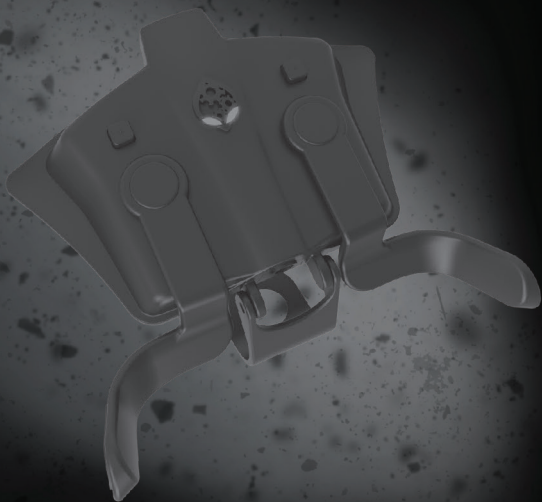


PARA PS4™

**STRIKEPACK FPS DOMINATOR:
PAQUETE DE MODO DE
PROXIMA GENERACION CABLEADO**



COLLECTIVEMINDS 

Introducción	3
Empezando	
- Colocar el StrikePack F.P.S. Dominator	4
- Emparejar el StrikePack F.P.S. Dominator con tu consola	4
Audio y uso de auriculares	
- Uso de auriculares de 3,5 mm o auriculares inalámbricos USB (Sony Gold™)	5
- Uso de un auricular con base USB	5
Terminología importante	6
Modología	7
El dispositivo StrikePack F.P.S. Dominator	
- Operando el StrikePack F.P.S. Dominator	10
- Mapeo de las paletas	10
- Replanteamiento del modo de torneo	11
- MOD Navegación y control básico	11
Navegación de menú secundario	
- Ajuste de las configuraciones de los botones - Menú secundario	13
- Selección del juego y diseño	13
MOD Control	
- Controles MOD ajustables	16
- Disparo de ráfaga ajustable (BOIII)	16
- Botón ajustable Turbo 2.0	17
Menú principal y control del dispositivo	
- Clases de MODS	18
- Instrucciones de uso de clase	18
Quick MODS	22
- MODS rápidos adicionales	
- Doble salto fácil	
- Contención de respiración automática	
- Puntería rápida	
- Gatillo sensible	
- Control de Rumble	
- Recarga controlada por movimiento Sixaxis™	
Controles rápidos	23

NOTA: ESTE MANUAL HA SIDO REVISADO CON INSTRUCCIONES QUE SON VÁLIDAS UNA VEZ QUE EL DISPOSITIVO STRIKEPACK HA SIDO ACTUALIZADO.

INTRODUCCIÓN

Gracias por comprar el PS4 F.P.S. StrikePack Dominator, el más avanzado adaptador de juegos construido para el controlador/mando Dual Shock 4™. Hemos tomado los mejores MODS disponibles y los hemos instalado en el dispositivo Strikepack, utilizando nuestra revolucionaria tecnología, para que puedas concentrarte en el juego y no preocuparse por complicados softwares de PC. Usando esa misma tecnología, le damos al jugador, la capacidad de mapear cualquier botón de su controlador a cualquiera de las paletas en el dispositivo. Nuevamente, ninguna aplicación o PC es necesaria. Creemos que este es un verdadero cambio de juego y esperamos que estés de acuerdo. Tal como importante es el hecho de que todas las modificaciones posibilitadas por el dispositivo están hechas sin anular la garantía ni hacer ningún cambio permanente en tu controlador. Todo el equipo de Collective Minds realmente espera que disfrutes jugando con él, tanto como hemos disfrutado diseñándolo para ti.

Hemos pasado innumerables horas y noches sin dormir, sometiendo al dispositivo a través desesiones de juego extremas, asegurando que cualquier error y problema haya sido erradicado. Sin embargo, si encuentras algún problema o tienes alguna dificultad para operar el dispositivo, comunícate con nosotros en support@collectiveminds.ca y estaremos encantados de ayudarte.

También hay muchos videos para ayudarte a configurar y maximizar tu diversión en <http://strikepack.com/> - ¡compruébalo!

Para ver otros productos de Collective Minds, visite www.CollectiveMinds.ca.

EMPEZANDO

Colocando el StrikePack F.P.S. Dominator

1. Asegúrate de que tu controlador PS4 esté apagado.
2. Alinea los puertos USB, levanta el gancho de seguro y desliza el PS4 F.P.S. Dominator en la parte posterior del mando PS4.
3. Mueve el gancho del seguro hacia la parte delantera del mando y sujeta suavemente el brazo curvo del dispositivo presionándolo suavemente contra el frente del mando. Debería encajar en su lugar en los agujeros del altavoz y debes escuchar un suave "clic".
4. Tu StrikePack F.P.S. Dominator ahora está listo para conectarse a tu consola..



Emparejando el StrikePack F.P.S. Dominator con tu consola

NOTA: Como el dispositivo StrikePack es un adaptador con cable muy avanzado, debe estar emparejado cada vez que se enciende la consola o se saca del MODO DE REPOSO. Esto es un proceso muy simple que lleva pocos segundos hacerlo.

1. Asegúrate de que tu dispositivo StrikePack esté conectado al mando pero NO esté enchufado.
2. Enciende tu consola PS4 a través de tu mando o botón de encendido frontal.
3. En la pantalla de inicio de sesión, aparecerá el mensaje "Controlador inalámbrico DualShock 4 conectado. ¿Quién está usando éste controlador?" Presiona el botón X como lo harías normalmente.
4. Verás un icono del mando con un símbolo de batería en la parte superior izquierda de la pantalla, que indica que un mando inalámbrico ahora está conectado.
5. Con el cable suministrado, conecta el extremo del cable USB estándar a un puerto USB libre en el frontal de tu consola.
6. Conecta el micro-USB más pequeño en el puerto USB en el StrikePack.
7. Debes ver un ícono de un mando en la parte superior izquierda de tu pantalla, con un símbolo de una batería y ahora también aparecerá un símbolo de auriculares. Esto se debe a que el dispositivo StrikePack utiliza su propio sistema de audio que tiene instalado.

8. Aparecerá el mensaje conectado al controlador conectado y se te preguntará "¿Quién está usando éste controlador?" tal como ocurrió al iniciar sesión. Selecciona tu usuario y presione X nuevamente. Notarás que hay un símbolo de controlador y un símbolo de auricular en la parte inferior izquierda de tu perfil.
9. Una vez más, aparecerá un símbolo de un mando y auricular en la parte superior izquierda de tu pantalla. Esta vez, sin embargo, NO habrá un símbolo de batería al lado del símbolo del mando, ya que ahora está conectado por cable sin retardo y el StrikePack está listo para usar.

NOTA: SOBRE EL MODO DE REPOSO: para salir del MODO REPOSO en tu consola, es importante que el dispositivo StrikePack no esté conectado a la consola como se ha detallado anteriormente. Si el dispositivo StrikePack se mantiene conectado cuando se sale del modo reposo, aunque puede parecer que está funcionando correctamente, el dispositivo se apagará después de unos minutos. No te preocupes ya que esto es normal. Si el dispositivo, o tu mando, dejan de funcionar en cualquier momento, simplemente desenchufa el cable del StrikePack, espera 5 segundos y vuelve a conectarlo al dispositivo. Esto debería rectificar cualquier problema reiniciando el emparejamiento con la consola PS4, y tu StrikePack ahora funcionará como se espera para el resto de tu sesión de juego.

AUDIO Y USO DE AUDIFONOS

El audio de altavoz del mando PS4 NO es compatible en este momento. Si no escuchas audio proveniente de el altavoz del mando es normal y el dispositivo funciona correctamente. En el diseño del StrikePack F.P.S. Dominator queríamos asegurarnos de que no tengas que sacrificar la conveniencia del controlador de audio para auriculares, ya que es un método muy popular de experimentar el sonido de un juego.

Uso de auriculares de 3,5 mm o auriculares inalámbricos USB (Sony Gold™)

El StrikePack tiene su propio puerto para auriculares convenientemente ubicado debajo. ESTE puerto de audio se debe usar para auriculares conectados de 3,5 mm. NO SE PUEDE usar el puerto de audio construido en tu mando cuando usa el StrikePack F.P.S. Dominator. Intencionalmente, se ha cubierto el acceso a este puerto con el brazo de seguridad por este motivo.

El funcionamiento de los auriculares que utilizan este puerto es exactamente el mismo que al usar el que está en el controlador. Para habilitar el audio CHAT y GAME en un auricular conectado a la toma de 3,5 mm, simplemente ve al menú "Ajustar sonido y dispositivos" en tu consola y elige "Todo el audio".

Para usar solo un auricular CHAT y altavoces externos para el audio GAME, simplemente ve al menú "Ajustar sonido y dispositivos" en tu consola y elige "Audio de chat".

Usar un auricular con base USB

Si eliges utilizar un auricular con base USB como el SONY GOLD, simplemente conecta el dongle USB en la consola en cualquier momento y enciende tus auriculares DESPUÉS de emparejar el StrikePack F.P.S. Dominator.

Si estás utilizando auriculares con cable USB, conecta los auriculares DESPUÉS de emparejar el StrikePack F.P.S. Dominator con tu consola. La consola preguntará "Auriculares conectados, quién está usando este dispositivo?" Simplemente elige el inicio de sesión apropiado para el auricular que se asignará.

Si eliges usar un auricular conectado al StrikePack en la misma sesión de juego, primero debes desconectar el dispositivo USB Sony Gold TM anterior o Auriculares USB que estén conectados a la consola. Cuando veas el mensaje "Auriculares desconectados" en la esquina superior izquierda de la pantalla, deberás desconectar y enchufar el cable al StrikePack para reiniciar y luego estará listo para usar con unos auriculares de 3,5 mm nuevamente.

TERMINOLOGÍA IMPORTANTE

Usando el Strikepack podría llegar a ser confuso, pero nos hemos esforzado para garantizar que sea lo más fácil e intuitivo de usar. Sin embargo, familiarizarse con algunos conceptos básicos del dispositivo y algunos términos básicos es muy útil.

Clases – estos son los principales tipos de MOD del controlador que son posibles con el StrikePack F.P.S. Dominator. Hay 8 clases principales que se cuentan desde la izquierda a la derecha en los LEDs del dispositivo, con el LED más a la izquierda en posición o clase 1.

MOD – estas son las modificaciones específicas de controlador posibles dentro de una Clase MOD

Quick MOD – un Mod de controlador específico, a menudo usado para un juego específico, que es simplemente encendido o activado y que no tiene configuraciones ajustables. Estos se activan con combinaciones de los botones del panel direccional y de botones del mando.

Navegación de menú – este es el método que el usuario tiene para ajustar las clases, MODS y parámetros del dispositivo.

Menú principal – este menú principal se selecciona manteniendo presionado el botón direccional IZQUIERDO durante 5 segundos. Este es el menú principal que se usará para configurar y navegar en el dispositivo.

Menú secundario – este menú secundario se selecciona manteniendo presionado el botón direccional DERECHO durante 5 segundos. Este menú está restringido para ajustes raramente usados, como ajustar el botón diseño o intercambiar gatillos o pulsadores.

Fuego de arma primaria (Clase 1 / LED 1) – esta es una serie de modificaciones de controlador que afectan a el arma primaria en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

Fuego de arma secundaria (Clase 2 / LED 2) – esta es una serie de modificaciones de controlador que afectan a el arma secundaria en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

Anti-culetazo ajustable (Clase 3 / LED 3) – esta es una serie de modificaciones del controlador que afectan al culetazo que tienen las armas en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

Puntería rápida (Clase 4 / LED 4) – esta es una serie de modificaciones del controlador que afectan a la táctica avanzada de hacer zoom rápidamente en un rifle de francotirador y así maximizar el daño en en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

Auto Correr (Clase 5 / LED 5) – esta es una serie de modificaciones del controlador que afectan capacidad de correr continuamente en en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

Drop Shot (Clase 6 / LED 6) – esta es una serie de modificaciones del controlador que afectan el táctica avanzada de lanzarse cuerpo a tierra mientras se dispara en los juegos de tipo shooter como la serie Call of Duty™.

Paleta izquierda MOD (Clase 7 / LED 7) – esta es una serie de modificaciones del controlador que pueden ser aplicadas a la paleta izquierda para su activación.

Paleta derecha MOD (Clase 8 / LED 8) – Esta es una serie de modificaciones del controlador que pueden ser aplicadas a la paleta derecha para su activación.

MODOLOGÍA

Disparo rápido – un MOD que imita una frecuencia muy alta de pulsaciones del gatillo de disparo del controlador, para permitir al jugador disparar más rápido en el juego en lugar de usar el gatillo de forma natural. Está diseñado para su uso en armas semiautomáticas y no debería ser usado en armas completamente automáticas.

Fuego rápido optimizado – este fuego rápido está optimizado para ser lo más rápido posible, pero al mismo tiempo asegura que cada disparo único es correctamente registrado por el juego.

Fuego rápido ajustable – Con el fuego rápido ajustable, podemos obtener la óptima potencia de fuego para nuestra arma favorita, rápidamente y sencillamente incrementando o disminuyendo los valores de fuego. Consulta las instrucciones para obtener más información sobre cómo ajustar la velocidad de disparo rápido en este modo.

Disparo por pulsos ajustable – el disparo por pulsos puede alcanzar una velocidad de disparo más rápida que con el tipo de disparo por ráfagas. Consulta las instrucciones para obtener más información sobre cómo ajustar tu velocidad de disparo por pulsos en este modo.

Disparo de ráfagas – el disparo de ráfagas está diseñado para convertir armas semiautomáticas y automáticas en armas de disparo por ráfagas. Cuando esta característica está habilitada, tu arma disparará en ráfagas, similar al M16 y se puede usar con 1, 2, 3, 4, 5 o 6 rondas de ráfagas. El fuego en ráfagas ayuda a reducir el culetazo y conservar la munición.

MW Jitter – Este es un MOD avanzado para COD: Modern Warfare Remastered, que permite a la escopeta M1014 disparar con una tasa de fuego enorme, mucho más allá del fuego rápido normal. Esto fue diseñado para COD: Modern Warfare Remastered aunque puede ser efectivo en futuros juegos. JITTER requiere ciertas hazañas de juego. Estas hazañas pueden ser parcheados haciendo que este mod sea ineficaz en el futuro.

Anti-culetazo – este MOD compensa el culetazo vertical mientras que se dispara un arma, moviendo automáticamente la palanca/el bastón de control en la dirección opuesta a la que está tu arma moviéndose mientras que disparas. El parámetro ajustable permite establecer cuánta compensación del culetazo se desea. Consulta las instrucciones para obtener más información sobre cómo ajustar la compensación de culetazo en este modo.

Puntería rápida – puntería rápida es ampliamente utilizado en shooters. La idea detrás puntería rápida es usar un rifle de francotirador con mira y disparar tan pronto se apunta con el arma. Perfeccionando el apuntado y el ritmo, te permitirá convertirte en un comando de un solo hombre con tu rifle de francotirador, maximizando el daño en la mayoría de los shooters.

Contención de respiración automática – Este MOD está específicamente diseñado para rifles de francotirador en los juegos de COD y Battlefield. Sostiene automáticamente la respiración del francotirador al apuntar con la mira (en condiciones normales, esta operación se hace apretando el bastón izquierdo L3 en el diseño predeterminado). Después de la activación, el MOD sostendrá automáticamente la respiración del francotirador cuando apunte. El jugador ya no tiene que apretar el bastón izquierdo (L3 en el diseño predeterminado) para contener la respiración.

Además, el MOD se restablece cada vez que se dispara, para que un francotirador pueda continuar eliminando enemigos. Ten cuidado de no esperar demasiado antes de disparar, ya que el juego solo te dejará contener la respiración por un tiempo limitado. Este MOD ha sido actualizado para funcionar con la mayoría de los diseños de botones. En COD: Infinite Warfare Cuando use ADS (apuntando usando la mira del arma) en el mapa del controlador basado en Nom4d, debe mantener presionado el botón ADS para mantener activa la contención de respiración automática. Mientras el ADS esté retenido, el jugador mantendrá la respiración y esto se reiniciará cada vez que el jugador dispare. De nuevo, ten cuidado no esperar demasiado antes de disparar, ya que el juego solo te permitirá contener la respiración por un tiempo limitado.

Correr automático – el MOD perfecto si estás cansado de presionar constantemente el bastón izquierdo para hacer que tu personaje corra. Auto Correr es justo lo que has estado buscando.

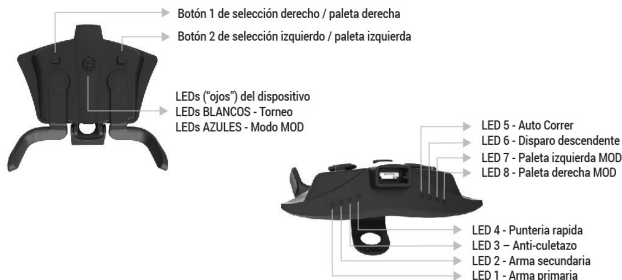
Doble salto – si este MOD está habilitado, simplemente mantén presionado el botón de salto y automáticamente se soltará y volverá a presionarse para así activar el doble salto. Éste es un MOD específico para Call of Duty Black Ops III que permite al jugador saltar automáticamente a la altura máxima.

Auto apuntado – éste es un MOD específico de la serie Battlefield, que mantiene automáticamente apuntando al enemigo. Esto se activa al mirar el objetivo con ADS habilitado.

ADS – Esto significa Aim Down Sights (apuntando usando la mira del arma) y usualmente se realiza de manera predeterminada sosteniendo el gatillo izquierdo.

Gatillos sensibles – este es un MOD muy útil para los tiradores. Establece automáticamente el gatillo a su valor máximo de sensibilidad. Esto le permite al jugador disparar con sólo una leve presión del gatillo, en lugar de presionar todo el recorrido del mismo hacia abajo, ahorrando tiempo y logrando el mismo resultado en el juego.

Turbo ataque – Éste MOD permite que el ataque mano a mano en la mayoría de los shooters sea presionado rápidamente y de manera automática simplemente manteniendo presionado el botón de ataque mano a mano en el juego.



EL STRIKEPACK F.P.S. DOMINATOR

Operando con el StrikePack F.P.S. Dominator

Una vez que su dispositivo está emparejado con la consola, el primer paso es elegir qué modo de operación se desea. Hay dos modos de operación: Modo de torneo y modo MOD.

Modo de torneo – cada vez que el StrikePack F.P.S. Dominator está emparejado, comienza en Modo torneo por estándar. Esto se identifica por el hecho de que el color de los LEDs en la parte de atrás de color BLANCO. El modo Torneo permite reasignar cualquier botón del mando del PS4, pero NO permite el uso de ningún MOD.

Modo MOD – Para ingresar al modo MOD, simplemente MANTÉN PULSADO el botón de selección izquierdo y presione el botón de selección. El modo MOD se identifica con los LEDs en la parte de atrás de color AZUL.

Mapeo de las paletas

El mapeo de las paletas es un proceso muy simple que toma una fracción de segundo y puede ser hecho incluso en tiempo real mientras juegas. Elige qué paleta deseas asignar (izquierda o derecha). Para mapear esa paleta, simplemente mantén presionado el botón de selección de esa paleta (Botón 1 ó 2) y a continuación presiona el botón que deseas asignar. Soltamos ambos botones y el mapeo queda guardado.

Por ejemplo: si queremos asignar el botón "X" a la paleta derecha, simplemente mantén presionado el botón 2 y a continuación pulsa el botón X. Una vez sueltes ambos botones, el botón X ha sido asignado a la paleta derecha. Para mapear la paleta izquierda, sigue el mismo proceso, pero usa en este caso el botón 1 en su lugar. Todos los botones se pueden asignar, incluso el botón PS, el botón del panel táctil y los gatillos.

NOTA: Se pueden asignar dos botones consecutivos a cualquier paleta. Si, por ejemplo, queremos asignar los botones "R1" y "▲" a la paleta derecha, solo mantén presionado el botón 2 y presiona luego el botón "R1" y luego el botón "▲". Una vez que se sueltan los botones R1-▲ se asigna a la paleta derecha. Esto puede ser muy útil en juegos que requieren presionar varios botones como MMO como FF14, donde ahora puedes usar las paletas para ejecutar dos acciones rápidamente y simultáneamente.

Modo de remapeo del modo torneo

El PS4 Strike Pack tiene un re-mapeador avanzado integrado en el modo torneo ("Ojos" blancos). Este modo está bloqueado y deshabilitado por estándar. Para desbloquear el modo simplemente Toque el botón direccional derecho y el botón del TouchPad. La barra de luces del mando parpadeará en VERDE y así sabremos que el modo está DESBLOQUEADO. Para volver a bloquear el modo, simplemente toque nuevamente el botón direccional derecho y el botón del TouchPad. La barra de luces del mando parpadeará en ROJO para indicar que el modo está BLOQUEADO. Esto evita cualquier reasignación accidental durante el juego.

Cuando el modo esté DESBLOQUEADO, siga los siguientes pasos para mapear cualquier botón del mando que se desee. Para habilitar la función de remapeo de botones, simplemente MANTENEMOS apretado el gatillo izquierdo y apretamos dos veces luego el botón direccional arriba. Si se hace correctamente, la barra de luces del mando se pondrá BLANCA para saber que hemos entrado en la función de remapeo de botones.

Para volver a mapear un botón, simplemente presione ese botón (notarás que la barra de luces parpadea en VERDE para indicar que la entrada ha sido aceptado. Luego presione el botón con el que deseamos intercambiar. La barra de luces parpadeará en VERDE dos veces para saber que el intercambio ha tenido lugar.

Para resetear y volver a la configuración de fábrica del mando, debemos estar en el modo de remapeo (Barra de luces blanca, es decir, mantenemos apretado el gatillo izquierdo y apretamos dos veces luego el botón direccional arriba). Apertamos los botones cuadrados 1 y 2 del StrikePack y la barra de luces del mando parpadeará en VERDE tres veces para indicar que todos los botones han sido restablecidos a sus funciones predeterminadas de fábrica.

Navegación por el Modo MOD y control básico

Una vez que hemos entrado al Modo Mod, MANTÉN PULSADO POR 5 SEGUNDOS EL BOTÓN DIRECCIONAL IZQUIERDO, pulsa ■ para ir hacia ARRIBA recorriendo clases y X para bajar una Clase - esto se indica con los pequeños LED azules superiores (del 1 al 8).

Para recorrer MODS en una clase, continúa manteniendo pulsado el BOTÓN DIRECCIONAL IZQUIERDO y usamos ▲ para SUBIR un número MOD y ● para ir ABAJO un número de MOD. Los parpadeos en color NARANJA de la barra de luz del mando indican el número de MOD.

Para restablecer los valores predeterminados de clase y cualquier MOD ajustable, MANTENEMOS PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL IZQUIERDO Y A CONTINUACIÓN PULSAMOS EL TOUCHPAD. La luz de la barra de luz mando parpadeará una vez en ROJO, lo que indica que se ha restablecido la clase. Esto no hace que se restablezcan los valores ajustables, para eso vea Reinicio maestro. Es simplemente un restablecimiento rápido a la configuración por defecto de la clase.

Para restablecer todas las clases y MODs a sus valores estándar y hacer un REINICIO MAESTRO: MANTENEMOS PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL ABAJO DURANTE 5 SEGUNDOS, la barra de luces del mando se apagará. A continuación, presiona el botón OPTIONS y el mando vibrará para indicar que se ha realizado un reinicio maestro.

NOTA: UN REINICIO MAESTRO TAMBIÉN RESTABLECERÁ TODAS LAS FUNCIONES DEL MENÚ SECUNDARIO INCLUYENDO DISEÑOS DE JUEGO Y AJUSTES DE GATILLOS.

BLOQUEO / DESBLOQUEO – Para BLOQUEAR el PS4 F.P.S. Dominator para que los atajos y los controles de navegación de Class / MOD no estén habilitados, simplemente MANTENEMOS PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO Y A CONTINUACIÓN PULSAMOS EL TOUCHPAD (la BARRA DE LUZ DEL MANDO parpadeará en ROJO). Para DESBLOQUEAR, NUEVAMENTE VOLVEMOS A MANTENER PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO Y A CONTINUACIÓN PULSAMOS EL TOUCHPAD (la BARRA DE LUZ DEL MANDO parpadeará en VERDE).

Fuego de arma secundaria (cambio de arma) – una vez que se ha actualizado el StrikePack Dominator, el intercambio de armas ahora estará DESACTIVADO como predeterminado. Cada vez que el PS4 Dominator es activado, el intercambio de armas estará desactivado. Para habilitar el intercambio de armas, simplemente MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO durante 5 segundos para ingresar al menú secundario y PRESIONAR ▲. LA BARRA DE LUZ DEL MANDO SERÁ VERDE para indicar que el intercambio de armas está activado.

MANTÉN NUEVAMENTE PRESIONADO EL BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO durante 5 segundos para ingresar al menú secundario y PRESIONAR ▲ para deshabilitar el intercambio de armas. LA BARRA DE LUZ DEL MANDO SERÁ ROJA para indicar que el intercambio de armas está desactivado. Esta configuración no se guarda permanentemente.

Comprendiendo el intercambio de armas: el uso de un arma secundaria en el juego se produce cuando se presiona el botón ▲ del mando. El StrikePack Dominator usa este botón ▲ para determinar qué armas se están cambiando. Si el ciclo desaparece, simplemente MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO y presiona ▲ mientras usas tu arma primaria para reiniciar. Puedes hacer esto incluso si has habilitado el modo de bloqueo. Éste es un MOD avanzado que puede ser utilizado muy eficazmente para tener dos modos de disparo diferentes en las armas primaria y secundaria.

Cuando el Intercambio de armas está desactivado (predeterminado), el modo de fuego de arma secundaria no tiene efecto.

AJUSTE DEL DISEÑO DE LOS BOTONES EN EL MENÚ SECUNDARIO:

NOTA: PARA QUE TODOS LOS MODS FUNCIONEN, EL DISEÑO DE BOTONES ESCOGIDO EN EL EL JUEGO DEBE COINCIDIR CON EL DISEÑO DE BOTONES ELEGIDO EN EL STRIKEPACK. ES IMPORTANTE RECORDAR NO ELEGIR UN DISEÑO "INTERCAMBIADO" DE BOTONES EN EL ACTUAL JUEGO. INTERCAMBIAR LOS PULSADORES Y LOS GATILLOS DEBE HACERSE SOLO CON EL DISPOSITIVO STRIKEPACK. VEA EL APARTADO DE CÓMO INTERCAMBIAR LOS PULSADORES Y LOS GATILLOS PARA MÁS DETALLES. ELEGIR UN DISEÑO INTERCAMBIADO DE BOTONES EN EL JUEGO HARÁ QUE MUCHOS DE LOS MODS NO FUNCIONEN.

Selección del juego para los diseños de botones

El modo de menú secundario se ha revisado para simplificar los numerosos diseños de botones que están disponibles para los jugadores. Para seleccionar un diseño de botón diferente, primero debes ingresar al MENÚ SECUNDARIO simplemente presionando BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO durante 5 segundos. LA BARRA DE LUZ DEL MANDO SERÁ BLANCA para indicar que estamos en MODO DE MENÚ SECUNDARIO. Debemos mantener presionado el botón direccional derecho mientras seleccionamos todas las opciones. Si la luz del mando es VERDE, significa que hemos ingresado al modo de menú secundario correctamente pero los pulsadores y gatillos están intercambiados.

Como hay tantas opciones disponibles, una función de comprobación rápida de tu juego

actual y del diseño de botones se ha implementado. En cualquier momento mientras estés en el MODO DE MENÚ SECUNDARIO puedes ver cuál es tu selección de juego actual presionando ■. La luz de la barra de luz del mando parpadeará violeta en consecuencia. También puedes mostrar cuál es tu actual diseño de botones para ese juego presionando ○. La luz de la barra de luz del mando parpadeará naranja en consecuencia.

NOTA: los diseños se guardan. Esto significa que una vez que eliges tu diseño favorito, éste será recordado incluso cuando desconectas el StrikePack.

Elegir el juego y el diseño

Primero debes tener en cuenta el juego que estás jugando para así poder elegir el diseño de botones apropiado. Actualmente hay cinco selecciones de juego disponibles: COD: WWII / COD: Infinite Warfare (predeterminado, 1 parpadeo púrpura en el mando), COD: Black Ops III (2 parpadeos púrpuras en el mando), Destiny (3 parpadeos púrpuras en el mando), Battlefield One (4 parpadeos púrpuras en el mando) y FORTNITE (predeterminado, 5 parpadeos púrpura en el mando). Para elegir el juego apropiado, debemos ingresar en el modo de menú secundario (presionando BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO durante 5 segundos hasta que la luz del mando sea blanca. Si la luz del mando fuera verde, significa que hemos ingresado al modo de menú secundario correctamente pero los pulsadores y gatillos están intercambiados). Luego, simplemente presionamos el gatillo derecho (R2) para aumentar el número del juego y la luz del mando parpadeará violeta en consecuencia. Presionando el gatillo izquierdo (L2) disminuimos el número del juego y la la luz del mando emitirá tantos parpadeos violeta según el número del juego.

Una vez que se elige el juego, ahora podemos elegir entre los diferentes diseños de botones. Recuerda que el diseño del botón elegido aquí DEBE coincidir con el diseño del botón en la configuración del juego para que los MODS funcionen correctamente. Para elegir el diseño, simplemente presiona el botón OPTIONS (debes estar en el modo de menú secundario al que se accede manteniendo presionado el botón direccional derecho) para aumentar el número de diseño y la barra de luz del mando parpadeará de color naranja en consecuencia. Para disminuir el número de diseño, presiona el botón SHARE y la barra de luz del mando parpadeará de color naranja en consecuencia.

Juego 1 (PREDETERMINADO) - COD: WWII / COD: Infinite Warfare

Predeterminado – (un parpadeo rojo)

Tactical (un parpadeo naranja)

Zurdo (dos parpadeos naranjas)

Nomad (tres parpadeos naranjas)

Nomad Tactical (Cuatro parpadeos naranjas)

Nomad Zurdo (Cinco parpadeos naranjas)

Bumper Jumper (Seis parpadeos naranjas)
Bumper Jumper Tactical (Siete parpadeos naranjas)
Charlie (Ocho parpadeos naranjas)
Gunslinger de una mano (Nueve parpadeos naranjas)
Stick & Move (Diez parpadeos naranjas)
Brawler (Once parpadeos naranjas)
Bestia (Doce parpadeos naranjas)

Juego 2 (Dos parpadeos morados) - COD: Black Ops 3

Predeterminado – un parpadeo rojo
Tactical (un parpadeo naranja)
Zurdo (dos parpadeos naranjas)
Nómada (tres parpadeos naranjas)
Charlie (cuatro parpadeos naranjas)
Gunslinger de una mano (cinco parpadeos naranjas)
Bumper Jumper (seis parpadeos naranjas)
Bumper Jumper Tactical (siete parpadeos naranjas)
Stick & Move (ocho parpadeos naranjas)

Juego 3 (Tres parpadeos morados) - Destiny

Predeterminado - un parpadeo rojo
Pulgar verde (un parpadeo naranja)
Frío hombro (dos parpadeos naranjas)
Espejo (tres parpadeos naranjas)
Jumper Gunslinger (cuatro parpadeos naranjas)
Titiritero (cinco parpadeos naranjas)

Juego 4 (cuatro parpadeos morados) - Battlefield One

Predeterminado - un parpadeo rojo
Alterno (un parpadeo naranja)
Zurdo (dos parpadeos naranjas)
Zurdo Alternativo (tres parpadeos naranjas)

Juego 5 (cinco parpadeos morados) - Fortnite

Predeterminado - un parpadeo rojo
Quick Builder (un parpadeo naranja)
Combat Pro (dos parpadeos naranjas)
Builder Pro (tres parpadeos naranjas)

Intercambio de gatillo/pulsador - Menú secundario

Para cambiar los gatillos con los pulsadores L1 / R1, simplemente presionando el BOTÓN DIRECCIONAL DERECHO durante 5 segundos. LA BARRA DE LUZ DEL MANDO SERÁ BLANCA para indicar que estamos en MODO DE MENÚ SECUNDARIO y pulsa L1 para intercambiar. Si se ha activado correctamente, la barra de luces del mando se pondrá verde para indicar que se han intercambiado. Pulsa L1 nuevamente para volver a la configuración predeterminada de gatillos/pulsadores y la barra de luces del mando se pondrá blanca para indicar que se ha vuelto a los valores predeterminados.

NOTA: ESTA CONFIGURACIÓN SE GUARDA Y PERMANECERÁ INCLUSO DESPUÉS DE DESCONECTAR EL DISPOSITIVO. ES IMPORTANTE RECORDAR NO ELEGIR UN MAPA DE BOTONES DEL MANDO EN EL JUEGO ACTUAL. CAMBIAR LOS PULSADORES Y LOS GATILLOS DEBE HACERSE SOLO CON EL DISPOSITIVO STRIKEPACK. ELEGIR UN MAPA DE BOTONES DEL MANDO EN EL JUEGO ACTUAL HARÁ QUE MUCHOS DE LOS MODS SEAN INÚTILES.

Paquete 1

MR6 60/40 (600 rpm)
L-CAR9 60/40 (722 rpm)
KUDA 60/40 (722 rpm)
VMP 60/40 (909 rpm)
WEEVIL 60/40 (722 rpm)
RAZORBACK 60/40 (625 rpm)
KN-44 60/40 (640 rpm)
HVK-30 60/40 (FASTEST AR)
ICR-1 60/40 (600 rpm)
DINGO 60/40 (722 rpm)

Paquete 2

VESPER 50/40 (1200 rpm)

Paquete 3

MAN-O-WAR 70/40 (517 rpm)
BRM 70/40 (517 rpm)

Paquete 4

SHEIVA 100/100 (257 rpm)
HAYMAKER 12 100/100 (300 rpm)
GORGON 100/100 (327 rpm)
DRAKON 100/100 (277 rpm)

Paquete 5

205 BRECCI 140/140 (212 rpm)

MOD CONTROL

Controles MOD ajustables

Para personalizar un MOD, ingresamos en la clase y mod que deseamos y a continuación mantenemos presionado el botón direccional izquierdo. Pulsamos R1 para aumentar el valor (la luz de la barra de luces del mando parpadeará en verde para indicar la acción) y L1 para disminuir el valor (la luz de la barra de luces del mando parpadeará en rojo para indicar la acción). Presionando R3 (bastón derecho) haremos un test sobre el valor que actualmente tenemos configurado. La excepción es el modo de apuntado rápido, en el que presionaremos L3 (bastón izquierdo) para probar su valor.

Fuego de ráfaga ajustable (BASADO EN COD: BOIII)

El fuego de ráfaga actual se basa en la selección de armas del juego Call of Duty: Black Ops III. La mayoría de las armas utilizadas en otros shooters entrarán en alguna de las cinco selecciones de paquetes expuestas anteriormente. Diviértete encontrando aquella selección que mejor te funcione para nuevas armas y próximos juegos.

Para el fuego de ráfagas, selecciona el arma apropiada en la que se usará la ráfaga, ingresamos en la clase y mod que deseamos y a continuación mantenemos presionado el botón direccional izquierdo. Pulsamos R1 para aumentar el número de paquete de arma (de 1 a 5) y L1 para disminuir el número de paquete de arma (la luz de la barra de luces del mando parpadeará en verde tantas veces como el número que tenga el paquete de armas seleccionado).

Para ajustar el número de ráfagas que queremos disparar en cada disparo mantenemos presionado el botón direccional izquierdo y pulsa R2 para aumentar el número de ráfagas (de 0 a 6) y L2 para disminuir el número ráfagas seleccionadas. La luz de la barra de luces del mando parpadeará en púrpura tantas veces como el número de ráfagas que se haya seleccionado.

Botón ajustable Turbo 2.0

Turbo 2.0 es el último avance en tecnología turbo. Los modos Turbo anteriores requerían botones específicos para ser bloqueados en una función turbo determinada. Este viejo esquema resultó problemático con los nuevos juegos de hoy que usan los mismos botones para diferentes funciones

basadas en el escenario del juego en ese momento. Tener turbo bloqueado en un botón impide la funcionalidad apropiada del botón, ya que el botón puede necesitar ser pulsado una vez o retenido en el juego y no producir el efecto turbo. Ahora con Turbo 2.0, la paleta elegida actúa como el activador de manera que cualquier botón puede ser turbo en cualquier momento en un juego simplemente sosteniendo la paleta apropiada. Este es un sueño hecho realidad para juegos que usan una secuencia de tiempo rápida, o cualquier acción de presionar un botón rápido.

Para usar Turbo 2.0, simplemente elija la séptima opción en la Clase 7 / LED 7 para activar Turbo 2.0 en la paleta izquierda. Si elegimos la séptima opción en la Clase 8 / LED 8 activaremos Turbo 2.0 para la paleta derecha. Mantendremos Turbo 2.0 activado, simplemente manteniendo presionada la paleta que hayamos seleccionado y hará que cualquier botón que presionemos tenga la función turbo (efecto de presionar el botón rápidamente y de manera automática). El efecto turbo dura mientras que la paleta y el botón estén presionados.

Para ajustar la velocidad del Turbo 2.0, entramos en la clase y mod que queremos y mantenemos presionado el botón direccional izquierdo. Pulsamos R1 para aumentar el valor (la luz de la barra de luces del mando parpadeará en verde para indicar la acción) y L1 para disminuir el valor (la luz de la barra de luces del mando parpadeará en rojo para indicar la acción). Los valores aumentan o disminuyen en incrementos de 10. Incluso los gatillos pueden ser "turbeados".

MENÚ PRINCIPAL Y CONTROL DE DISPOSITIVO

Clases MOD - Indicadas por los 8 LED azules superiores

1. Fuego de arma primaria (Clase 1 / LED 1)
2. Fuego de arma secundaria (Clase 2 / LED 2)
3. Anti-retroceso ajustable (Clase 3 / LED 3)
4. Apuntado rápido (Clase 4 / LED 4)
5. Auto Run (Clase 5 / LED 5)
6. Drop Shot (Clase 6 / LED 6)
7. Paleta izquierda MOD (Clase 7 / LED 7)
8. Paleta derecha MOD (Clase 8 / LED 8)

Instrucciones de uso de clase

1. **Fuego de arma primaria** – LED 1 encendido cuando está activado. El número de parpadeos naranjas de la barra de luz del mando indica el número de MOD en el que estamos.
 - 1 parpadeo naranja – Fuego rápido optimizado
 - 2 parpadeos naranjas – Fuego rápido ajustable
 - 3 parpadeos naranjas – MW Jitter (Escopeta M1014)
 - 4 parpadeos naranjas – Fuego de ráfaga ajustable
 - 5 parpadeos naranjas – Fuego por pulsos ajustable

El fuego rápido y el fuego por pulsos se pueden asignar a L2 también para armas primarias de Akimbo o cuando llevamos armas duales. MANTENER PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL ARRIBA + L2 – y el fuego de arma primaria se asignará al gatillo IZQUIERDO. Si Akimbo está activo, el MOD de apuntado se desactivará automáticamente y se volverá a habilitar automáticamente una vez que se apague el Akimbo.

Se debe asignar un Akimbo primario mientras se usa el arma primaria. Fuego de ráfagas no es compatible con Akimbo.

2. Fuego de arma secundaria – LED 2 encendido cuando está activado. El número de parpadeos naranjas de la barra de luz del mando indica el número de MOD en el que estamos.

- 1 parpadeo naranja – Fuego rápido optimizado
- 2 parpadeos naranjas – Fuego rápido ajustable
- 3 parpadeos naranjas – MW Jitter (Escopeta M1014)
- 4 parpadeos naranjas – Fuego de ráfaga ajustable
- 5 parpadeos naranjas – Fuego por pulsos ajustable

Si el Intercambio de armas está habilitado, el Fuego rápido de clase secundaria 2 y el Fuego de pulsos se pueden Asignar a L2 y también para un Akimbo secundario o armas duales: MANTENER PULSADO EL BOTÓN DIRECCIONAL ARRIBA + L2 – y el fuego de arma primaria se asignará al gatillo IZQUIERDO. Si Akimbo está activo, el MOD de apuntado se desactivará automáticamente y se volverá a habilitar automáticamente una vez que se apague el Akimbo.

Se DEBE asignar un Akimbo secundario mientras se usa el arma secundaria. Fuego de ráfagas no es compatible con Akimbo.

3. Anti-culetazo ajustable – LED 3 encendido cuando está activado. El número de parpadeos naranjas de la barra de luz del mando indica el número de MOD en el que estamos.

- 1 parpadeo naranja: anti-culetazo activado.
- 2 parpadeos naranjas: apuntado activado
- 3 parpadeos naranjas: apuntado desactivado
- 4 parpadeos naranjas: eje Y invertido
- 5 parpadeos naranjas: apuntado activado con eje Y invertido
- 6 parpadeos naranjas: apuntado desactivado con eje Y invertido

4. Puntería rápida – LED 4 encendido cuando está activado. El número de parpadeos naranjas de la barra de luz del mando indica el número de MOD en el que estamos. Indique el número MOD al seleccionar:

- 1 parpadeo naranja: - Tap 500ms Ajustable
- 2 parpadeos naranjas: - Sensible a la presión ajustable
- 3 parpadeos naranjas: - Totalmente automático ajustable

Tap 500ms Ajustable – si presionamos completamente el apuntado con mira (L2 por defecto) por menos de medio segundo, hará puntería rápida y disparará. Si se mantiene presionado L2, se hará un apuntado normal sin disparar.

Sensible a la presión ajustable – si presionas totalmente el gatillo mientras usas una mira (L2 por defecto) se ejecutará una puntería rápida y si lo sostienes ligeramente en su lugar, se hará un apuntado normal sin disparar. (*Nota: la característica de sensible*

a la presión puede disparar dos veces con rifles de francotirador semiautomáticos, pero puedes ajustarlo a un valor más alto para evitar esto. Sensible a la presión seguirá haciendo puntería rápida si se usa gatillo sensible o modos cambiados, pero no será sensible a la presión y siempre puntería rápida por lo tanto, esto no es recomendable. Las otras dos opciones de puntería rápida se deben usar para cualquiera de estas dos condiciones).

Totalmente automático ajustable – siempre se hará puntería rápida automáticamente cada vez que presionemos el apuntado con mira (L2 por defecto) y podemos permanecer apuntando para continuar disparando.

Se puede ajustar la velocidad de disparo de puntería rápida hacia arriba y hacia abajo en incrementos de 50 ms para adaptarse a diferentes rifles de francotirador que tienen diferentes retardos en varios juegos y para satisfacer su propio gusto. Esta configuración se comparte en todos los 3 modos de puntería rápida.

¿El apuntado rápido Clase 4 Mod 2 (sensible a la presión) te dispara dos veces con un rifle de francotirador semiautomático?. Esto es normal y significa que debes aumentar el valor ajustable en el Mod Menú con R1.

- 5. Auto Correr** – LED 5 encendido cuando está activado. El número de parpadeos naranjas de la barra de luz del mando indica el número de MOD en el que estamos.
- 1 parpadeo naranja: ejecución automática tradicional (la mayoría de los shooters en primera persona). Esta ejecución automática nos mantiene en "sprint" o corriendo con el mínimo movimiento hacia delante del bastón izquierdo. No es adecuado para algunos juegos.
- 2 parpadeos naranjas: Sensible a la presión / Call of Duty Auto Correr (y la mayoría de los shooters en primera persona) - esta ejecución automática nos mantiene en "sprint", siendo necesario casi el máximo movimiento hacia delante del bastón izquierdo. Es el más adecuado para la serie Call of Duty o cualquier juego en el que desee un mejor control sobre la velocidad de movimiento regular.
- 3 parpadeos naranjas: Serie DESTINY Auto Correr - Esta ejecución automática está diseñada alrededor de los juegos donde las pulsaciones del botón de "sprint" pueden anular prácticamente todo. Esto SÓLO es oficialmente compatible con DESTINY 1, DESTINY 2, pero puede funcionar con otros juegos con reglas de juego similares. Este mod tiene un tiempo de espera ajustable para acomodar los tiempos de recarga más largos de algunas armas para que la ejecución automática no cancele tu recarga. El valor predeterminado es 3 segundos, que es compatible con la mayoría de armas en la serie de DESTINY. Cuando estás en Modo Menú en este mod, puedes usar L1 para bajar el tiempo de espera al valor mínimo de 2 segundos. El botón R1 se usa para aumentar el tiempo de espera hasta 8 segundos. El valor de espera está representado por el número de parpadeos en color púrpura de la barra de luz del mando. El

tiempo de espera es el tiempo que el mod espera antes de comenzar a funcionar automáticamente de nuevo, después de presionar el botón de recarga. Esto permite la recarga animación para terminar. Si el tiempo de espera es demasiado bajo, la animación de recarga se acortará y tu recarga no se completará. Si el tiempo de espera es demasiado alto, al volver a cargarlo su arma, puede notar una demora indeseable antes de que se ejecute automáticamente, también puedes anularlo con el botón de sprint (L3 predeterminado) . EL AJUSTE DEL RETRASO NO SE GUARDA CUANDO SE DESCONECTA EL DISPOSITIVO. QUEDA PREDETERMINADO A 3 SEGUNDOS.

- 6. Drop Shot** – LED 6 encendido cuando está activado. El número de parpadeos naranjas de la barra de luz del mando indica el número de MOD en el que estamos.
- 1 parpadeo naranja: - Fuego con Drop Shot rápido – Se activa al presionar el botón O o con alguna paleta si la tenemos asignada. Se dispara rápidamente a la vez que se echa cuerpo a tierra; se deja de disparar al soltar el botón o paleta.
 - 2 parpadeos naranjas: cuerpo a tierra automático - Se activa al presionar el botón O o con alguna paleta si la tenemos asignada. Automáticamente se ejecuta el cuerpo a tierra pero sin disparar.
- 7. Paleta izquierda MOD** – LED 7 encendido cuando está activado. El número de parpadeos naranjas de la barra de luz del mando indica el número de MOD en el que estamos.
- 1 parpadeo naranja: Fuego rápido optimizado.
 - 2 parpadeos naranjas: Fuego por pulsos ajustable.
 - 3 parpadeos naranjas: MW Jitter (Escopeta M1014).
 - 4 parpadeos naranjas: Fuego con Drop Shot rápido.
 - 5 parpadeos naranjas: recargar y deslizar.
 - 6 parpadeos naranjas: doble salto fácil.
 - 7 parpadeos naranjas: Turbo 2.0 ajustable.
- 8. Paleta derecha MOD** – LED 8 encendido cuando está activado. El número de parpadeos naranjas de la barra de luz del mando indica el número de MOD en el que estamos.
- 1 parpadeo naranja: Fuego rápido optimizado.
 - 2 parpadeos naranjas: Fuego por pulsos ajustable.
 - 3 parpadeos naranjas: MW Jitter (Escopeta M1014).
 - 4 parpadeos naranjas: Fuego con Drop Shot rápido.
 - 5 parpadeos naranjas: recargar y deslizar.
 - 6 parpadeos naranjas: doble salto fácil.
 - 7 parpadeos naranjas: Turbo 2.0 ajustable.

MODS RÁPIDOS

MODS rápidos adicionales – MODS que no tienen configuración secundaria, sólo función de activado/desactivado

COD – La barra de luz del mando parpadea verde para indicar que está **ACTIVADO** y parpadea en rojo para indicar que está **DESACTIVADO**. Para activar/desactivar el doble salto fácil, pulsa el botón abajo en el panel direccional + X

Uso en el juego: Mantén pulsado X para alcanzar la altura máxima de salto en COD.

F.P.S. SNIPER – La barra de luz del mando parpadea verde para indicar que está **ACTIVADO** y parpadea en rojo para indicar que está **DESACTIVADO**.

Para activar/desactivar la contención automática de la respiración, pulsa el botón abajo en el panel direccional + L3

Uso en el juego: cuando se apunta con la mira (gatillo izquierdo por estándar) se contiene la respiración automáticamente.

F.P.S. MANO A MANO – La barra de luz del mando parpadea verde para indicar que está **ACTIVADO** y parpadea en rojo para indicar que está **DESACTIVADO**.

Para activar/desactivar el cuerpo a cuerpo automático, pulsa el botón abajo en el panel direccional + R3

Uso en el juego – Mantén presionado el botón de combate cuerpo a cuerpo (valor predeterminado R3) para un turbo cuerpo a cuerpo.

BATTLEFIELD: La barra de luz del mando parpadea verde para indicar que está **ACTIVADO** y parpadea en rojo para indicar que está **DESACTIVADO**.

Para activar/desactivar el autoapuntado, pulsa el botón abajo en el panel direccional + R1

Uso en el juego: cuando se apunta con la mira (gatillo izquierdo por defecto) los objetivos apuntados por el punto de mira estarán marcado.

GATILLOS SENSIBLES: La barra de luz del mando parpadea verde para indicar que está **ACTIVADO** y parpadea en rojo para indicar que está **DESACTIVADO**.

Para activar/desactivar el gatillo sensible derecho, pulsa el botón abajo en el panel direccional + R1 Para activar/desactivar el gatillo sensible izquierdo, pulsa el botón abajo en el panel direccional +L1

VIBRACION ACTIVADO/DESACTIVADO (Rumble activado por defecto): el mando PS4 resuena cuando está activado

Para activar/desactivar el rumble, pulsa el botón derecho en el panel direccional + Share (el mando retumba cuando rumble está habilitado).

Recarga por movimiento del mando: La barra de luz del mando parpadea verde para indicar que está ACTIVADO y parpadea en rojo para indicar que está DESACTIVADO. Para activar/desactivar la recarga por movimiento del mando, pulsa el botón derecho + ■

Uso en el juego: Agita el mando para activar la función de recarga (por defecto, botón ■). Este mod ha sido optimizado para funcionar con rumble, pero no podemos garantizar que funcione con cada arma en cada situación. Ten en cuenta que es importante que durante el juego sostengas el mando en posición horizontal cuando tengas habilitada esta modificación, ya que mantenerlo en una posición inapropiada hará que se active la recarga. Este mod también es compatible con el Auto Run para juegos de la serie DESTINY.

CONTROLES RÁPIDOS

Los controles rápidos son la característica más potentes y avanzada del StrikePack F.P.S. Dominator. Estos controles permiten al usuario deshabilitar y volver a habilitar al instante MODS activos a voluntad. Por ejemplo, si el usuario en un juego de tipo shooter, recoge un arma del suelo pero tiene el fuego rápido activado, usando el control rápido de botón derecho en panel direccional+ gatillo derecho (R2) se desactivará rápidamente el modo de disparo rápido. Tan sólo hay que volver a pulsar esos mismos botones para volver a activar el fuego rápido. Este es un sistema muy flexible que permite la máxima compatibilidad durante el juego.

Para activar/desactivar estos Accesos rápidos (el MOD debe estar activo a través de la sección de clase) La barra de luz del mando parpadea verde para indicar que está ACTIVADO y parpadea en rojo para indicar que está DESACTIVADO.

1. Fuego de arma primaria: botón derecho en panel direccional+ R2
2. Fuego de arma secundaria: botón derecho en panel direccional + L2
3. Anti-culetazo: botón abajo en panel direccional + ●
4. Puntería rápida: botón abajo en panel direccional + ▲
5. Auto correr: botón derecho en panel direccional + R3
6. Drop Shot: botón derecho en panel direccional + ●
7. Paleta izquierda MOD: botón arriba en panel direccional + Paleta izquierda
8. Paleta derecha MOD: botón arriba en panel direccional + Paleta derecha

