



CONTACTO

Si tienes preguntas sobre el juego o quieres realizar sugerencias para mejorarlo, puedes dirigirte en cualquier momento a Soporte: support.es@quantum-rush.net

MENÚ DE INICIO

El menú de inicio es lo primero que ves en Quantum Rush: Champions. Aquí puedes crear un nuevo perfil o reanudar una partida existente. La carga de ésta te lleva al menú principal.

Dentro de opciones puedes ajustar las configuraciones de gráficos y sonido y establecer la asignación de teclas del gamepad y el teclado.

MENÚ PRINCIPAL – CARRERA

En Carrera te esperan distintos desafíos. Primero hay que elegir un fabricante de naves. Para cada uno de ellos hay una campaña, en la que hay distintos modos de juego y niveles (ligas). Mediante tus éxitos puedes desbloquear distintos contenidos como por ejemplo más naves, armas, componentes, nuevos desafíos o niveles superiores.

Fabricantes de naves

En Quantum Rush: Champions hay tres fabricantes de naves. En la producción, los fabricantes ponen énfasis en diferentes áreas, por lo que el comportamiento de conducción y otras características entre naves varían en función del fabricante.

Campañas

Cada campaña se divide en diferentes niveles (ligas). Cada nivel te ofrece una serie de desafíos, que tienen que ser superados para ascender. Estos desafíos pueden ser configurados de manera distinta, como por ejemplo, una lucha contra un adversario jefe.

Niveles

Al final de un nivel (liga) te espera un jefe que tienes que superar. Ésto te permite desbloquear el siguiente nivel. ¡Por concluir una campaña el fabricante con el que estás participando te proporciona una nueva nave de manera gratuita! Cuanto más alto sea el nivel, más rápida será la nave.

DESAFÍOS & MODOS DE JUEGO

Cada desafío está sujeto a ciertas reglas y regulaciones determinadas por un modo de juego. Los siguientes modos de juego se incluyen durante la fase de Early Access I en Quantum Rush Champions:

Against the Clock

En este modo un temporizador cuenta hacia atrás. Si la cuenta atrás finaliza, el participante que esté en último lugar será destruído. La cuenta atrás comienza de nuevo y otra vez el último clasificado es destruído. Ésto se repite hasta que sólo quede un participante. Cuanto más tiempo aguantes, mejor será tu nivel de éxito.

Courier

En este modo de juego los participantes tienen que recoger paquetes que aparecen en el circuito. La carrera termina cuando se consume el tiempo límite. Cuantos más paquetes recojas, mayor será tu grado de éxito.

Damage Control

En este modo la velocidad máxima de la nave se incrementa cada cierto intervalo de tiempo. Sin embargo, esta alta velocidad se pierde de nuevo, cuando la nave colisiona con el entorno. Por lo tanto, tratar de no chocar y de recoger la mayor cantidad de fases de aceleración.

Death Match

El objetivo de este modo es destruir el mayor número de enemigos en un periodo de tiempo determinado.

Defeat the Enemy

En este modo tienes que dar caza a enemigos especiales que son protegidos por otros participantes NPC. Elimina todos los enemigos marcados lo antes posible para recibir una buena valoración final.

Hit the Target

En este modo tienes que concluir una vuelta lo más rápido posible y acertar a pasar por los objetivos repartidos por el circuito. Cada objetivo que dejes pasar se penalizará con segundos de sanción en el tiempo final.

Single Race

En este modo tomas parte en una carrera normal en la que se pueden utilizar las armas. El objetivo es lograr la mejor clasificación posible.

Time Trial

En este modo disputas siempre 3 vueltas para tratar de obtener el mejor tiempo total posible. Cuanto más rápido termines la carrera, mayor será tu grado de éxito.

Luchas contra jefes

Las luchas contra jefes son carrera especiales en condiciones particulares, contra uno o más oponentes particularmente fuertes que tienen propiedades y habilidades especiales.

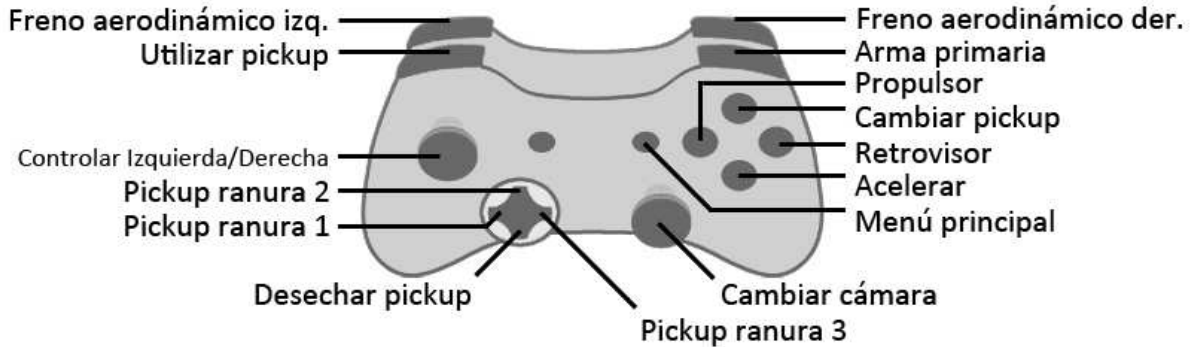
CONTROLES

Puedes controlar tu nave con el teclado o con un gamepad. Recomendamos utilizar un gamepad. En Opciones, dentro del menú principal, puedes ajustar la configuración del teclado y el gamepad.

Controlar con el gamepad

Quantum Rush es compatible con la mayoría de gamepads actuales. La asignación de botones estándar está diseñada para el controlador de Xbox 360 y gamepads de diseño similar.

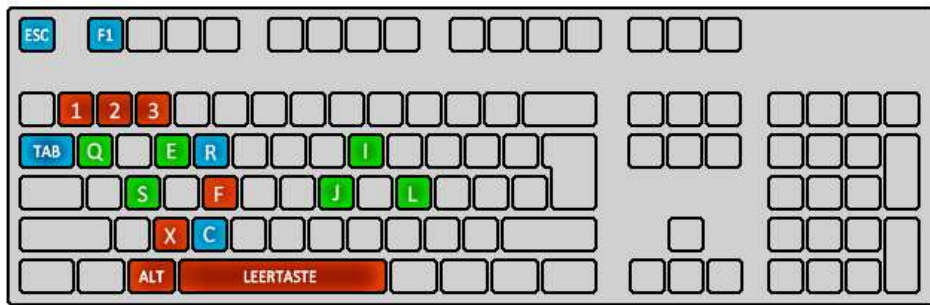
Indicación: Quantum Rush sólo reconoce un Gamepad, cuando éste ya ha sido conectado al PC al comienzo del juego.



Configuración estándar del gamepad

Controlar con el teclado

Indicación: Con algunos teclados se pueden producir errores con los controles, cuando, por ejemplo, se pulsan dos teclas de dirección y la barra espaciadora a la vez. Por eso, las teclas de dirección no están asignadas en la configuración estándar. A este fenómeno se le llama *ghosting*.



CONTROL		LUCHA		MENÚ/CÁMARA	
I	Acelerar	BARRA ESPACIADORA	Arma primaria	C	Cambiar cámara
J	Girar a la izquierda	ALT	Utilizar pickup	R	Retrovisor
L	Girar a la derecha	1	Pickup ranura 1	ESC	Atrás, menú principal
S	Propulsor	2	Pickup ranura 2	F1	Menú principal
Q	Freno aerodinámico izq.	3	Pickup ranura 3		
E	Freno aerodinámico der.	X	Cambiar pickup		
		F	Desechar pickup		

Configuración estándar del teclado

HUD – INDICADORES DE TU NAVE

El HUD (Head-Up-Display) te proporciona toda la información importante para la carrera. Además de la vuelta, el tiempo en la carrera y tu clasificación, puedes consultar la temperatura de la nave, su velocidad, el estado de su suministro de energía y blindaje, así como los pickups recogidos.



Los indicadores más importantes:

- 1) Temperatura - si la barra alcanza el 100% no se pueden utilizar ni el arma ni el propulsor hasta que la nave se enfríe de nuevo.
- 2) Inventario - aquí puedes almacenar hasta 3 pickups simultáneamente. Uno de esos pickups siempre estará seleccionado.
- 3) Energía - es necesaria tanto para el mantenimiento del escudo como para el uso del propulsor.
- 4) Blindaje - en el caso de que este valor llegue a 0%, la nave explota.
- 5) Vuelta - la vuelta en la que te encuentras y el número de vueltas restantes.
- 6) Clasificación - tu clasificación actual.
- 7) Velocidad - la velocidad actual de tu nave.
- 8) Indicador de tiempo - dividido en 3 valores:
 - TOTAL: el tiempo transcurrido desde el comienzo de la carrera
 - VUELTA: el tiempo desde que has empezado la vuelta actual
 - MEJOR: el mejor tiempo en una vuelta en el circuito









Los indicadores HUD varían según el modo. Pueden añadirse indicadores adicionales, así como ocultarse los indicadores representados, en función de la relevancia en el modo de juego.





NAVE-PERSONALIZACIÓN












En la llamada “personalización” tienes la posibilidad de individualizar tu nave. Puedes acceder a la personalización después de la elección del nivel en la pantalla de desafíos haciendo clic sobre la pestaña de abajo a la izquierda.

Componentes y propiedades

Cada nave está equipada con un juego de componentes. Superando los desafíos puedes desbloquear modelos alternativos o mejores de cada tipo de componente.

Motor	Propulsor
<p> La cantidad de energía máxima disponible. Se consume energía cuando se activa el propulsor o el escudo absorbe daños. Si la reserva de energía desciende a cero, se desconecta el escudo y los daños posteriores dañan el blindaje.</p> <p> La velocidad de carga de energía indica con qué efectividad se pueden utilizar los campos de carga de energía en el circuito.</p> <p> Cuanto más alta sea la aceleración, más rápido alcanzará la nave su velocidad máxima.</p> <p> La velocidad máxima es la velocidad más alta que una nave con aceleración normal (es decir, sin efectos de aceleración) puede alcanzar.</p> <p> Cuanto más alta sea la velocidad de giro, más manejable será tu nave.</p>	<p> La potencia del turbo muestra qué porcentaje de la velocidad máxima que se puede alcanzar con la ayuda del propulsor.</p> <p> La generación calorífica representa cuántos grados de temperatura por segundo se generan cuando se aplica el propulsor.</p> <p> La demanda de energía es la cantidad de energía por segundo que consume el propulsor interno.</p>

Refrigeración	Escudo
<p> La velocidad de refrigeración señala cuántos grados de la temperatura máxima pueden ser enfriados por segundo.</p> <p> La temperatura máxima que se puede alcanzar antes de que todos los sistemas generadores de calor de la nave se bloqueen.</p> <p> El retardo de refrigeración es el tiempo en segundos que tiene que transcurrir, antes de que se pueda iniciar el proceso de refrigeración.</p>	<p> La dureza del escudo indica cuántos puntos de la energía del motor se consumen por cada punto de daño.</p>

Blindaje	Arma primaria
<p> El blindaje (en puntos de daño [PD]) representa el estado de la nave. Si este valor llega a cero, la nave explota.</p> <p> Se muestra el peso del blindaje en toneladas.</p> <p> La inercia de dirección indica en qué medida afecta el peso del blindaje a la velocidad de giro de la nave.</p> <p> La inercia de aceleración muestra cómo influye el peso del blindaje sobre la aceleración de la nave.</p> <p> El valor de deslizamiento señala la influencia del peso del blindaje sobre el comportamiento en el deslizamiento.</p>	<p> El tipo de arma muestra de qué tipo de arma se trata. Hay de disparo único, automática, de escopeta y de láser.</p> <p> Hay distintos tipos de munición. La munición de ión produce daños más elevados en los escudos. La munición de proyectil produce daños más elevados en el blindaje. La munición de láser produce daños en los escudos y en el blindaje por igual.</p> <p> Los puntos de daño por segundo sobre blindajes indica cuántos daños produce una arma sobre el blindaje de un objetivo.</p> <p> Los puntos de daño por segundo sobre escudos señala cuántos daños de energía ocasiona una arma sobre el escudo de un objetivo.</p> <p> La generación calorífica representa el calor que se genera por segundo al utilizar la arma.</p> <p> La velocidad de disparo muestra el número de proyectiles que puede disparar una arma por minuto.</p>

Personalización óptica

Cada nave también puede ser personalizada ópticamente. Quantum Rush Champions pone a disposición, durante la fase Early Access, el aspecto básico de cada nave y una selección (parcialmente desbloqueados) de colores.



PERFIL

En el perfil puedes consultar extensas estadísticas personales y tu progreso en el desbloqueo de logros.



Cada celda de la izquierda abre una categoría de perfil. Te proporcionan:

- Estadísticas personales
- Estadísticas de circuitos
- Estadísticas de los modos de juego
- Logros en los modos de juego
- Logros con los fabricantes
- Logros en los circuitos
- Logros de campaña

PICKUP-OBJETOS

Los „pickups“ son recursos que puedes recoger y utilizar durante una carrera. Puedes poseer hasta 3 pickups simultáneamente. Cuando tu nave explota, pierdes todos los pickups almacenados. Para hacer sitio a otros pickups, puedes deshacerte de los que no te interesen.

Con algunos pickups, los de pickups de bloqueo, al presionar la tecla Pickup aparece en primer lugar un punto de mira animado. En este caso, el pickup será activado cuando el objetivo haya sido apuntado con éxito. Si se pulsa de nuevo durante el proceso, se elegirá otro objetivo.

¡En algunos modos de juego no están disponibles los pickups!

Pickups ofensivos



Área de defecto

Al usarlo tu nave es rodeada por un área redonda durante 10 segundos, que ocasiona daños y calor a las naves de manera continua, cuando éstas se encuentran en dicha zona.



Golpe en el cuerpo

Al accionarlo tu nave lanza un arma energética hacia delante que salta de nave en nave y daña su sistema de antigravedad. A consecuencia de ello las naves caen al suelo y son más lentas. Después de tres segundos se vuelve a activar la antigravedad y las naves afectadas pueden volver a volar de manera normal.



Rayo de carga

Cuando lo usas tu nave lanza una bola de energía hacia delante, que vuela recto y que sigue el circuito en sus bajadas y subidas. Sin embargo no sigue las curvas. Las naves alcanzadas con esta arma sufrirán daños.



Misil buscador

Cuando lo empleas tu nave dispara un misil hacia delante que sigue el recorrido del circuito hasta encontrar un enemigo o explotar por colisión. Las naves alcanzadas sufrirán daños.



Misil de bloqueo

Si hay una nave cerca se pondrá en el punto de mira y será marcada como objetivo. Si el marcaje es exitoso se dispara el cohete y alcanza al enemigo. Si presionas la tecla de nuevo el proceso de apuntamiento se interrumpe.



Mina

Si lo accionas colocas una mina detrás de la nave. Una mina explota al contactar con una nave, ocasionándole daños, o automáticamente tras 60 segundos a más tardar.



Onda para hacer espacio

De tu nave sale una onda de presión, que saca a las demás naves del circuito y les ocasiona daños.



Esferas estáticas

Produce esferas que aparecen delante de los primeros clasificados, que al contactar reducen la velocidad de la nave, además de ocasionar daños. Desaparecen después de algunos segundos, por lo tanto, no sólo representan un obstáculo peligroso para los primeros clasificados.



Tormenta eléctrica

Este pickup produce una tormenta eléctrica estacionaria detrás de la nave del usuario que, al contactar con otra nave, resta energía y genera calor.

Pickups defensivos



Muro de fuego

Al activarlo se creará un escudo alrededor de tu nave y te protegerá de cualquier tipo de daño.



Pantalla de humo

Cuando la accionas tu nave expulsa una espesa nube de humo atrás de sí que dificulta la visión de los jugadores que te siguen.

Pickups favorables



Propulsor de energía

Su uso hace que puedas utilizar el propulsor interno de la nave sin tener que utilizar energía para ello.



Depósito de nitrógeno

Su uso te protege de cualquier tipo de generación calorífica.

Pickups desfavorables



Choque de flash

Si el apuntamiento es exitoso el enemigo será deslumbrado con una luz cegadora durante unos segundos.