

**Botón L2**

- ▮ Mantener pulsado para apuntar.
- ▮ Activa el modo AR durante Evasión, Propulsión o al abandonar la cobertura.

**Botón L1**

- ▮ Mantenerlo pulsado en movimiento para activar la Propulsión. Esto te permite deslizarte a alta velocidad mientras controlas la dirección con el joystick izquierdo.
- ▮ Enciende un cigarrillo mientras estás a cubierto. Lanzar la colilla encendida puede distraer a los enemigos.

**botones de dirección**



- ▮ Elige cuál de las tres armas equipadas está activa. El arma activa se resalta en rojo en el indicador de la pantalla.



- ▮ Cambia entre granadas de fragmentación y PEM.

**Botón del panel táctil**

- ▮ Pausar y abrir menú de pausa.

**Botón opciones**

- ▮ Saltar cinemática o escena de diálogo.

**Botón R2**

- ▮ Dispara el arma activa.
- ▮ Activa el modo AR durante la Propulsión.

**Botón R1**

- ▮ Recargar.
- ▮ Mantenerlo pulsado para escanear (recoger) un arma.

**Botón ▲**

- ▮ Lanzar granada.

**Botón ●**

- ▮ Cuerpo a cuerpo.

**Botón ×**

- ▮ Evasión táctica. Úsalo con el joystick izquierdo para determinar la dirección.

**Botón ■**

- ▮ Ponerse a cubierto.
- ▮ Úsalo con el joystick izquierdo para abandonar la cobertura (rodar, correr a campo abierto o saltar por encima).
- ▮ Acción. Por ejemplo: abrir contenedor, requisar torreta, asistencia médica, colocar explosivos, etc.

**Joystick izquierdo**

- ▮ Caminar/Correr. El joystick izquierdo usado junto a Propulsión y Evasión determinará la dirección de dichos movimientos.

**Joystick derecho**

- ▮ Mueve la cámara.
- ▮ Al usar el rifle de francotirador, pulsa el botón **R3** para hacer zoom. Los controles de la cámara se pueden modificar en las Opciones.

## ARMAS

El ARS está equipado con el sistema de armamento B.L.A.D.E. (Battlefield Logic ADaptable Electronic), capaz de almacenar configuraciones para tres armas a la vez. Puedes cambiar entre ellas con los botones de dirección **↑↓→**. Consulta el indicador en la parte inferior derecha de la pantalla para ver qué arma está activa (resaltada en rojo) y la munición restante. Cuando el cargador está vacío, recargarás de forma automática, pero quizá quieras hacerlo manualmente antes de que se agote y así evitar encontrarte indefenso de pronto bajo el fuego enemigo. Pulsa el botón **R1** en cualquier momento para recargar de forma manual.



A menudo encontrarás armas colocadas o descartadas en el campo de batalla. Sitúate sobre un arma y mantén pulsado el botón **R1** para escanear. Si el arma coincide con una de tus armas actuales, escanear aumentará la cantidad de munición. Si el arma no coincide, escanear instalará su configuración como arma activa. El arma activa en el momento del escaneo se descartará en el proceso, pero

permanecerá en el suelo para volver a escanearse si el cargador contiene munición.

Ten en cuenta que, si quedan enemigos tras haber usado toda la munición disponible, puede haber algunos casos en los que no sea posible continuar la partida. Accede al Menú de pausa y selecciona PUNTO DE CONTROL o REINICIAR para volver a intentarlo.

## GRANADAS

Además del sistema de armamento B.L.A.D.E., también cuentas con dos tipos de granadas: granadas de mano y emisores PEM. Puedes cambiar la granada activa con el botón de dirección **←** como se muestra en la interfaz de la parte inferior derecha de la pantalla. Al igual que con las armas de B.L.A.D.E., puedes encontrar granadas en el campo de batalla y recogerlas manteniendo pulsado el botón **R1**.

Pulsa el botón **▲** para lanzar una granada en la dirección indicada por el punto de mira en el centro de la pantalla.

## MEJORAR ARMAS

Cuando la munición de un arma está a plena capacidad, esta se mejorará al escanear o recoger la misma arma, aumentando su poder y la capacidad máxima de munición. Las mejoras de armas que afectan al arma activa también se pueden encontrar sobre el terreno y escanearse mediante el mismo proceso.

Nota: En DIFICULTAD NORMAL o superior, las armas también se deterioran cuando el personaje jugador muere.

## SISTEMA DE ARMAMENTO B.L.A.D.E.

El sistema de armamento B.L.A.D.E. (Battlefield Logic ADaptable Electronic) es un producto de la investigación de DARPA en materiales programables avanzados. Basado en una unidad central programable, el exterior del sistema de armas

puede tomar varias formas; sin embargo, las limitaciones actuales de la memoria de estado sólido permiten el almacenamiento de tan solo tres configuraciones. La naturaleza expansiva del material programable empleado en el sistema B.L.A.D.E. le permite replicar armas de varios tamaños, desde pistolas hasta armas pesadas como lanzacohetes.

## APUNTAR

Mantén pulsado el botón **L2** para apuntar. El punto de mira se vuelve rojo cuando se encuentra alineado con un enemigo.

En la DIFICULTAD CASUAL AUTO (p.3), la mira de tu arma se fijará automáticamente a los objetivos cercanos al mantener pulsado el botón **L2**, lo que hace que eliminar varios enemigos en formación cerrada sea coser y cantar.

Apuntar con un rifle de francotirador proporciona una visión mucho más cercana. El punto de mira se volverá rojo cuando se alinee con un objetivo. Pulsa el botón **R3** (pulsa el joystick derecho) para hacer todavía más zoom.



## COBERTURA

Cuando te aproximas a ciertos obstáculos y paredes, aparece la opción de ponerse a cubierto con un icono de acción. Pulsa el botón **■** para esconderte tras el obstáculo y usarlo como escudo. Puedes moverte a la izquierda y a la derecha a lo largo del obstáculo sin abandonar la cobertura. Sin embargo, apuntar a los enemigos te dejará parcialmente expuesto, por lo que se recomienda que esperes hasta tener un tiro limpio.

Muévete en dirección contraria al obstáculo para abandonar la cobertura o pulsa el botón **■** junto al joystick izquierdo para rodar, correr o saltar sobre los obstáculos más pequeños en función de la dirección en que lo inclines.

Al abandonar la cobertura con el botón **■**, también puedes pulsar el botón **L2** para activar el modo AR. Tus sentidos se agudizarán y la percepción del tiempo se ralentizará, lo que te dará una ventaja a la hora de sobrevivir mientras estás expuesto al fuego enemigo.



## ESTATUAS PANGLOSS

Ocultas por el campo de batalla hay pequeñas figuras doradas llamadas Estatuas Pangloss. Si encuentras una, no dudes en atacarla. El número de Estatuas Pangloss encontradas se mostrará en la pantalla de resultados.

### PROPULSIÓN

El ARS está equipado con un propulsor que te permite deslizarte hacia adelante a alta velocidad y pasar por zonas de poca altura. Pulsa el botón **L1** para usar el propulsor y controla la dirección con el joystick izquierdo. Vigila el indicador de temperatura, ya que el Propulsor se apagará automáticamente cuando el traje comience a sobrecalentarse. Otras funciones también dejarán de estar disponibles mientras el traje se enfría.



Durante la Propulsión, puedes pulsar el botón **L2** para activar el modo AR. Esto puede servirte para atravesar con precisión formaciones cerradas de enemigos.

### CARGAS EXPLOSIVAS

En ocasiones, te encontrarás con obstáculos para los que necesitarás más potencia de fuego que la que proporciona un arma normal. Cuando se muestra el icono Colocar explosivo, pulsa el botón **R2** para situar la carga y el detonador por control remoto.



Para activar el detonador, pulsa los botones **L3** y **R3** (pulsa los joysticks izquierdo y derecho) a la vez. Asegúrate de estar fuera del alcance de la explosión o sufrirás un daño significativo.

### SECUENCIAS DE ACCIÓN

En ocasiones, cuando luchas contra enemigos más fuertes, puedes tener la oportunidad de realizar una secuencia de acción especial en forma de ataque o contraataque. Dichas secuencias son automáticas y a menudo, más potentes que los ataques normales, pero es necesario que efectúes correctamente los controles que se muestran en pantalla en el tiempo disponible.



Los controles típicos incluyen girar el joystick izquierdo o derecho rápidamente en la dirección indicada o pulsar un botón repetidamente hasta que el indicador en pantalla esté lleno. No se muestra el tiempo disponible, por lo que es mejor asumir que no puedes desperdiciarlo.

### ACCIONES CONTEXTUALES

Muchas acciones y efectos diversos solo están disponibles en determinadas circunstancias. Cuando una acción está disponible, el tipo de acción se puede identificar por el icono que se muestra junto al indicador del botón **R1**. Pulsa el botón **R1** para realizar la acción.



Los iconos de acción contextual más frecuentes son:



#### Cobertura

Te pones a cubierto tras un obstáculo o muro.



#### Abandonar cobertura

Trepa, rueda o sal corriendo del obstáculo.



#### Colocar explosivo

Prepara una poderosa carga explosiva.



#### Asistencia médica

Proporciona una inyección de emergencia a un aliado herido. El icono identifica a los aliados que necesitan ayuda.



#### Abrir contenedor

Abre de una patada un contenedor para revelar su contenido.



#### Operar terminal

Se usa para abrir puertas y controlar maquinaria.



#### Requisar torreta/Abandonar torreta

Las torretas enemigas se pueden usar cuando su operario está fuera de combate.



#### Escalar arriba y abajo

A veces solo puedes acceder a las zonas más altas o bajas mediante escaleras u otros medios improvisados.

INFO:  
3.1.1994.0

©SEGA. SEGA, and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

"PS", "PlayStation", "PS4" and "DUALSHOCK" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

"Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation.

Library programs ©Sony Interactive Entertainment Inc.

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.