican a continuación:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Reino Unido.
Tel +44 1926 814 132 Fax +44 1926 817 595

ATENCIÓN AL CLIENTE

WEB - www.es.namcobandaipartners.com

CORREO ELECTRÓNICO - es.support@namcobandaipartners.com

TELÉFONO - +34 902 10 18 67 (Lunes a jueves: 9:00-18:30 - viernes: 09:00-15:00)

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" ® and "Operation Flashpoint" ® are registered trademarks owned by Codemasters. "Red River"™, "EGO"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. CamelBak products and Marks are trademarks of CamelBak Products, LLC and are used with its express permission. Bell SuperCobra emblems, logos, and body designs are trademarks of Textron Innovations Inc. and are used under license by The Codemasters Software Company Ltd. © 2011 AM General LLC. HUMVEE®, the HUMVEE® design and the HUMVEE® trade dress are trademarks of AM General LLC and are used under license. All Rights Reserved. MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson Licensing. FMOD Ex Sound System © Freight Technologies. Uses Havok® © 1996-2010 Havok.com Inc. (and its Licensees). All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. This product contains copyrighted material owned or distributed under authority by Quazal Technologies, Inc. Copyright 1998-2010. Quazal Technologies Inc. All rights reserved. Copyright © 1994-2010 Luaj.org. PUC-Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Use of military imagery from Defenseimagery.mil does not constitute or imply endorsement by the Department of Defense.