



MASS EFFECT™

BiOWARE®



CONTENIDO

CONTROLES COMPLETOS	2
EL UNIVERSO DE <i>MASS EFFECT</i>	4
CREACIÓN DE PERSONAJE	5
CÓMO JUGAR	8
MAPA DE LA GALAXIA	12
DATOS DEL COMBATE	14
EQUIPAMIENTO	18
DATOS DE PELOTÓN	20
MUNDOS INEXPLORADOS	22
VEHÍCULOS	23
DESCIFRAMIENTO	24
TALENTOS	25

CONTROLES COMPLETOS

GENERAL

ACCIÓN	CONTROL
Interactuar	⊗
Cancelar	⊙
Programa de misiones	Botón START

NAVEGACIÓN

ACCIÓN	CONTROL
Moverse	Joystick izquierdo
Mirar/apuntar	Joystick derecho
Esprintar/Arremeter	Joystick izquierdo + ⊗
Agacharse	L3

ARMAS

ACCIÓN	CONTROL
Rueda de armas	L1 (mantener pulsado)
Seleccionar arma	Joystick izquierdo (con la rueda de armas abierta), luego pulsa ⊗ y suelta L1
Preparar arma	⊙ / L2
Disparar	R2
Zoom	L2 (mantener pulsado)
Lanzar/Detonar granada	Botón SELECT
Primeros auxilios	△
Arma anterior/siguiente	L1 (pulsar levemente)

PODERES

ACCIÓN	CONTROL
Rueda de poderes	R1 (mantener pulsado)
Seleccionar poder	Joystick izquierdo (con la rueda de poderes abierta), luego pulsa ⊗ y suelta R1
Asignar poder	⊙ (mientras se resalta un poder)
Utilizar poder asignado	R1 (pulsar levemente)

ÓRDENES

ACCIÓN	CONTROL
Moverse	Botón ↑
Ponerse a cubierto	Botón ↓
Reagruparse	Botón ←
Atacar	Botón →

VEHÍCULOS

ACCIÓN	CONTROL
Entrar en vehículo	⊗
Salir de vehículo	⊙
Ametralladora	R2
Cañón	R1
Torreta con zoom	L2
Impulsores	⊗
Reparar vehículo	△
Volver a la Normandía	Ⓜ



Corre el año 2183 y el hombre domina la capacidad de viajar a través de la galaxia a velocidades superiores a la de la luz, entrando en contacto con multitud de razas alienígenas. La humanidad lucha por encontrar su sitio en la extensa comunidad galáctica. Representas al comandante Shepard del Ejército de la Alianza de Sistemas a bordo de la nave Normandía, la primera y última línea defensiva de la humanidad contra las extrañas maravillas de una inmensa, y a menudo peligrosa, galaxia. Con tus acciones y decisiones determinarás el destino de la raza humana... así como el futuro de toda una galaxia.

CREACIÓN DE PERSONAJE

En el menú principal, selecciona INICIAR NUEVA CARRERA. Accederás a la base de datos del programa de misiones y comenzará la creación de tu perfil para confirmar tu identidad.

Tienes dos opciones la primera vez que creas tu personaje:

- Jugar de forma predeterminada como el comandante Shepard y elegir un nombre.
- Crear un personaje personalizado y controlar todos sus detalles.

CREACIÓN DEL PERSONAJE PERSONALIZADO



Empieza eligiendo el sexo y un nombre de pila para el comandante Shepard.

Después, elige la historia de tu personaje personalizado: Terrestre, Colono o Del espacio. Esta elección supone la primera de muchas otras que influirán en la forma en que el personaje reaccionará ante ti durante el juego.

Selecciona un perfil psicológico: Despiadado, Héroe de guerra o Único superviviente.

Elige la clase a la que pertenecerá el personaje. La opción predeterminada de tu personaje es Soldado.

CLASES

Hay seis clases fundamentales, cuya fortaleza varía hasta en tres áreas para el jugador y en dos para los miembros del pelotón. Algunas clases concentran toda su fortaleza en una sola especialidad, mientras que otras la dividen en dos para equilibrar sus tácticas. Las habilidades de combate infligen el daño máximo a los enemigos. Las habilidades tecnológicas permiten descifrar sistemas de seguridad y debilitar las armas del enemigo. Las habilidades bióticas hacen que se pueda manipular el mundo físico mediante los impulsos cerebrales.

SOLDADO: ESPECIALISTA EN COMBATE

El soldado es un guerrero resistente capaz de enfrentarse a distintas situaciones de combate. Cuenta con más salud, la más amplia selección de armas y, con el tiempo, puede llevar armadura pesada. Su juego se centra en estar donde se encuentra la acción, escoger el arma adecuada en situaciones tácticas y sobrevivir a sus adversarios.

INGENIERO: ESPECIALISTA EN TECNOLOGÍA

El ingeniero es un especialista en tecnología capaz de manipular el entorno con facilidad y rapidez sirviéndose de habilidades específicas. Su juego se centra en configurar el campo de batalla durante el combate, curar a los de su grupo y debilitar al enemigo neutralizando sus armas y escudos.

ADEPTO: ESPECIALISTA BIÓTICO

El adepto es el biótico definitivo, capaz de influir en el mundo físico con el poder de su mente. Pueden emplear sus poderes bióticos para manipular en gran medida los objetos del entorno, incluyendo objetivos enemigos próximos. Su juego se centra en deshabilitar y neutralizar al enemigo al tiempo que infligen una gran cantidad de daño.

INFILTRADO: COMBATE Y TÉCNICA

El infiltrado es un guerrero experto en tecnología capaz de ganar batallas neutralizando y matando rápidamente al enemigo. Su juego se centra en desbloquear rutas alternativas, hacerse con un buen equipamiento y posicionarse con ventaja frente al enemigo en el combate.

VANGUARDIA: BIÓTICA Y COMBATE

El vanguardia es un combatiente poderoso que combina los poderes ofensivos del adepto y el soldado. Tienen acceso a varias armas y armaduras, además de a los poderes bióticos. Su juego se basa en eliminar al enemigo rápidamente con una fuerza brutal.

CENTINELA: BIÓTICA Y TÉCNICA

El centinela pertenece a la clase más flexible, capaz de combinar tecnología y biótica para manipular el entorno, neutralizar y atacar al enemigo o defender a su grupo. Su juego se centra en proteger a los suyos mediante barreras cinéticas y curarlos con su avanzada formación médica.

PERSONALIZACIÓN FACIAL

En la pantalla de personalización facial podrás diseñar una cara única para tu personaje. Puedes personalizar toda la cara o centrarte en una zona determinada, como los ojos o la nariz. Mueve las barras deslizadoras para modificar una gran variedad de detalles faciales. Selecciona FINALIZAR para confirmar la cara que has creado.




CONVERSACIÓN

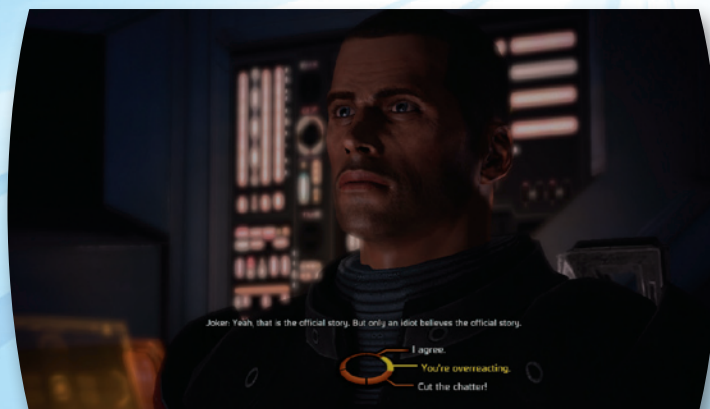
Los diálogos cinematográficos con opciones de *Mass Effect™* te permiten ajustar tu personaje y la historia mediante la rueda de conversaciones que hay en la parte inferior de la pantalla.

Con las opciones a la izquierda de la rueda ahondarás en una conversación, mientras, que con las opciones de la derecha la conversación irá concluyendo.

La parte superior de la rueda normalmente corresponde al camino de Virtud, con el que tu personaje toma decisiones desinteresadas, colectivas. La parte inferior de la rueda por lo general coincide con el camino de la Rebeldía, con el que tu personaje se vuelve más agresivo y hostil.

Cuando empleas puntos de talento para los talentos de Encanto e Intimidación, aparecen nuevas opciones a la izquierda de la rueda que podrían demorar la conversación. Las opciones de Encanto aparecen en letras azules mientras que las opciones de Intimidación aparecen en rojo. (Consulta *Talentos* en la pág. 25 para obtener más información sobre el tema).

Selecciona tu respuesta para reproducirla en un estilo cinematográfico. En el momento en que veas la rueda de conversaciones, podrás elegir tu respuesta. Tu personaje hablará en el momento más adecuado. Pulsa el botón  para detener o saltar una frase del diálogo.



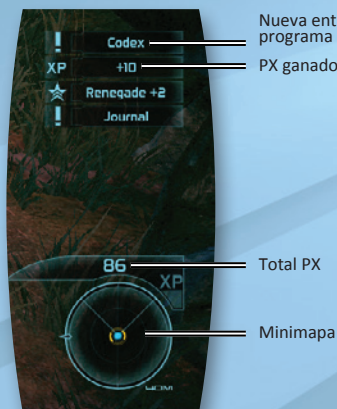
VISOR DE INTERACCIÓN

A medida que avanzas en el juego, consigues PX (puntos de experiencia) al explorar nuevas áreas y conversar con otros personajes.

Cuando puedas interactuar con alguien o algo del entorno, aparecerá un círculo dentro del símbolo azul del enfoque. Pulsa el botón **X** para interactuar.



En la pantalla aparecen tus PX durante un momento. En la pantalla Pelotón del programa de misiones también puedes ver los PX que has ganado. (Consulta *Datos de pelotón* en la pág. 20 para obtener más información sobre el tema).



PROGRAMA DE MISIONES

Pulsa el botón **START** para que aparezca el programa de misiones. Resalta la opción que quieras y pulsa el botón **X** para seleccionarla. Si hay alguna novedad en un área, esta parpadeará.

El programa de misiones te da acceso a los siguientes datos del juego:

- Equipo** Comprueba qué arma, armadura y demás objetos llevas en ese momento, además de conocer las opciones para equiparte con nuevos objetos.
- Opciones** Aquí podrás modificar las opciones del juego, del mando, de gráficos y de sonido, entre otras. La mayoría de estas opciones influyen en la dificultad del juego y en el aspecto visual, así que estudia bien estas opciones.
- Mapa** Observa dónde te encuentras y los puntos de interés.
- Guardar** Guarda tu partida en el lugar y momento en que te encuentres.
- Pelotón** Estudia tus estadísticas y las de tus compañeros de patrulla.
- Carga** Carga todas tus partidas guardadas.
- Diario** Echa un vistazo a las últimas misiones en curso.
- Códice** Conoce a fondo el universo de *Mass Effect*.



COMBATE

El sistema de combate de *Mass Effect* incluye un control preciso y una toma de decisiones razonadas.

Para sacar el arma, pulsa el botón **○** o el botón **L2**, y para guardarla pulsa el botón **○**.

Para cambiar de arma, mantén pulsado el botón **L1** y abrirás la rueda de armas.

Para usar un poder especial, mantén pulsado el botón **R1** para navegar por la rueda de poderes. Desplázate por cada rueda con el joystick izquierdo, selecciona un arma o poder y suelta el botón **L1** y el botón **R1** respectivamente para tomar tus decisiones y volver a la partida. (Consulta *Datos del combate* en la pág. 14 para obtener más información sobre el tema).

CÓMO SUPERAR LOS NIVELES

SUBIR DE NIVEL

Tu pelotón y tú podréis superar un nivel si acumuláis PX al derrotar a los enemigos, usáis determinadas habilidades y completáis las misiones.

Hay un fondo común de PX para todo el pelotón. Todas las acciones del pelotón engrasan el fondo común y todos sus miembros suben de nivel al mismo tiempo, incluidos los que hubieran vuelto a la Normandía y no participen activamente en el pelotón.

VENTAJAS DE SUBIR DE NIVEL

Cuando tu personaje alcanza un nuevo nivel:

- Obtienes salud. Puedes aumentarla mediante los talentos.
- Consigues puntos de talento. Puedes gastarlos en cualquier momento para aumentar de rango.

AUTOEQUILIBRAR Y DESHACER PUNTOS DE TALENTO

Selecciona la opción Subida de nivel automática para distribuir tus puntos de talento. Cuando hayas gastado los puntos de talento, podrás hacer clic en DESHACER PUNTOS DE TALENTO para deshacer los cambios.

MAPA DE LA GALAXIA

El mapa de la galaxia se sitúa en el centro del puesto de mando de la Normandía. Para acceder a él, sube la plataforma y selecciona la imagen holográfica de la galaxia. El mapa tiene cuatro niveles, cada uno con varios niveles de detalle para desplazarse por la galaxia.

Selecciona cualquier lugar para viajar hasta él. Pulsa el botón **○** para alejar el zoom de la vista actual. Pulsa el botón **○** para salir del mapa de la galaxia.

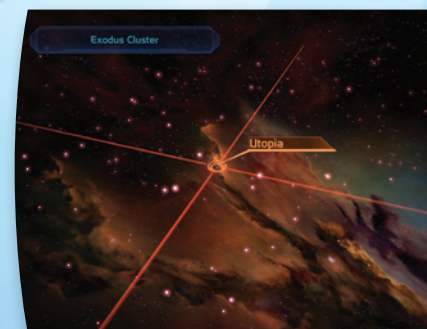
NIVEL DE LA GALAXIA

Muestra una vista de arriba abajo de la galaxia y los grupos de estrella conectados por los relés de masa.



NIVEL DE CÚMULOS

Indica los sistemas estelares que puedes explorar y una lista de los cuerpos planetarios a los que puedes viajar en cada sistema, incluyendo planetas, campos de asteroides y estructuras artificiales como estaciones espaciales.



DATOS DEL COMBATE

NIVEL DEL SISTEMA

Despliega una vista detallada del sistema estelar seleccionado, con datos de la estrella y de los cuerpos planetarios que se pueden explorar.



NIVEL DE PLANETAS

Muestra todas las características del cuerpo planetario o del objeto sobre el que orbitas, incluyendo datos y elementos de recorrido relevantes.



Entre los elementos del HUD o interfaz de juego se incluyen:

- Punto de mira** Apunta a los objetos de tu entorno. Los enemigos aparecen de color rojo y los objetos amistosos, de azul. Los riesgos del combate se destacan en naranja.
 - Barra de estado del grupo** Indica el estado de salud del pelotón y nivel de sus escudos en tiempo real. También muestra el movimiento del pelotón.
 - Radar** Localiza a los blancos enemigos que están al alcance. También muestra las marcas hechas en el mapa del juego.
 - Barra de selección** Muestra el nombre del objeto resaltado.
- El sistema de combate permite tener un control sincronizado de los movimientos, decisiones y posición de la cámara. Las características principales incluyen:
- Fijación de objetivos** Mueve el joystick izquierdo para desplazar la retícula de apuntado. Las capacidades y el fuego de tus armas se situarán en el centro de la retícula.
 - Puntería asistida** Un icono de ayuda para apuntar resalta al enemigo más próximo a la retícula. Gasta puntos de talento en tus armas para aumentar su precisión.
 - Precisión** El fuego ininterrumpido con un arma disminuye su precisión con el tiempo. Sin embargo, cuanto más hayas entrenado con un arma, mayor precisión podrás mantener con ella.

La precisión disminuye con los siguientes factores:

- **Retroceso:** las armas de fuego tienen un efecto de retroceso que reduce su precisión al apuntar.
- **Cansancio:** correr termina produciendo agotamiento. (Mueve el joystick izquierdo y mantén pulsado el botón **X** para esprintar o arremeter contra un enemigo.)

RUEDA DE ARMAS

Mantén pulsado el botón **L1** para abrir la rueda de armas. Esto pausa la partida y te permite elegir un arma distinta para ti o para los miembros del pelotón. Con la rueda abierta, mueve el joystick izquierdo para resaltar un arma y pulsa el botón **X** para equiparte con ella. Suelta el botón **L1** para cerrar la rueda de armas y regresar al juego.

RUEDA DE PODERES

Mantén pulsado el botón **R1** para abrir la rueda de poderes. Esto pone en pausa la partida y te permite acceder a los poderes que hay disponibles para ti o para los miembros del pelotón. Con la rueda abierta, mueve el joystick izquierdo para resaltar un poder y pulsa el botón **△** para más información sobre este, el botón **×** para utilizar el poder en el lugar apuntado, o el botón **□** para asignar el poder a un uso rápido. Suelta el botón **R1** para cerrar la rueda de poderes y regresar al juego.

ASIGNACIÓN DE CAPACIDADES

Cuando pulsas el botón **□** mientras tienes resaltado uno de los poderes de Shepard en la rueda de poderes, ese poder se asigna al botón **R1**. Luego, para utilizar ese poder, basta con que pulses el botón **R1** (siempre que se encuentre cargado y listo para usar).

ÓRDENES DE PELOTÓN

Utiliza los botones de dirección para dar órdenes a la patrulla sobre el terreno:

- Pulsa el botón **↑** para enviar a tu patrulla al lugar que hayas marcado como objetivo.
- Pulsa el botón **↓** para ordenarles que se pongan a cubierto.
- Pulsa el botón **→** para ordenarles que ataquen a un enemigo en concreto.
- Pulsa el botón **←** para ordenarles reagruparse en tu posición y que te sigan.

ARMAS

PISTOLAS

Las pistolas son armas de gran precisión, tienen poco retroceso y se manejan fácilmente mientras te mueves. Son eficaces a diferentes distancias aunque infringen un daño limitado. Pueden entrenar con pistolas los soldados, ingenieros, adeptos, vanguardias e infiltrados.



ESCOPETAS

Las escopetas tienen una cadencia de disparo lenta y gran retroceso, pero infligen un gran daño a varios objetivos cuando se disparan a corta distancia. Pueden entrenar con escopetas los soldados y vanguardias.



FUSILES DE ASALTO

El fusil de asalto es el armamento estándar de la mayoría de soldados, ya que proporciona un buen equilibrio entre potencia de fuego, alcance y precisión. Únicamente los soldados pueden entrenar con fusiles de asalto.



FUSILES DE FRANCOOTIRADOR

Los fusiles de francotirador tienen un largo alcance, son muy precisos e infligen un daño considerable. No obstante, cuentan con una cadencia de disparo limitada y son prácticamente inútiles a corta distancia. Solo pueden entrenar con fusiles de francotirador los soldados y los infiltrados.



GRANADAS

Las granadas de la Alianza tienen forma de disco, pueden recorrer grandes distancias y se pueden acoplar a los objetivos o superficies lisas para detonarlas a distancia. Únicamente tú, comandante Shepard, podrás usarlas.

Pulsa el botón **SELECT** para lanzar una granada y, a continuación, vuelve a pulsar el botón **SELECT** para detonarla. Si no se detonan, las granadas explotan automáticamente pasados 10 segundos.



BLINDAJE

ARMADURA LIGERA

La armadura ligera proporciona un nivel de protección básico ante los ataques del enemigo y minimiza la desventaja por el movimiento que influye en la precisión de las armas. Todas las clases pueden llevar una armadura ligera.

ARMADURA MEDIA

La armadura media ofrece un mayor nivel de protección, aunque aumenta la desventaja por el movimiento que influye en la precisión de las armas. Los soldados pueden llevarla desde el principio, aunque los vanguardias y los infiltrados deberán entrenar para poder equiparse con ella.

ARMADURA PESADA

La armadura pesada proporciona el mayor nivel de protección ante el fuego enemigo, aunque cuenta con la mayor desventaja de movimiento que influye en la precisión de las armas. Solo los soldados del frente especialmente entrenados pueden llevarla. Ninguna clase puede equiparse con armadura pesada desde el principio, aunque los soldados pueden entrenarse para llevarla.

EQUIPAMIENTO

Estas son las clases de equipo:

- Blindaje
- Granadas
- Escopetas
- Fusiles de asalto
- Omniherramientas
- Fusiles de francotirador
- Bioamplificadores
- Pistolas



MEJORAS

Con las mejoras se puede perfeccionar y personalizar el equipo, aumentar el daño, mejorar los escudos, etc. Solo puedes realizar mejoras en estas clases de equipo: blindaje, armas, munición y granadas.

Cada elemento del equipo cuenta con un espacio de mejora determinado. Por ejemplo, el espacio de munición para un arma solo se puede mejorar con una mejora de munición.

Para mejorar el equipo, entra en el programa de misiones y selecciona EQUIPO. Elige la pieza que quieras mejorar en la zona de selección que se encuentra en la parte inferior derecha y, a continuación, pulsa el botón **○** para que aparezca la pantalla de mejoras.

Para mejorar la munición, elige el arma respectiva y luego la mejora de munición (el icono "sin munición" significa que no hay ninguna mejora disponible). Pulsa el botón **⊗** para confirmar la mejora y salir.

BIOAMPLIFICADORES

Los bióticos pueden aumentar sus poderes en determinadas disciplinas mediante el uso de amplificadores. Estos dispositivos, diseñados de manera especial, a veces tienen forma de pequeños accesorios electrónicos que llevan los bióticos en la oreja o detrás de la cabeza.

OMNIHERRAMIENTAS

Son herramientas multiuso de diagnóstico y fabricación que se usan en el campo de batalla con distintos fines, como el pirateo informático, el desciframiento o en reparaciones.

RECURSOS

CONTENEDORES

Los contenedores se encuentran en todos los planetas y suelen almacenar recursos y equipo de valor. Tienen un aspecto parecido a las taquillas metálicas o los contenedores de carga. No se pueden meter objetos en los contenedores.

OMNIGEL

Se denomina omnigel a los materiales tecnológicos que se pueden recuperar del entorno. Si se usa con una omniherramienta, se pueden hacer trabajos eléctricos y de desciframiento. También se puede usar el omnigel para reparar el mako, tu vehículo.

CRÉDITOS

Los créditos son la principal unidad monetaria del universo de *Mass Effect*.

MEDIGEL

Este gel médico cura distintas heridas y dolencias. Se puede conseguir mediante el saqueo o a través de PNJ (personajes no jugadores). También puedes comprar un aumento de tu capacidad de medigel en determinadas tiendas. Pulsa el botón **A** para abrir el botiquín de primeros auxilios.

DATOS DE PELOTÓN

INFORMACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL PELOTÓN



Selecciona Pelotón en el programa de misiones y aparecerá la información disponible para cada miembro del pelotón.

NIVEL ACTUAL

A medida que adquieres experiencia, ese avance se refleja en tu nivel. Siempre que adquieras la experiencia suficiente para pasar a un nuevo nivel, obtendrás puntos de talento que podrás emplear para comprar rangos mayores u otros talentos.

SALUD

Aquí ves tanto el nivel máximo de salud como el actual. Este factor indica tu capacidad para recibir daño durante el combate. Si tu salud llega a cero, morirás. La salud aumenta hasta el máximo a medida que avanzas en el juego.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Se muestran tus PX o puntos de experiencia actuales y el total que necesitas para pasar al siguiente nivel.

MEDIDORES DE VIRTUD Y RENEGADO

Estos medidores registran tus elecciones a lo largo del juego.

El medidor de Virtud aumenta cuando tus elecciones son nobles, colectivas o desinteresadas. Estos módicos jugadores consiguen sus objetivos haciendo lo que deben y como deben.

El medidor de Renegado aumenta cuando tus elecciones son agresivas, egoístas o crueles. Los renegados cumplen sus objetivos por los medios que sean necesarios.

TALENTOS

Mediante la asignación de puntos a los talentos se mejora el combate, la tecnología y la biótica, además de activar las capacidades especiales propias de cada talento.

Tanto tu pelotón como tú podéis mejorar los talentos de este mismo modo. (Consulta *Talentos* en la pág. 25 para obtener más información sobre el tema).

SELECCIÓN DEL PELOTÓN

En la pantalla Selección del pelotón podrás reclutar a un pelotón equilibrado basándote en los talentos bióticos, tecnológicos y de combate de cada uno de sus miembros potenciales.

Pulsa los botones **←/→** para navegar por los miembros disponibles del pelotón. Pulsa el botón **Ⓜ** para seleccionar a un miembro y añadirlo a tu grupo. Pulsa el botón **ⓧ** para examinar al pelotón en cualquier momento y revisarlo. Cuando estés satisfecho, pulsa el botón **ⓧ** para aceptar el pelotón.

Solo puedes elegir a los miembros de la patrulla bajo estas dos circunstancias:

- Cuando te encuentres por primera vez con un nuevo y potencial miembro del pelotón.
- Cuando salgas de la Normandía, donde podrás regresar para cambiar a los miembros del pelotón.

Elige a tu pelotón con cuidado; cuando salgas de la Normandía, no podrás hacer cambios hasta que vuelvas.

CÓMO DESPLAZARSE HASTA UN MUNDO INEXPLORADO

Las misiones a lo largo del Tráves Aticano te conducirán a mundos inexplorados con misteriosas anomalías. Para descubrir la naturaleza de esas anomalías, tendrás que desplazarte, aterrizar y explorar esos planetas.

En el mapa de la galaxia, selecciona la opción de navegación por cúmulos, navegación por sistemas y después los aterrizajes planetarios.

Después de aterrizar en un planeta, explora el terreno en el mako, equipado con potentes sensores para detectar la presencia de alienígenas enemigos, anomalías tecnológicas y recursos.

Utiliza el mapa del programa de misiones sobre un mundo inexplorado para descubrir qué hay en las proximidades. Pulsa el botón **ⓧ** en el mapa para fijar un destino, que pasará a indicarse con un banderín en el mapa.

CÓMO ABANDONAR UN MUNDO INEXPLORADO

Cuando estés preparado para dejar un mundo inexplorado y regresar a la Normandía, entra en el mako y pulsa el botón **Ⓜ**.

Si vas a pie:

- 1. Pulsa el botón **START** para que aparezca el programa de misiones y, a continuación, selecciona **MAPA**.
- 2. Elige la opción **Volver a la Normandía**.

MAKO

El mako es un vehículo de combate de infantería y de exploración. Puede transportaros a ti y a tu pelotón hasta el campo de batalla, donde proporciona protección y fuego de apoyo.

Para subir tú y tu pelotón al mako, acércate a él y pulsa el botón **X**.

Para conducir el mako, mueve el joystick izquierdo y pulsa el botón **X** para saltar el terreno abrupto o esquivar los disparos enemigos.

Pulsa el botón **L2** para acercar la cámara del cañón, pulsa el botón **R1** para disparar el cañón y pulsa el botón **R2** para disparar la ametralladora.

Para salir del mako, busca un lugar seguro sobre un terreno firme y pulsa el botón **C**. Ten en cuenta el nivel de riesgo del exterior antes de partir, ya que solo puedes sobrevivir durante un tiempo en ciertas atmósferas inhóspitas.



La interfaz del vehículo indica los niveles de escudo y salud de los miembros del pelotón, además del estado de las armas y el equipamiento del mako.

CÓMO REPARA EL MAKO

Puedes emplear omnigel para reparar el mako sobre el terreno; para ello, pulsa el botón **A**. Pero antes, tendrás que detener el mako, quedarte dentro y dejar de disparar.

DESCIFRAMIENTO

Algunos contenedores y puertas están cerrados y solo se abren saltándose su seguridad con una omniherramienta y el talento para descifrar. Si encuentras un dispositivo de seguridad, podrás utilizar omnigel o reventar su seguridad a mano.

El desciframiento emplea una omniherramienta para acceder al mecanismo de seguridad y sortear cortafuegos y escáneres. Si intentas saltarte la seguridad de un sistema manualmente, deberás hacerlo en un tiempo determinado.



Cuando estás descifrando, aparecen en pantalla los cuatro botones con caras. Pulsa el botón adecuado que se te indique para desbloquear el objeto.

TALENTOS

Un talento es una especialidad que se puede mejorar según avanzas en el juego. A medida que adquieres experiencia, consigues puntos de talento que puedes emplear para mejorar las características de tu personaje.

Los talentos que se encuentran disponibles para ti y para tu pelotón dependen de la clase elegida durante la creación del personaje. En las fases de activación, marcada con unos iconos sobre el talento, se desbloquean nuevas capacidades u otros talentos en la pantalla Pelotón.

TALENTOS PARA EL COMBATE



PISTOLAS

Aumenta la precisión y el daño al llevar una pistola. Activa la capacidad Tirador para disparar con mayor rapidez y precisión durante un tiempo.

ESCOPIETA

Aumenta la precisión y el daño al llevar una escopeta. Activa la capacidad Masacre para disparar con la escopeta una gran carga explosiva con la que causar daño al enemigo.

FUSILES DE ASALTO

Aumenta la precisión y el daño al llevar un fusil de asalto. Activa la capacidad Aniquilación para disparar el arma con ráfagas más largas y precisas.

FUSILES DE FRANCOOTIRADOR

Aumenta la precisión y el daño al llevar un fusil de francotirador. Activa la capacidad Asesinato, con la que se aumenta el daño causado por el siguiente disparo.

BLINDAJE

Aumenta la cantidad de daño que puede amortiguar la armadura y permite equiparte con una armadura pesada, dependiendo de la clase a la que pertenezcas. Activa la capacidad Mejora de escudo que restablece tus escudos en combate.

ENTRENAMIENTO EN ASALTO

Aumenta el daño de armas y cuerpo a cuerpo. Activa la capacidad Subida de adrenalina, que reinicia el tiempo de recarga de todos tus talentos para que puedas usarlos inmediatamente.

BUENA FORMA

Mejora tu salud, lo que aumenta al máximo el daño que puedes soportar antes de morir. Activa la capacidad Inmunidad, que aumenta la protección contra daños durante algún tiempo.

ENTRENAMIENTO DE ESPECTRO

Aumenta la salud, precisión y eficacia de todos los ataques y poderes. Concede la capacidad Unidad, con la que puedes revivir a los miembros de tu pelotón si los hieren en combate.

TALENTOS TECNOLÓGICOS



CAMPO AMORTIGUADOR

Aumenta el radio de explosión de las minas tecnológicas. Activa un campo de amortiguación que anula las capacidades bióticas y tecnológicas del enemigo durante el combate.

DESCIFRAMIENTO

Te permite usar omnigel para saltarte los sistemas de seguridad y abrir puertas o contenedores. En última instancia, activa Sabotaje para neutralizar rápidamente las armas del enemigo en combate.

PIRATEO

Aumenta la velocidad de recarga de las minas de proximidad tecnológica. Por último, activa la capacidad de ataque a la IA, con la que controlarás la inteligencia artificial de los enemigos robots para que ataquen a todo lo que les rodee, incluidos ellos mismos.

ELECTRÓNICA

Aumenta la resistencia de los escudos y te permite sortear el sistema de seguridad de algunos objetos bloqueados. También activa el uso de Sobrecarga para dañar y neutralizar los escudos enemigos durante el combate.

TALENTOS BIÓTICOS



LANZAMIENTO

Genera un campo biótico que lanza los objetos que están a su alcance.

ALZAMIENTO

Genera un campo biótico que eleva objetos.

ALTERACIÓN

Genera un campo biótico que hace añicos lentamente cualquier objeto que toca, lo que provoca daños en la armadura y reduce su eficacia temporalmente.

SINGULARIDAD

Genera un campo biótico que hace que los objetos salgan volando y se destrocen al chocar violentamente entre sí.

BARRERA

Genera un campo biótico que absorbe los disparos de las armas.

ESTASIS

Genera un campo biótico que rodea y aísla cualquier objeto que toca, lo que evita que el enemigo se mueva o ataque, pero también impide que le hagas daño.

OTROS TALENTOS

ENCANTO

Aumenta las posibilidades de encantar durante una conversación y disminuye los créditos necesarios para comprar objetos en las tiendas.

INTIMIDAR

Aumenta las posibilidades de intimidar durante una conversación y disminuye los créditos conseguidos al vender objetos en las tiendas.

TALENTOS DE CLASE

Algunos talentos son inherentes a cada clase de personaje.

SOLDADO

Mejora la salud y su regeneración.

INGENIERO

Reduce el tiempo de carga de las capacidades tecnológicas y aumenta la resistencia tecnológica.

ADEPTO

Reduce el tiempo de carga de las capacidades bióticas y aumenta la resistencia biótica.

INFILTRADO

Aumenta los daños producidos por las minas tecnológicas y reduce el sobrecalentamiento de los fusiles de francotirador y las pistolas.

CENTINELA

Reduce el tiempo de recarga de las capacidades tecnológicas y bióticas, aumenta el daño y la precisión de las pistolas y concede la capacidad Tirador.

VANGUARDIA



Aumenta la resistencia biótica y el daño causados por escopetas y pistolas.

MEJORA DE TALENTOS

Tanto tu patrulla como tú contáis con una serie de talentos que representan el entrenamiento, fortaleza y capacidades de cada personaje. Si empleas puntos de talento con ellos, algunos aspectos del personaje se fortalecerán y, con el tiempo, se desbloquearán nuevos ataques, mejoras, competencias y habilidades.

PUNTOS DE TALENTO

Utiliza los puntos de talento para adquirir rangos superiores.

Pulsa el botón **START** para ir al programa de misiones y elige PELOTÓN. Resalta un talento y pulsa el botón  para añadir rangos y el botón  para quitarlos.

ESPECIALIZACIÓN

La especialización aumenta los talentos propios de cada clase. Después de cumplir con una misión opcional del Ejército de la Alianza de Sistemas, escoge una especialización para tu personaje, lo que aumentará hasta el máximo los puntos de talento que podrás emplear para comprar talentos de la clase a la que pertenece.