



FUSE™

INSOMNIAC
GAMES









FUSE / CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	2
CONTROLES	3
MENÚ PRINCIPAL	6
CAMPAÑA	9
ECHELON	21
ARMAMENTO	23
CRÉDITOS	27

INTRODUCCIÓN

En un futuro cercano, los servicios de inteligencia están privatizados. Cuando los gobiernos necesitan actuar al margen de la ley, contratan equipos a sueldo para que se ocupen de esas operaciones. El mejor de todos es Overstrike 9, una organización clandestina dirigida por un exagente de la CIA, Lyndon Burgess. Cuando su antigua agencia le asigna un trabajo, Burgess llama a sus mejores agentes: Dalton Brooks, Jacob Kimble, Isabelle “Izzy” Sinclair y Naya Deveraux.

CONTROLES

Moverse	
Cámara	
Rodar	 (pulsar)
Sprints	 (mantener pulsado)
Cubierto	
Bajar de saliente	
Cuerpo a cuerpo	 (pulsar)

CONTROLES (CONT.)

Acción	Y (mantener pulsado)
Apuntar	LT (mantener pulsado)
Disparar	RT
Recargar	X
Acercar / Alejar	R
Arma alternativa (xenotecnología)	RB
Granada	LB (mantener pulsado para mostrar trayectoria)

CONTROLES (CONT.)

Arma xenotecnológica	
Arma de dos manos	
Arma de una mano	
Activar Fusión	
Mostrar punto de paso actual y objetivo	
Cambiar de agente	 BACK +  /  /  / 
Menú de juego	 START

MENÚ PRINCIPAL

Elige Campaña para jugar la historia o elige Echelon para una partida llena de combates. Hasta cuatro jugadores pueden participar online. Pueden jugar dos jugadores en pantalla partida, tanto en modo online como offline. La IA controlará a los agentes que no se usen.

En el menú principal también podrás elegir AGENTES, HISTORIAL DE SERVICIO, DATOS SECRETOS y EXTRAS. Ve al menú Agentes para consultar los perfiles de los miembros de Overstrike 9, personalizar sus habilidades, activar potenciadores de equipo y elegir equipo. En Historial de servicio podrás ver tus progresos para conseguir logros y potenciadores de equipo, así como consultar las estadísticas de cada agente y compararlas mediante los marcadores online.

En Extras podrás visitar la página del bazar Xbox LIVE, ver los créditos de los desarrolladores y leer el manual del juego. En la sección Datos secretos podrás acceder a los documentos y archivos de sonido que hayas recogido y ver los planos técnicos que encuentren los agentes durante el juego.

Puedes visitar la sección Ajustes para configurar diversas opciones del juego

CARGAR Y GUARDAR


Fuse[™] emplea una función de autoguardado que se activa al elegir un perfil activo y un dispositivo de almacenamiento. Se necesita un perfil de jugador activo y un dispositivo de almacenamiento para guardar datos de progreso y ajustes de *Fuse*. El autoguardado se inicia en determinados puntos durante el progreso del juego y al cambiar los ajustes.

CUENTA ORIGIN (EA)


Tu cuenta Origin (EA) está asociada a tu gamertag. Para jugar a partidas cooperativas multijugador en Xbox LIVE, consultar las estadísticas, enviar puntuaciones a los marcadores e interactuar con tus amigos, debes tener una sesión iniciada en una cuenta Origin (EA). Si prefieres no iniciar sesión, solo podrás jugar offline o al modo cooperativo en una consola Xbox 360. Para volver a jugar online en cualquier momento, conéctate a Xbox LIVE e inicia sesión en tu cuenta Origin (EA).

NOTA: Tras crear una cuenta Origin (EA) o iniciar sesión por primera vez con una cuenta asociada, se te dará la opción de compartir datos con Insomniac Games.

CAMPAÑA




Una organización terrorista pretende iniciar un nuevo tipo de carrera armamentística y tu misión es detenerla. Únete a tres amigos y lánzate al combate en la piel de Dalton Brooks, Naya Deveraux, Izzy Sinclair o Jacob Kimble. Colaborad para mejorar vuestro personaje mientras domináis un arsenal de armas experimentales. Cuando juegues con menos de cuatro amigos, mantén pulsado  BACK para usar Cambiar y así alternar rápidamente entre agentes controlados por la IA mediante uno de los cuatro botones asociados.

COMENZAR PARTIDA

Tras seleccionar CAMPAÑA en el menú principal, elige si quieres jugar a un jugador, offline o con amigos con Xbox LIVE. También puedes elegir jugar mediante pantalla partida. Para ello conecta otro mando y pulsa  en el segundo mando para iniciar sesión. Durante la Campaña, tienes la opción de continuar desde tu última partida guardada o de volver a jugar una misión que ya hayas completado. Además, con PARTIDA RÁPIDA podrás participar en una partida online inmediatamente.

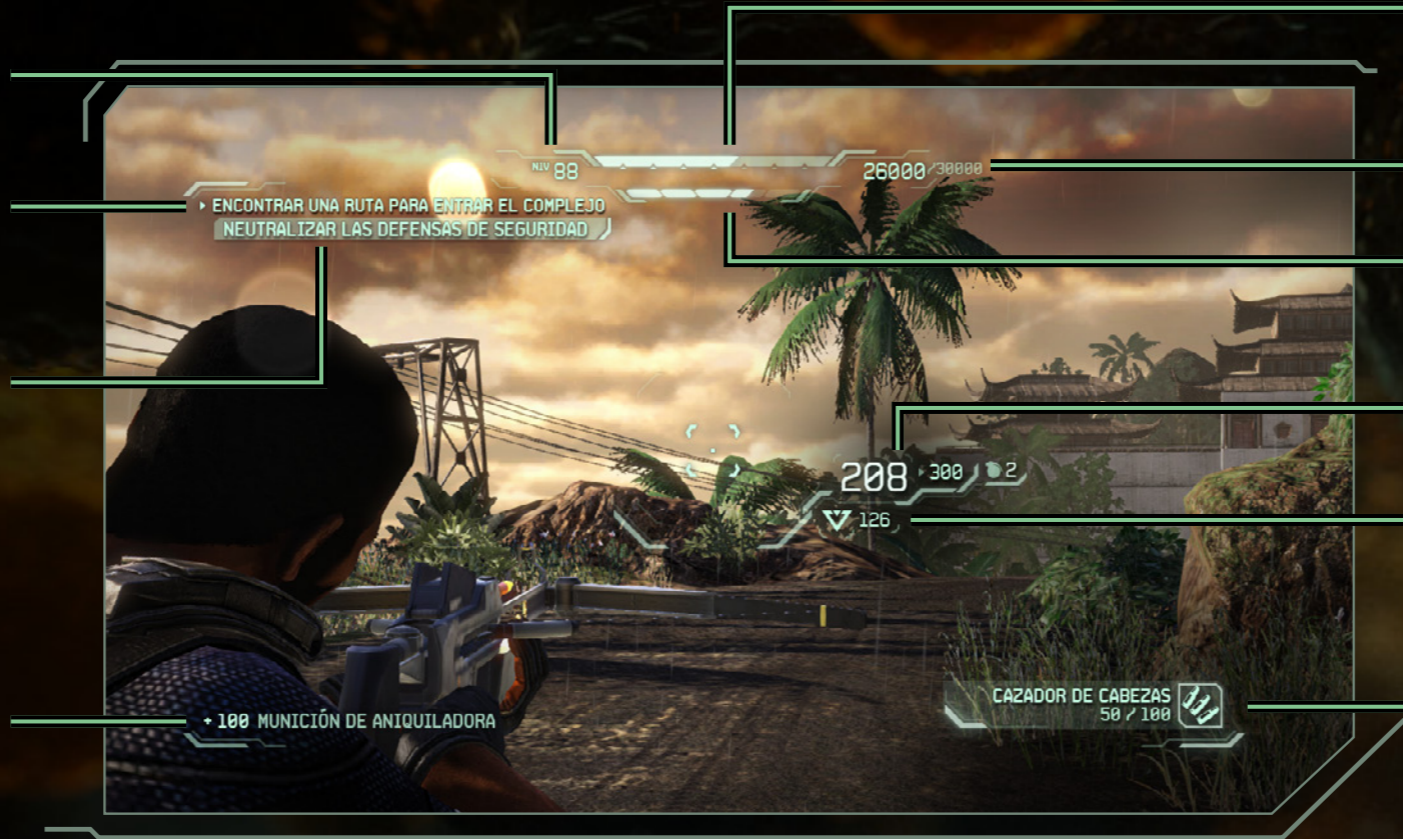
La primera vez que juegues, elige PARTIDA NUEVA para iniciar una campaña. En caso contrario, selecciona CONTINUAR PARTIDA para continuar desde la última partida guardada, o SELECCIÓN DE NIVEL para volver a jugar a una misión ya completada anteriormente. Ten en cuenta que SELECCIÓN DE NIVEL no está disponible en Matchmaking.

PELOTÓN

Pulsa  cualquier momento para abrir una lista de tus amigos que están online en ese momento. Elige un gamertag para acceder a su perfil y poder enviarle una invitación a tu partida. Una vez que los jugadores estén en tu pelotón, resalta su gamertag y pulsa  para silenciar su micrófono, o  para ver su tarjeta de jugador.

INFORMACIÓN EN PANTALLA

- NIVEL DE AGENTE
- OBJETIVO DE LA MISIÓN
- OBJETIVO ACTUAL
- MENSAJES DE RECOGIDA DE MUNICIÓN Y ARTÍCULOS




- BARRA DE PROGRESO DE NIVEL DE AGENTE
- XP
- BARRA DE FUSIÓN
- MUNICIÓN Y GRANADAS
- MUNICIÓN DE ARMA FUSE
- BUSCADOR DE RETOS

COMBATE

Cada agente puede llevar tres armas de fuego: su arma especial xenotecnológica, un arma de dos manos y un arma de una mano. El contador de munición para el cargador y la munición de reserva para el arma equipada actualmente se muestran en la pantalla cuando esta se está usando, así como el contador de granadas.

Las armas de una y dos manos se pueden recargar en cualquier momento si se pulsa **X**. Tómate tu tiempo para recargar munición cuando puedas. Si esperas a hacerlo cuando esta se agote, es posible que tengas que hacerlo en una posición desfavorable.

FUSIÓN

Cuando se haya desbloqueado la habilidad Fusión del árbol de habilidades de un agente, se mostrará un medidor en la pantalla informativa que se llenará a medida que elimines enemigos y realices otras acciones especiales. Cuando esté lleno, pulsa  para activar Fusión. En este estado aumentará la cadencia de disparo, la munición para el arma xenotecnológica no se agotará y serás invulnerable durante un periodo de tiempo limitado. Se pueden desbloquear mejoras adicionales de Fusión en el árbol de habilidades para que la invulnerabilidad y las bonificaciones de munición afecten también a tus compañeros, así como para que al activarla se reanimen instantáneamente todos los agentes caídos.

ESTADO DE COMPAÑERO

Puedes consultar fácilmente el estado de tus compañeros mediante el resalte coloreado que se muestra a su alrededor. Si es verde, se encuentran bien. Si es amarillo, necesitan que se los reanime.


REANIMAR

Cuando un agente sufre demasiados daños, cae al suelo y el icono de reanimar aparece sobre su cabeza.

Si un compañero no lo reanima antes de que la barra alrededor del icono se agote, morirá y el equipo tendrá que cargar la partida desde el último punto de control.

Para reanimar a un compañero, acércate al agente caído y mantén pulsado **Y**.

MENÚ DE JUEGO

Pulsa  para acceder al menú de juego. Además de las opciones del menú, una tabla, que aparece automáticamente en la parte derecha de la pantalla, muestra la puntuación global actual de los cuatro jugadores. Ten en cuenta que mientras que el menú de juego esté abierto durante una partida online, el juego continuará en segundo plano, lo que significa que serás vulnerable a ataques y daños.

Reanudar partida

Vuelve a la partida.

Habilidades

Consulta las habilidades de tu agente, la descripción de cada una, cuántos puntos tienes y qué habilidades tienes disponibles actualmente. Puedes mejorar tus habilidades desde aquí.

Potenciadores de equipo

Consulta los potenciadores de equipo y resalta uno para ver sus efectos. Los potenciadores de equipo se obtienen y se mejoran gastando créditos Fuse. Puedes activar potenciadores y desactivarlos desde aquí.

Historial de servicio

Consulta las estadísticas de tus agentes y su progreso en la consecución de logros y retos.

Datos

Consulta los datos secretos recogidos. Los datos secretos se dividen en conjuntos, que van desde información de diferentes tecnologías a detalles sobre los agentes de Overstrike 9.

Ajustes

Modifica los ajustes del juego. Son las mismas opciones que aparecen en el menú principal.

Volver a la sala

Vuelve a la sala de Campaña o Echelon.

Salir de partida

Sal de la partida y vuelve al menú principal.

HABILIDADES

A medida que completes diversas acciones (matar enemigos, reanimar compañeros, completar misiones y mapas de Echelon, etc.), podrás ganar XP. Cuando hayas acumulado una cierta cantidad, subirás de nivel y conseguirás un punto de habilidad que emplear en el árbol de habilidades de cada agente. El coste de desbloquear una habilidad es el mismo para todas, pero a medida que prograses en la partida, se necesitarán más XP para llenar la barra y conseguir puntos de habilidad. Las habilidades proporcionan a tus agentes una combinación única de habilidades, mejoras de combate y bonificaciones de salud que los hacen más efectivos y poderosos durante el combate.

POTENCIADORES

Los potenciadores de equipo se desbloquean y mejoran mediante créditos Fuse. Cada agente tiene un espacio para potenciadores.

Los potenciadores tienen bonificaciones tanto individuales como de equipo. Como pelotón, podéis coordinar los potenciadores que lleváis equipados para crear un equipo equilibrado.

ECHELON

Echelon se centra en un estilo de juego frenético donde prima el combate. Enfrentate a sucesivas rondas de enemigos con tus compañeros y lucha por sobrevivir frente a unos enemigos cada vez más fuertes, todo ello mientras cumples objetivos.

OBJETIVOS

En Echelon hay seis mapas distintos y cada uno tiene elementos aleatorios (enemigos, armas, artículos, etc.) para proporcionar una experiencia de juego diferente en cada sesión. Cada mapa tiene múltiples objetivos de equipo asignados a tu pelotón, que deben completarse en orden para avanzar. Los objetivos incluyen llevar objetos hasta ubicaciones determinadas, dejar una zona específica bajo control, etc.

RESULTADOS

La puntuación del equipo se basa en las oleadas completadas y en el tiempo. Acaba con todas las oleadas en el menor tiempo posible para conseguir los mejores resultados.

CRÉDITOS FUSE

Los créditos Fuse se obtienen por acciones tanto individuales como de equipo. Algunas veces los créditos aparecen al azar durante la partida. Utilízalos para desbloquear recompensas como "skins" para agentes y armas, o para comprar y mejorar los potenciadores de equipo.

ARMAMENTO

Además de la xenotecnología, los jugadores tienen a su disposición todo un arsenal de armas de fuego tácticas, armas de apoyo y explosivos.

Magnetoescudo

Xenotecnología de Dalton. El Magnetoescudo, diseñado para ser el arma defensiva definitiva, crea una barrera móvil, capaz no solo de parar balas en seco, sino también de hacerlas rebotar contra los atacantes. Pulsa **RT** para efectuar un ataque de Magnetoescudo. Con la habilidad Escudo desplegable activada, pulsa **RB** para desplegar un escudo estático en el campo de batalla.

Trituradora

Xenotecnología de Izzy. La Trituradora es un arma para el control de multitudes que emplea proyectiles de melanita comprimida para atrapar a los enemigos en cristal. Una vez reducidos, puede disparárseles munición convencional para hacerlos pedazos. Con la habilidad Baliza médica activada, pulsa **RB** para arrojar una baliza que sanará y reanimará a los agentes heridos durante el combate.

Piroballesta

Xenotecnología de Jacob. Esta potente ballesta dispara dardos de alta velocidad que funden al enemigo con solo tocarlo. Acierta a varios enemigos con la habilidad Cargar dardos activada y pulsa **RB** para realizar un disparo de carga, que alcanzará a todos los enemigos con una letal reacción en cadena.

- Rifle de distorsión** Xenotecnología de Naya. El rifle de distorsión emplea antimateria para crear singularidades extremas que destrozan a los enemigos. Con la habilidad Fantasma activada, pulsa **RB**, para camuflar al agente, lo que resulta ideal para asesinatos sigilosos.
- Heraldo** Un rifle de francotirador con mirilla telescópica de alta potencia.
- Aniquiladora** Un rifle automático.
- Amanecer** Un rifle semiautomático con disparo por ráfagas.

Acechadora

Una potente escopeta.

Libélula

Una metralleta.

Guardián

Una fiable y robusta arma secundaria.

Granada de fragmentación

Este explosivo daña objetivos dentro de un radio determinado.

CRÉDITOS

AUDIOKINETIC

Utiliza Wwise © 2006 - 2012 Audiokinetic Inc. Reservados todos los derechos.

HAVOK

Fuse™ utiliza Havok™: ©Copyright 1999-2010. Havok.com, Inc. (y sus concedentes de licencia).

Reservados todos los derechos. Ver www.havok.com para más detalles.

BORIS SALCHOW (MÚSICA PARA LLC)

MÚSICA DE BORIS SALCHOW

SCALEFORM

Este software incluye software de Autodesk® Scaleform®, ©2012 Autodesk, Inc. Reservados todos los derechos.

SCEA'S ART, ANIMATION & AUDIO SERVICE GROUP

Servicios de captura de movimientos por Sony Computer Entertainment America, Inc., Art, Animation & Audio Studios.

TECHNICOLOR

Grabación de diálogos por Technicolor Creative Services

SPOV

Diseño y producción de las introducciones a misiones