

¿SUEÑAN LOS ESPÍAS CON INSECTOS ELÉCTRICOS?



C ONCEPTO

○ Al pertenecer al mundo del espionaje, no tiene apariencia de arma. De hecho, pretende ser algo que no llamaría la atención incluso si el personaje fuese cacheado.

○ Es necesario que se pueda acceder al arma de forma rápida, por lo que los espías lo llevarán sobre ellos a modo de accesorio. Existen dos versiones: adornos para el cabello y gemelos (a elegir al inicio de la partida según cómo se quiera definir el estilo del personaje).

En cinemáticas puede presentarse la acción por la que el personaje coge el accesorio, lo activa, y como este se "despieza", sin embargo en la parte jugable todo esto se simplifica gráficamente realizando sólo la acción de "ataque" (animación del brazo del personaje al cuello del npc) aunque a efectos prácticos continúa siendo un accesorio que porta el personaje.

○ Se basa en la fusión de tecnología/máquina y ser vivo que se utiliza en futuros como el de Blade Runner.

O TROS MODELOS

Dado que existen dos modelos, el accesorio para el pelo y los gemelos, también se permite el diseño de otros insectos que se adapten a los lugares (por ejemplo escarabajos en el caso de los gemelos).

L IMITACIONES

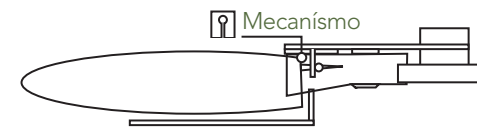
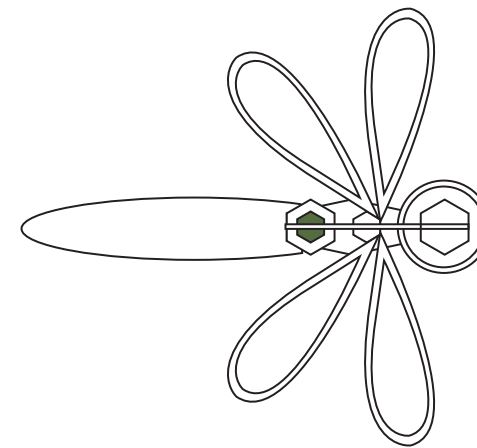
El tipo de cápsula y de chip que se va a usar al activar el arma se selecciona previamente desde un panel destinado a tal fin. Se puede cambiar tantas veces como se quiera a lo largo del juego, pero siempre accediendo a esta configuración puesto que el espía sólo lleva encima un accesorio; lo que varía son las cargas de las cuales disponga en el momento. Estas cargas son limitadas y se obtienen a lo largo del juego.

A TACQUES Y OTROS USOS

Hay dos piezas diferentes con las que llevar a cabo el ataque/uso, cada una de ellas activada por un botón distinto. Además ambas producirán diferentes efectos dependiendo de la carga que se haya añadido.

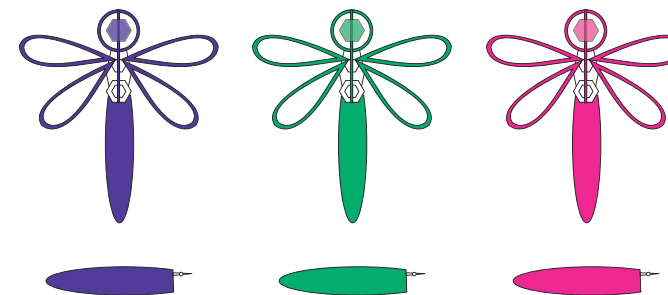
I. Cápsula.

○ Funcionamiento: Al presionar el hexágono se activa un mecanismo que desbloquea la aguja de la cápsula. Ahora puede sacarse por completo deslizando. Se inyecta en el cuello del npc.



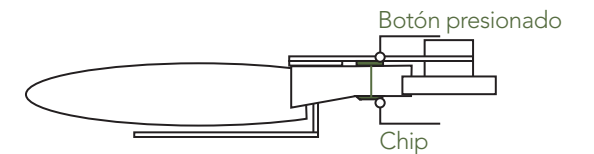
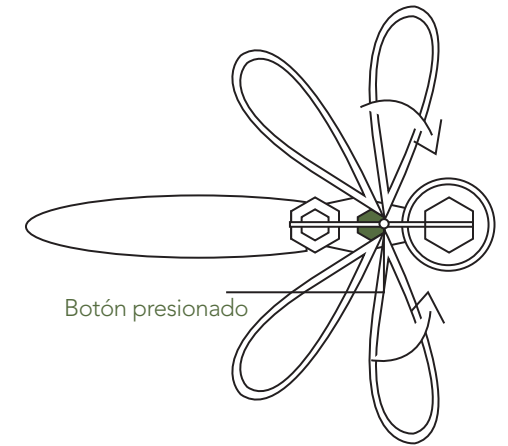
○ Tipos de cargas: Somnífero, veneno, suero de la verdad (todos ellos aplicables a npcs).

○ Efecto visual según carga: Cambia el color tanto de la cápsula como de todos los tubos que componen el accesorio.



II. Chip.

○ Funcionamiento: Al juntar las alas estas presionan un mecanismo que aplica el chip.



○ Tipos de cargas: Micrófono, localizador, chip eléctrico (los dos primeros destinados a escenarios/assets, el último a npcs).

○ Efecto visual según carga: Cambia el patrón holográfico de las alas.

Este arma está diseñada con uso defensivo (en caso de ser capturado), para evitar el combate o para realizar seguimientos/recogida de información.