



 **MIRROR'S  
EDGE™**

**DICE™**



- 2** ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA
- 3** CÓMO INSTALAR EL JUEGO
- 3** INICIO DEL JUEGO
- 5** CONTROLES COMPLETOS
- 6** CÓMO JUGAR
- 11** PERSONAJES
- 12** GUARDADO Y CARGA
- 13** CARRERA
- 15** CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO
- 16** ATENCIÓN AL CLIENTE
- 17** GARANTÍA

**[WWW.MIRROSEDGE.COM](http://WWW.MIRROSEDGE.COM)**

# ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

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

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

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

## PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

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

# CÓMO INSTALAR EL JUEGO

**NOTA:** Para consultar los requisitos del sistema, visita [electronicarts.co.uk](http://electronicarts.co.uk).

## Para instalar (usuarios de disco):

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

## Para instalar (usuarios de EA Store):

**NOTA:** Si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) y haz clic en MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (MÁS SOBRE LAS DESCARGAS DIRECTAS).

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

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

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

## Para instalar (usuarios de terceras partes):

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

## NOTA IMPORTANTE SOBRE LOS GRÁFICOS Y SOBRE CÓMO OBTENER LA MEJOR EXPERIENCIA DE JUEGO POSIBLE

*Mirror's Edge™* utiliza algunos de los efectos gráficos más avanzados disponibles en la actualidad, como por ejemplo NVIDIA® PhysX™, con el fin de proporcionar un rendimiento en tiempo real capaz de ofrecer una gran experiencia de juego. Se ha desarrollado y probado con tarjetas gráficas de las series 8, 9 y 200 de NVIDIA GeForce®, y es con ese hardware de gráficos con el que la experiencia de juego deseada se percibe mejor. Una tarjeta GeForce 9800 GTX+ o superior te permitirá activar todas las funciones de efectos especiales de NVIDIA a mayores resoluciones.

# INICIO DEL JUEGO

## Para iniciar el juego:

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

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

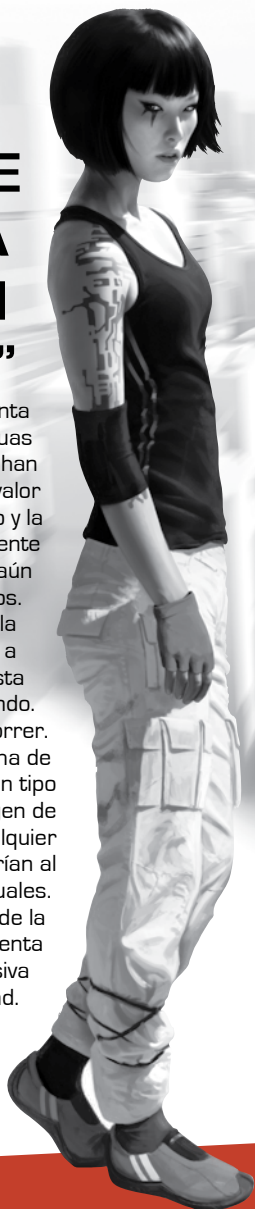
# “EL FILO ES DONDE UNO AVERIGUA QUIÉN ES EN REALIDAD...”

El futuro próximo: en una ciudad que intenta olvidar su pasado, algunas de las antiguas huellas de la violencia civil y los conflictos se han enterrado, mientras que otras han recibido un valor conmemorativo. El crimen está casi erradicado y la vigilancia es omnipresente. La mayoría de la gente es feliz, ignorante y dócil. Son pocos los que aún recuerdan los viejos y “malos” tiempos.

Pero Faith lo hace. Ella creció viendo la transformación de la ciudad. Su familia llegó a unirse a la campaña para detener el cambio hasta que, uno a uno, fueron rindiéndose o sucumbiendo.

Fue entonces cuando Faith empezó a correr. Cuatro años más tarde, ha hallado cierta forma de libertad como runner, nombre que recibe un tipo especial de mensajeros que funcionan al margen de la sociedad y transportan paquetes, datos..., cualquier cosa que los señores de la ciudad destruirían al instante si circulase por los canales habituales. Correr por el filo del espejo, siempre a un paso de la muerte, es lo único que ha hecho que Faith se sienta realmente viva... y fuera del alcance de la opresiva autoridad de la ciudad.

Hasta ahora.



# **CONTROLES COMPLETOS**

Los siguientes controles corresponden a la configuración predeterminada del mando. Para modificar esta configuración o ajustar la sensibilidad, selecciona OPCIONES en el menú principal y, a continuación, selecciona CONTROLES.

## **ACCIONES GENERALES DEL JUEGO**

<b>Desplazamiento: carrera, ascenso, retroceso</b>	<b>W y S</b>
<b>Desplazamiento: desplazamiento lateral, equilibrio</b>	<b>A y D</b>
<b>Desplazamiento: andar</b>	<b>CTRL izquierdo + W, S, A, o D</b>
<b>Observación</b>	<b>Ratón</b>
<b>Giro: 180° (90° en carrera por pared)</b>	<b>Q</b>
<b>Movimiento ascendente: salto, carrera por pared, salto con apoyo</b>	<b>BARRA ESPACIADORA</b>
<b>Movimiento descendente: deslizamiento, voltereta, encogimiento, bajada</b>	<b>MAYÚS izquierdo</b>
<b>Ataque: combate cuerpo a cuerpo, disparo de armas, carga contra puertas</b>	<b>Botón izquierdo del ratón</b>
<b>Arma: desarme, dejada, recogida</b>	<b>Botón derecho del ratón</b>
<b>Tiempo de reacción</b>	<b>R</b>
<b>Interactuación</b>	<b>E</b>
<b>Zoom (solo rifle de francotirador)</b>	<b>F</b>
<b>Consejo</b>	<b>ALT izquierdo</b>
<b>Pantalla de objetivos</b>	<b>TAB</b>
<b>Menú de pausa</b>	<b>ESC</b>

# CÓMO JUGAR

En *Mirror's Edge* encarnas a Faith, una runner que se sirve de su velocidad y su agilidad para desplazarse por un mundo peligroso. Estudia el entorno, llega con vida a tu destino y no dejes de moverte. La coordinación y la destreza marcan la diferencia entre el éxito y el fracaso.

En el Modo Historia no hay pantalla de datos. Toda la información se recibe de manera visual desde el punto de vista de Faith.

## DESPLAZAMIENTO POR LA CIUDAD

Donde los demás ven un obstáculo, un runner ve una oportunidad. El entorno de Faith proporciona todo lo necesario para atravesar la ciudad por las alturas. Algunos elementos muy útiles para hacerlo son los siguientes:

**Tuberías y escaleras** Siempre están a mano y son sencillas de escalar. Corre o salta hacia ellas para agarrarte y pulsa **W/S** para subir/bajar.

**Zonas de aterrizaje suave** Utiliza las colchonetas coloreadas para amortiguar una caída, que de otro modo podría resultar mortal, y salir indemne.

**Tirolinas** Constituyen la forma más rápida y segura de viajar. Salta (**BARRA ESPACIADORA**) a una de ellas para empezar a deslizarte. Pulsa **MAYÚS** para soltarte antes de que te estampes contra el soporte y pierdas ímpetu.

Los runners perciben la ciudad de un modo diferente. Ven los conductos y caminos resaltados en color rojo sobre el entorno apagado. Esto se denomina visión de runner, y es lo que le indica a Faith por donde tiene que ir.

Hay más de una alternativa para recorrer las distancias, así que presta atención y busca atajos alrededor, por encima y a través de los obstáculos. Muchas vallas y barreras altas pueden salvarse realizando ascensos o saltos con apoyo, pero hay otras, como las vallas eléctricas, que deben evitarse. También recibirás la ayuda por radio de Mercury, el ex runner que entrenó a Faith y que ahora se encarga de monitorizar sus carreras. Merc sabe de lo que habla. Escúchale.

**CONSEJO:** ¿No sabes hacia dónde ir? El camino puede estar a tus espaldas.

Puedes pulsar **Q** en cualquier momento durante un salto o una suspensión para ver si hay alguna cornisa amiga a tu alcance, o **ALT izquierdo** para recibir una pista.

## ÍMPETU

Conseguir ímpetu y mantenerlo resulta vital para la supervivencia de un runner, ya que afectará a lo lejos que llegue en sus saltos y carreras por pared y a lo alto que suba en sus ascensos. Cuanto más tiempo logres mantener el ímpetu, más rápido correrás y más difícil resultará detenerte.

Algunos obstáculos pueden salvarse realizando saltos con apoyo sobre ellos o deslizándose por debajo, mientras que otros te ayudan a alcanzar más altura a costa de ímpetu. Se haga lo que se haga, la clave radica en encadenar a la perfección movimientos individuales a gran velocidad. Disparar, desplazarse lateralmente, girar, retroceder y correr cuesta arriba son acciones que ralentizan.



# MOVIMIENTOS

Todo buen runner se encuentra en su hábitat en el laberinto urbano de la ciudad, donde puede detectar puntos de referencia que nadie más ve. Y un runner excepcional es capaz de encadenar toda una serie de movimientos acrobáticos para desplazarse por esos caminos ocultos en tiempo récord.

**CONSEJO:** Las armas y los puños son alternativas a las que casi siempre puede recurrirse, pero hacerlo es raras veces la mejor opción. La velocidad y la agilidad constituyen tus principales bazas frente a un rival: utilízalas. Los que depositan toda su confianza en el equipo material para moverse por la ciudad acaban muertos muy rápido.

## MOVIMIENTOS BÁSICOS

- Desplazamiento** Pulsa **W**, **S**, **A** y **D**. Hacerlo hacia delante sirve para caminar, y a izquierda o derecha, para desplazarse lateralmente.
- Salto** Pulsa la **BARRA ESPACIADORA** para saltar en la misma dirección en la que vaya Faith. Si se encuentra en una escalera o una tubería, o colgada de una cornisa, saltará en la dirección hacia la que esté mirando. Mantén pulsada la tecla **MAYÚS** izquierdo tras el salto para hacer que Faith recoja las piernas y supere mejor los obstáculos.
- Encogerse** Mantén pulsada la tecla **MAYÚS** izquierdo cuando no te estés moviendo para hacer que Faith se agache. Es un buen modo de ponerse a cubierto.
- Giro de 180°** Pulsa **Q** para hacer que Faith mire al instante en la dirección contraria. Suele ser útil combinarlo con saltos y armas para efectuar disparos rápidos contra los perseguidores.
- Agarre/ Ascenso** Faith se agarra automáticamente a cualquier cornisa que tenga a su alcance durante saltos o caídas libres. Pulsa **W** para subir o **A/D** para desplazarte lateralmente en suspensión. Pulsa **MAYÚS** izquierdo para soltarte.
- Interactuación** Usa la tecla **E** para pulsar botones y girar válvulas.



[WWW.NEWSTREAM.ME](http://WWW.NEWSTREAM.ME)



## MOVIMIENTOS AVANZADOS

- Aceleración** Muévete hacia delante con la tecla **W**. Si la mantienes pulsada en un recorrido relativamente recto y sin obstáculos, Faith alcanzará la velocidad máxima.
- Deslizamiento** Mantén pulsada la tecla **MAYÚS** izquierdo mientras te desplazas hacia delante para deslizarte bajo espacios estrechos, despistar a tus perseguidores o ganar unos segundos preciosos durante una carrera.
- Salto con apoyo** Coordina saltos al acercarte a los obstáculos para pasar sobre ellos sin perder ímpetu. Faith puede incluso aumentar su ímpetu superando a la perfección obstáculos medianos con la ejecución de lo que se denomina un salto rápido.
- Trampolín** Pulsa la **BARRA ESPACIADORA** al saltar de un trampolín para experimentar un impulso vertical a costa de ímpetu.
- Balanceo** Las barras y tuberías horizontales elevadas te permiten balancearte sobre obstáculos y vacíos. Aproxímate para agarrarte a ellas, utiliza las teclas de movimiento para desplazarte lateralmente en suspensión o aumentar tu balanceo, y pulsa la **BARRA ESPACIADORA** para soltarte y salir volando.
- Voltereta** Para evitar daños graves en grandes caídas pulsa **MAYÚS izquierdo** justo antes de tocar el suelo.
- Patada/Carga** En tu camino pueden interponerse puertas y paredes de cristal. Atraviélaslas haciendo clic con el botón izquierdo del ratón mientras te desplazas, durante los saltos o cuando no te estés moviendo.
- Equilibrio** Pulsa **A** y **D** para corregir el equilibrio de Faith mientras se desplaza por vigas o tuberías estrechas sobre el vacío.
- Ascenso por pared** Salta (**BARRA ESPACIADORA**) directamente a una pared para subir por ella. Cuanto mayor sea tu ímpetu, más alto llegarás.
- Salto de 180º** Durante un ascenso por pared, pulsa **Q** para girar e, inmediatamente después, la **BARRA ESPACIADORA** para saltar.
- Carrera por pared** Pulsa la **BARRA ESPACIADORA** justo antes de que Faith entre en contacto con una pared para cruzar pequeños vacíos y evitar enemigos. El ímpetu y la dirección determinarán la longitud de la carrera; acércate a la pared formando un ángulo con ella para lograr una longitud y una velocidad mayores. Faith también puede saltar desde una carrera por pared para llegar todavía más lejos.
- Salto largo** Durante sus carreras por paredes, Faith puede saltar para salvar vacíos o girar en esquinas. Pulsa la tecla **Q** para girar 90º inmediatamente seguida de la **BARRA ESPACIADORA** para saltar.

# COMBATE CUERPO A CUERPO

A los runners no les gustan los policías y a los policías no les gustan los runners. Un runner inteligente, al verse superado en número, se sirve de la velocidad y la agilidad para eludir a sus enemigos. Pero desafortunadamente, en ocasiones no se tiene esa opción.

Si tienes que luchar, aísla a tus enemigos para poder enfrentarte a ellos de uno en uno. En caso de no poder, tu mejor baza consiste en atacar con fuerza y velocidad, abrir una brecha y huir a través de ella.

**Puñetazo** Haz clic con el botón izquierdo del ratón cuando estés inmóvil o corriendo para lanzar ganchos de derecha e izquierda.

**Patada aérea** Salta (**BARRA ESPACIADORA**) y haz clic con el botón izquierdo del ratón para darle a un enemigo una patada en la cabeza. Si lo haces con algo de ímpetu acumulado, resultará muy doloroso.

**Patada con deslizamiento** Haz clic con el botón izquierdo del ratón mientras te deslizas o te agachas para esquivar un puñetazo por debajo y golpear a tu enemigo donde de verdad le duela.

Combina estos ataques básicos con carreras por paredes y otros movimientos para causar auténtico daño.

**CONSEJO:** Si en la visión de runner ves a una o varias personas iluminadas en rojo, deberás enfrentarte a ellas y derrotarlas o buscar la manera de abrirte camino entre ellas. De los policías que no estén iluminados escapa lo más rápido posible.

## TIEMPO DE REACCIÓN

Faith puede entrar en un estado de gran atención provocado por la adrenalina que ralentiza el mundo a su alrededor. El tiempo de reacción le permite ejecutar movimientos y combatir con facilidad.

Pulsa la tecla **R** para activarlo. El tiempo de reacción almacenado se consume lentamente hasta agotarse por completo y se va restaurando a medida que acumulas ímpetu y lo mantienes. Una vez que está totalmente recargado, la pantalla se ilumina brevemente y la retícula se vuelve azul.

## SALUD Y DAÑO

*Mirror's Edge* utiliza un sistema de salud regenerativo. Cuando Faith resulta herida en un tiroteo o una caída, la pantalla se ilumina en rojo y su campo de visión empieza a perder color. Cuando eso ocurre, deberá evitar los problemas durante unos segundos para recuperarse por completo. De lo contrario, si continúa recibiendo daño o se cae de una gran altura, morirá.

# ARMAS

Los runners no llevan encima ningún peso extra que pueda ralentizarlos, pero, en ocasiones, resulta útil "encontrarse" algún ayudante semiautomático en un policía desprevenido y agenciárselo para fines propios.

Durante sus carreras, Faith hallará desde pistolas hasta rifles de asalto. Al usar rifles de francotirador, pulsa la tecla **F** para hacer zoom.

**CONSEJO:** Las pistolas no te ralentizan demasiado, pero las armas más pesadas disminuyen tu ímpetu y tu capacidad de movimiento. Analiza bien si merece la pena cogerlas.

## DESARME DE ENEMIGOS

¿Necesitas un arma? Pues tendrás que robársela a alguien que te esté disparando. Acércate a tu enemigo y haz clic con el botón derecho del ratón cuando el arma se ilumine en rojo para quitársela y eliminarlo. Otra alternativa es la de acercarse sigilosamente a alguien por detrás.

Cualquier arma que consigas tendrá solamente la munición que le quede en el cargador, ya que Faith no recoge ni lleva encima munición extra. En cuanto el cargador de un arma se vacía, Faith automáticamente la suelta. Puedes deshacerte de un arma no deseada en cualquier momento o recoger una del suelo haciendo clic con el botón derecho del ratón.

**CONSEJO:** No intentes hacerte con el arma de un policía cuando no está solo; sus compañeros te acribillarán a disparos mientras tú todavía estás con tu primer rival. Es mejor aislar a los enemigos y enfrentarse a ellos uno a uno.



[WWW.CITYPROTECTIONFORCE.ME](http://WWW.CITYPROTECTIONFORCE.ME)

## **FAITH**

Faith es una chica fuerte e independiente que creció viendo a sus padres participar en manifestaciones y campañas políticas para frenar la paulatina transición de la ciudad hacia el control opresivo. La muerte de su madre en una protesta que acabó en revuelta destruyó a su familia. Faith huyó de casa a los 16 años tras decidir que "la causa" no era más que otra mentira.

Mientras el "progreso" de la ciudad avanzaba sin trabas, Faith afinó sus instintos de supervivencia en las calles como una vulgar ladronzuela hasta que conoció a Mercury y se convirtió en una de sus runners. Ahora, a sus 24 años de edad, Faith adora su independencia y detesta todo lo que la ciudad representa, aun cuando su amplio conocimiento de los secretos que ella entraña le proporciona una vida decente, pero peligrosa.

## **MERCURY**

Merc es la voz al otro lado de la radio. Hace tres años descubrió a Faith entrando en su apartamento y la convirtió en la runner que es hoy. Tras haber sido él mismo un runner, ahora se dedica a entrenar a otros runners, buscar trabajos y facilitar a las personas que tiene corriendo toda la información que precisan, además de darles algo de conversación y bromear con ellas lo necesario. Está totalmente entregado a sus runners y en especial a Faith.

## **CELESTE**

Celeste es otra runner de primera entrenada por Mercury. Se trata de una superviviente nata que considera que correr es un arte y se enorgullece de ello. Pero ni siquiera su famoso y extravagante estilo puede ocultar su arraigado cinismo.

## **KATE**

Kate es la hermana gemela de Faith y su polo opuesto. Más sensible y responsable, y puede que algo más ingenua, Kate cree en lo "bueno" de la ciudad y se ha unido al cuerpo de policía para ayudar a preservarlo. A ella no le gusta la clientela de Faith y a Faith no le gustan los policías. Los caminos tan distintos que han tomado las han mantenido distanciadas durante años, pero Kate sigue sintiendo un gran afecto hacia su hermana y confía plenamente en ella.

# GUARDADO Y CARGA

*Mirror's Edge* guarda automáticamente el progreso al llegar a determinados puntos de control tanto en el modo Historia como en Contrarreloj. Las partidas guardadas se cargan desde el menú Historia.

**PARA ACCEDER A LAS CARACTERÍSTICAS ONLINE, ES NECESARIO REGISTRARSE. PODRÁS ENCONTRAR LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES Y LAS ACTUALIZACIONES DE LAS CARACTERÍSTICAS EN [www.ea.com](http://www.ea.com). PARA REGISTRARTE ONLINE TIENES QUE TENER 16 AÑOS O MÁS.**

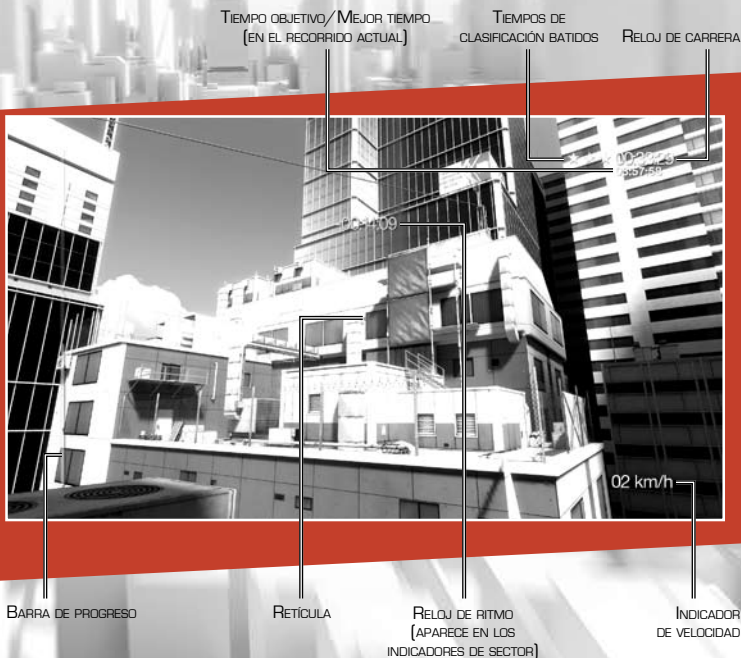
**SI TIENES ENTRE 16 Y 18 AÑOS DEBES TENER CONSENTIMIENTO DE TUS PADRES PARA FACILITARNOS TUS DATOS PERSONALES.**

**EA SE RESERVA EL DERECHO DE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO EN LÍNEA TRAS UN AVISO DE 30 DÍAS QUE SE PUBLICARÁ EN EL SITIO WEB [www.ea.com](http://www.ea.com).**

## **CONFIGURACIÓN DE UNA CUENTA DE EA**

Para poder acceder a las funciones online de *Mirror's Edge* necesitas configurar una cuenta de EA. Si ya dispones de una, podrás jugar online al instante. El juego te pedirá que inicies sesión con una cuenta de EA existente o que crees una nueva. Una vez que hayas vinculado el juego a tu cuenta de EA, podrás proceder a jugar online. Vincularse a una cuenta de EA es muy sencillo, solo se precisa una dirección electrónica y una contraseña.

¿Te consideras veloz? Échate a la ciudad para correr contra el reloj, tus amigos y runners de todo el mundo, y averiguar quién domina realmente el ímpetu. La clave de las carreras radica en hallar atajos y dejar atrás a los contrincantes. La pantalla de las carreras es diferente a la del modo Historia.



## CONTRARRELOJ

Dirígete hacia el rojo para alcanzar los puntos de control y, a continuación, sigue las flechas hasta el siguiente objetivo. Los puntos de control deben tocarse para superarse, y deben superarse en orden. Si te saltas alguno se te descalificará. Cada recorrido se divide en sectores, indicados por la barra de progreso situada a la izquierda de la pantalla de datos. A los runners se les cronometran tanto los sectores individuales como el recorrido completo. Cuando se completa un sector, el reloj de ritmo se ilumina en la pantalla para informarte de cómo vas con respecto al tiempo objetivo.

<b>Verde</b>	Por delante
<b>Rojo</b>	Por detrás
<b>Blanco</b>	Igual
<b>Sin color</b>	Sin completar



El segmento correspondiente de la barra de progreso cambiará de color según tu rendimiento, de modo que siempre sabrás con un solo vistazo dónde volaste y dónde te dormiste.

Para todos los recorridos hay establecidos tres tiempos de clasificación, representados por estrellas en la pantalla de datos.

**1 estrella** Normal

**2 estrellas** Difícil

**3 estrellas** Experto

Cuando no se consigue uno de esos tiempos, desaparece una estrella. No es necesario batir los tiempos de clasificación, pero hacerlo aumenta tu nivel de destreza y te consigue un puesto en los marcadores. También competirás contra tus propios récords personales, tanto antes como después de batir los tiempos de clasificación. Las estadísticas se muestran en su totalidad al final de cada carrera. Algunos recorridos se desbloquean a medida que se avanza en el modo Historia y otros al batir los tiempos de clasificación de los que ya están desbloqueados.

**NOTA:** Los marcadores se actualizan cada hora, así que tus tiempos podrían no aparecer en ellos en el instante en el que se envían. Deja transcurrir aproximadamente una hora antes de comprobar si se han publicado tus últimos resultados.

## PERSECUCIÓN DE FANTASMAS

Cada uno de tus movimientos durante una contrarreloj queda grabado y tus mejores llegadas se almacenan en el disco duro de tu ordenador. Cada vez que vuelvas a repetir un recorrido, verás a un fantasma que reproducirá tu mejor resultado en él. Esto establece el ritmo de la carrera actual y proporciona información visual que ayuda a los runners a descubrir cómo mejorar. Los fantasmas se pueden habilitar y deshabilitar desde el menú de pausa.

Cuando se haya despertado tu lado competitivo, selecciona MARCADORES desde el menú Carrera para consultar la lista mundial de runners. Una vez ahí, podrás descargar los fantasmas de tus amigos o enfrentarte a los runners más rápidos de todo el mundo. En cualquiera de los casos, seguro que aprendes algunos trucillos. Si consigues batir un tiempo de clasificación y tu récord personal, o alguno de los mejores tiempos mundiales en cualquiera de los recorridos, tu fantasma pasará automáticamente a los servidores de EA para que otros runners puedan poner a prueba sus habilidades contra *ti*.

## CARRERAS

Corre por todo un nivel teniendo en cuenta el tiempo.

Durante las carreras no se graban fantasmas, pero tus mejores tiempos sí se registran en los marcadores. Para poder correr un nivel, antes deberás desbloquearlo.

**NOTA:** Para que tus resultados de carrera y tus fantasmas se envíen a los marcadores, así como para correr contra los fantasmas de otros jugadores, deberás haber iniciado sesión con tu cuenta de EA y estar online durante la carrera.

# CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO

## PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO EN PC

- Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido: Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com)
- Para usuarios de PC, si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde éste. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) y descárgate la última versión de DirectX.

## CONSEJOS GENERALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

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

## PROBLEMAS DE RENDIMIENTO EN INTERNET

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

Este juego usa los siguientes puertos TCP y UDP para partidas en Internet: 18680, 80 y 443.

Consulta la documentación del router o firewall para más información relacionada con el tráfico a través de estos puertos. Si juegas desde una conexión a Internet corporativa, ponte en contacto con el administrador de la red.

# ATENCIÓN AL CLIENTE

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

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

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

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

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

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

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

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

## **SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN INTERNET**

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

<http://eusupport.ea.com>

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

## **INFORMACIÓN DE CONTACTO DEL CENTRO DE ATENCIÓN**

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, llama por teléfono a nuestro servicio de atención al cliente (de 10:00 a 14:00 y 15:00 a 19:00 de lunes a viernes): Electronic Arts Software, S.L. Servicio de Atención al Usuario Apto. de correos 50810, Madrid 28080.

**Teléfono:** 902 234 111

**NOTA:** El centro de atención al cliente no proporciona códigos o trucos.

El coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Las llamadas realizadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

## **Para ayudarnos a diagnosticar el problema, genera un informe de diagnóstico de DirectX en tu PC antes de llamarnos:**

Haz clic en **Inicio > Ejecutar...** y teclea dxdiag. Haz clic en **Aceptar** y, cuando el informe se haya completado, haz clic en **GUARDAR LA INFORMACIÓN...** para guardar el informe en el escritorio de Windows.

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

## GARANTÍA LIMITADA

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

## DEVOLUCIÓN TRAS EL PERIODO DE GARANTÍA

Electronic Arts cambiará soportes dañados por el usuario, siempre que haya en stock. Recuerda explicar con detalle el problema, dar tu nombre, dirección y, si es posible, un número de teléfono en el que se te pueda localizar durante el día.


**Electronic Arts Software, S.L. Servicio de Atención al Usuario Aptdo. de correos 50810, Madrid 28080**

Electronic Arts no acepta ninguna responsabilidad si el producto ha sido adquirido de segunda mano y el usuario no es el primer usuario final del producto.









© 2009 EA Digital Illusions CE AB. Mirror's Edge y el logotipo de DICE son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de EA Digital Illusions CE AB. Todos los derechos reservados. EA y el logo de EA son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los Estados Unidos o en otros países. Unreal® Engine, Copyright 1998-2008, Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. Unreal® es una marca comercial registrada de Epic Games, Inc. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Se ha empleado Bink Video Technology con Copyright © 1997-2009 de RAD Game Tools, Inc. NVIDIA, GeForce, PhysX y sus respectivos logotipos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de NVIDIA Corporation en los Estados Unidos o en otros países. Todos los derechos reservados.