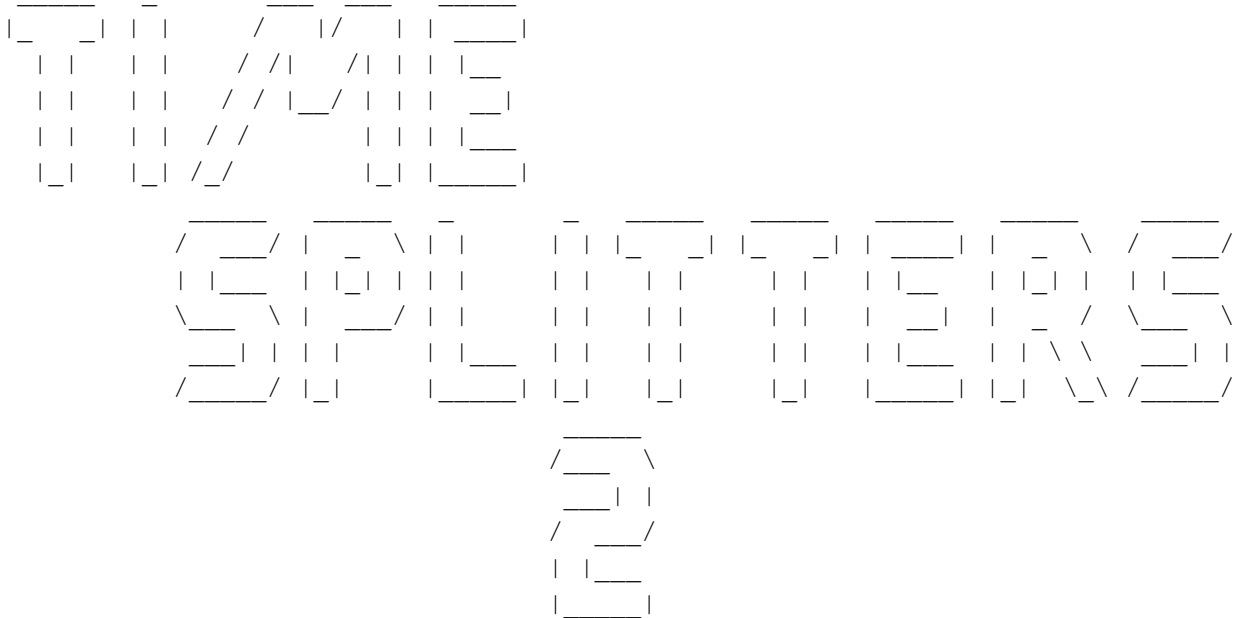


TimeSplitters 2 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by lu4R

Updated to v1.15 on Jul 15, 2004

This walkthrough was originally written for TimeSplitters 2 on the GC, but the walkthrough is still applicable to the PS2 version of the game.



FAQ/Walkthrough in Spanish for TimeSplitters 2

Version: 1.15

Escrito por (Written by): lu4R

Sitio Web: www.guias.tk

Contacto: Lee la sección de Contacto

Fecha de Actualización: 15 de julio de 2004

Este FAQ está autorizado para aparecer en GameFAQs, IGN, y Neoseeker

Copyright 2004 lu4R

~ Nota Importante: Si la guía no se descarga completamente (la guía termina en la sección de "Agradecimientos") presiona la tecla <f5> de tu teclado (obviamente) para volver a recargar la guía, o cualquier botón que tenga la función de "Refresh/Recargar" en tu Explorador de Internet. Si no se vuelve a descargar completamente, repite el proceso (hasta que descargues completamente la guía).

~ Nota: Presionando las teclas <ctrl> y <f> al mismo tiempo aparecerá una ventana que te permite buscar dentro de la guía la palabra que introduzcas. Es muy útil para encontrar palabras claves y también puede ser utilizado para ubicar rápidamente la sección deseada de la guía.

=====

== Contenido ==

=====

1. Historial de Versiones
2. Iniciando
3. Armas
4. Story (Modo Principal - Historia)
 - Siberia
 - Chicago
 - Notre Dame
 - Return to Planet X
 - NeoTokyo
 - Wild West
 - Atom Smasher
 - Aztec Ruins
 - Robot Factory
 - Space Station
5. MapMaker
6. Preguntas Frecuentes
7. Secretos
 - Story
 - Personajes
 - Extras
 - Juegos
 - Challenge
 - Modo Arcade
8. Información de Contacto
9. Copyright
10. Agradecimientos

Este es el segundo FAQ que hago (pero el primero que empecé), y decidí hacerlo para uno de los mejores FPS (First Person Shooters) que existe para las consolas de Nueva Generación. Time Splitters 2, al igual que su antecesor, fue creado por los mismos diseñadores del "legendario" GoldenEye para N64, por lo que tienes su garantía de calidad. Tiene muchos secretos por encontrar, los cuales vas activando cuando cumples con ciertos requisitos.

Es un juego que sin duda te divertirá mucho, ya que su modo de varios jugadores también está genial. Añádele a esto la función de poder jugar las misiones en modo cooperativo, y tendrás un juego con el que jugarás bastante tiempo.

Para todos los amantes de Time Splitters 2, ya se anunció la creación de Time Splitters 3, el cual saldrá para el GameCube, Play Station 2, y el Xbox.

Este FAQ/Walkthrough fue diseñado utilizando la versión del GameCube de Time Splitters. Sin embargo, también funciona con las versiones del PS2 y Xbox.

Por último, si tienes cualquier pregunta que no se resuelve en este FAQ, me puedes mandar un e-mail a la dirección de arriba en la guía.

Este FAQ/Walkthrough en Español se empezó el día 03 de junio de 2004.

=====

= 1. Historial de Versiones =

=====

Versión 1.15 (Julio 15, 2004): Inclusión de dos preguntas a la sección de Preguntas Frecuentes. Actualización de la sección en la que agradezco a las personas que han contribuido a la guía.

Versión 1.12 (Julio 02, 2004): Termine la sección de secretos. Añadí a la sección de Preguntas Frecuentes unas dudas que me llegaron por correo. Corregí varios errores ortográficos.

Versión 1.06 (Junio 17, 2004): Agregué más secretos del juego. He iniciado a escribir el walkthrough en el nivel de dificultad normal. Si necesitas ayuda en él, mándame un mail y te lo contestaré rápido, ya que no actualizaré el nivel de dificultad normal hasta que tenga todos los niveles listos.

Versión 1.0 (Junio 10, 2004): Elabore toda la guía, las preguntas frecuentes, y el walkthrough para los niveles del modo Story. También, incluí la sección de los secretos.

=====
= 2. Iniciando =
=====

Una vez que has encendido el juego, se te pedirá que selecciones la cantidad de jugadores que van a jugar. Después, tendrás que escoger un perfil ya creado, que esté guardado en alguna memory card, o en su defecto, crear un nuevo perfil.

Se te pedirá que escojas de cual Memory Card quieres que se lean los datos guardados. Después, aparecerá una lista con todos los perfiles que hay. Basta seleccionar el deseado, y confirmar utilizando el botón A.

Los controles son explicados en base a la configuración "Classic", la cual es la predeterminada. Esta configuración, en mi opinión, es la mejor, aunque toma tiempo acostumbrarse a ella.

Botón - Función

- R: Mira
- L: Disparar
- Z: Disparo Alterno
- B: Agacharse
- Y: Recargar Manualmente
- A: Activar Objeto, Abrir Puerta, etc.

- Pad C
arriba: Mirar
abajo: Mirar

derecha: Dar Vuelta
izquierda: Dar Vuelta

-Cruz Direccional

arriba: Correr
abajo: Correr
derecha: Dar paso de lado
izquierda: Dar paso de lado

-Pad de Control

arriba: Acercar mira
abajo: Alejar mira
derecha: Cambiar arma
izquierda: Cambiar arma

=====
= 3. Armas =
=====

- Silenced Pistol (Pistola Silenciada): Esta arma es muy útil, debido a que está silenciado y, por consecuencia, no te escucharán los guardias que se puedan encontrar cerca. Fácil de utilizar.
Tamaño del Clip: 8 balas
Función Alternativa: No tiene
Máxima Cantidad: 60 balas
- Sniper Rifle (Rifle de Largo Alcance Silenciado): Muy similar a la Silenced Pistol. El Sniper Rifle tiene a su ventaja que es muy exacto, y posee un largo alcance de vista. Sin embargo, es bastante lento en disparar y en recargar. Se recomienda agacharse para tener más exactitud en el disparo.
Tamaño del Clip: 5 balas
Función Alternativa: No tiene
Máxima Cantidad: 40 balas
- Timed Mines (Minas de Tiempo): Unas minas muy útiles para explotar objetos, e incluso volar gente. En caso de que se la logres poner a un malo, saldrá corriendo, tratando de quitarse la mina. Tarda aproximadamente 5 segundos en explotar, una vez que ha sido lanzada.
Tamaño del Clip: No tiene
Función Alternativa: No tiene
Máxima Cantidad: 20 minas
- Soviet S47: Arma de Gran Poder. Sin embargo, es muy inexacta. Es bastante rápida, y su tamaño de clip es de 30 balas. Alternativamente, puede disparar granadas, lo cual es de mucha utilidad cuando hay varios malos amontonados.
Tamaño del Clip: 30 balas
Función Alternativa: Lanza Granadas
Máxima Cantidad: 200 balas
- Flamethrower (Lanza Llamas): Sirve para prender en fuego cualquier persona o objeto. Sin embargo, debes tener cuidado de no prenderte a ti mismo.
Tamaño del Clip: Utiliza Combustible
Función Alternativa: No tiene
Máxima Cantidad: Dura alrededor de 20 segundos.
- Fire Extinguisher (Extinguidor de Fuego): Efectivo para apagar el fuego en objetos, o en personas. Para apagarte a ti mismo, voltea a ver hacia

abajo/arriba y acci3nalo. No hace da1o.

Tama1o del Clip: Utiliza un compuesto qu1mico

Funci3n Alterna: No tiene

M1xima Cantidad: Dura alrededor de 20 segundos.

- Vintage Rifle: Rifle de gran poder. No es silenciado, por lo cual los enemigos te podr1n escuchar al utilizarlo. Cuenta con un gran alcance de mira.
Tama1o del Clip: 5 balas
Funci3n Alterna: No tiene
M1xima Cantidad: 40 balas
- Silenced Luger (Luger Silenciada): 1sta pistola es muy 1til para combate a corta distancia. Es silenciada, por lo cual al disparar no ser1s percibido por enemigos cercanos.
Tama1o del Clip: 7 balas
Funci3n Alterna: No tiene
- Tommy Gun: Pistola de muy grande poder. Tiene capacidad de disparar varias rondas en segundos. Muy 1til para situaciones en las que te enfrentas a varios enemigos a la ves.
Tama1o del Clip: 32 balas
Funci3n Alterna: No tiene
M1xima Cantidad: 200 balas
- Shotgun (Escopeta): Pistola que en un tiro dispara tres balas. Esto la convierte en una arma letal. Su punter1a es muy precisa cuando se esta cerca, pero disminuye cuando aumenta la distancia entre el blanco. Tarda tiempo en cargar, pero es muy veloz al disparar.
Tama1o del Clip: 2 cartuchos
Funci3n Alterna: No tiene
- Luger Pistol: Pistola que hace ruido considerablemente. No es de mucho poder, pero posee muy buena punter1a, tanto a corta distancia como a larga distancia. Dispara r1pido, y se carga r1pido.
Tama1o del Clip: 7 balas
Funci3n Alterna: No tiene
M1xima Cantidad: 60 balas
- Scifi Handgun: Pistola de tecnolog1a extraterrestre. No es muy poderosa, pero dispara tres descargas a la ves, lo cual lo compensa. Tambi3n, las descargas que dispara suelen rebotar con la mayor1a de las cosas, por lo que necesitas tener cuidado con lo que disparas.
Tama1o del Clip: 30 descargas
Funci3n Alterna: No tiene
M1xima Cantidad: 200 descargas
- Plasma Autorifle (Rifle Autom1tico de Plasma): Rifle de mucho poder y capacidad. Es sumamente veloz, aunque se llega a calentar r1pido despu3s de disparar continuamente. Al lado de donde aparecen la cantidad de balas, deber1 de aparecer un especie de triangulo, el cual se ir1 llenando conforme se vaya calentando el arma. Cuando se calienta completamente, deja de disparar. Dispara descargas de plasma.
Tama1o del Clip: No tiene
Funci3n Alterna: Lanza Granadas de Plasma, que se adhieren a superficies
M1xima Cantidad: 200 descargas
- Homing Launcher (Lanzador Guiado): Esta poderosa arma dispara misiles guiados. Para hacerlo, utiliza la mira para enfocar a cualquier enemigo, y una vez que lo hayas enfocado, lo rodear1 una l1nea roja. Dispara, y el

cohete perseguirá al objeto hasta impactarse.

Tamaño del Clip: No tiene

Función Alternativa: Dispara 3 cohetes a la vez.

Máxima Cantidad: 30 Cohetes

- SBP90 Machinegun: Es un arma muy útil, debido a su rapidez en disparar. Sin embargo, es muy inexacta, especialmente mientras más grande sea la distancia al blanco. Al poner la mira, la pantalla se pondrá borrosa
Tamaño del Clip: 64 balas
Función Alternativa: No tiene
Máxima Cantidad: 256 balas

- Garrett Revolver: Muy buena arma, de alto poder. Recarga rápido, y es ideal para situaciones en las que peleas contra varios enemigos. También, es muy exacta.
Tamaño del Clip: 6 balas
Función Alternativa: No tiene
Máxima Cantidad:

- Crossbow (Ballesta): Ésta arma es bastante eficiente, ya que las flechas que utilizas las puedes recuperar, y de esta manera volverlas a utilizar. Si le añades la capacidad de prender las flechas con fuego, para quemar a tus enemigos, tienes una arma bastante letal.
Tamaño del Clip: 4 flechas
Función Alternativa: No tiene
Máxima Cantidad: 40 flechas

- Minigun (Mini-Pistola): Ésta arma no tiene nada de mini ni de chiquita. Es el arma más poderosa que existe, teniendo una gran rapidez de disparo, y siendo muy exacta. Cualquiera con ésta pistola debe de ser temido. Lo único malo de ella es que después de disparar mucho continuamente, se sobrecalentará, al igual que el Plasma Autorifle. También, al principio dispara lentamente, mientras empieza a girar el cañón. Esto se puede evitar teniendo activada la función secundaria del arma, la cual hace girar el cañón.
Tamaño del Clip: No tiene
Función Alternativa: Girar Cañón
Máxima Cantidad: 400 balas

- Gun Powder (Pólvora): Sirve como conductor de fuego. Al encenderlo, el fuego quemará todo el rastro de pólvora que hayas dejado.
Tamaño del Clip: No tiene
Función Alternativa: No tiene
Máxima Cantidad:

- Bricks (Ladrillos): No son muy eficientes. De preferencia, utiliza cualquier otra arma que tengas disponible. Es difícil aprender a aventarlos correctamente. Sirven para destruir ventanas con facilidad. Hacen poco daño.
Tamaño del Clip: No tiene
Función Alternativa: No tiene
Máxima Cantidad: 40 ladrillos

=====
= 4. Story =
=====

Story es el modo principal de juego de TimeSplitters 2. Tiene tres modos

de dificultad. Al principio, solo tendrás disponible el modo de Easy. Al completarlo, se abre el siguiente nivel en la misma dificultad. De ésta forma, si quieres jugar el último nivel en normal, primero tendrás que terminar todos los niveles anteriores en normal.

En ésta guía, hay ciertos niveles en los que los objetivos no aparecen en orden. Esto se debe a que en la guía, los objetivos están listados según los tienes que ir completando conforme avances en el nivel.

Ya completé todos los niveles en el modo normal, pero debido a problemas relacionados con el tiempo, todavía no he podido añadir el Walkthrough para el modo normal. Si necesitas ayuda en él, mándame un mail y te contestaré lo más rápido posible.

Primer Nivel: Siberia - 1990

Al aparecer en el nivel, solo tendrás equipado el Temporal Uplink, el cual sirve como una especie de radar, en el que se te muestran a los enemigos y a las cámaras de vigilancia. Es particularmente útil para evitar ser visto por las cámaras, ya que despliega el alcance de vista con el que cuenta la cámara, permitiendo esquivarlo.

Enfrente de ti, te darás cuenta que hay dos armas, las cuales debes de recoger: La Silenced Pistol y el Sniper Rifle.

= Primer Objetivo =

El arma que debes de seleccionar primero es el Sniper Rifle. Avanza un poco, teniendo en cuenta no salirte del túnel en el que estás; Avanza lo suficiente para poder ver una estructura/edificio de dos pisos, en el cual hay un hombre haciendo guardia. Utilizando la mira del Sniper Rifle, enfoca al enemigo que está en el segundo piso de dicha estructura, y mátalos (de preferencia, dispárale en la cabeza). Ahora, avanza un poco más, hasta quedar en la parte donde finaliza el túnel. Vas a voltear a la derecha, lo suficiente para poder ver un camino que está entre las dos estructuras/edificios de un piso (se encuentran a la derecha del edificio con dos pisos). Deberá de haber una persona más dando vueltas en ese camino (En caso de que no se encuentre, espera un poco para que regrese), y dispárale, de preferencia en la cabeza, para que no alarme a los otros guardias que hay en esa sección. Voltea otra vez a la estructura de dos pisos. Cerca de la esquina, podrás ver una cámara de seguridad. Dispárale para destruirla (un balazo si le das en la parte frontal).

Ahora, sal del túnel, y prosigue por la derecha. Pasa las rejas, y mantente pegado a la derecha, hasta llegar hasta el final (Deberás de haber pasado dos estructuras/cuartos de un solo piso). Ahora, da vuelta a la izquierda, y al llegar al final del segundo cuarto, da vuelta a la izquierda. Deberá de haber otro guardia parado, dándote la espalda. Mátalos, para eliminar todos los guardias de esa zona. Ahora, dirígete al edificio de dos pisos, y busca las escaleras. Sube por ellas, y prosigue el camino. Verás una puerta en el segundo piso. Entra, y en la máquina de hasta el final, presiona A, para abrir una puerta que te dará acceso a la presa. A continuación, sal del cuarto, y da vuelta a la izquierda. Sigue el camino hecho con las tablas de madera, y en el último cuarto, deberá de haber un hoyo. Tírate, para coleccionar las minas de tiempo. Ahora, regresa al segundo piso, y vete al techo de alguno de los cuartos. Enfoca la antena, y lanza una mina. Así, habrás completado el primer objetivo.

= Segundo Objetivo =

Explora los cuartos, para obtener más balas. También, en dos de los cuartos, verás unos archiveros. Ábrelos con el botón A, e introdúceles una mina. Te deberá de aparecer un mensaje de confirmación diciéndote la cantidad restante de archiveros cuando los logres quemar exitosamente.

Ahora, entra a la presa. La puerta se encontrará siguiendo un camino que está entre el edificio de dos pisos y el cuarto donde encuentras balas para el Sniper Rifle. Sigue el camino una vez que entres a la presa. Tendrás que subir por varias escaleras. El primer peligro estará cuando veas vapor saliendo de la pared. Para esquivarlo, simplemente agáchate. Dos pisos más arriba, se encontrará tu primer enemigo. Si te asomas tantito por la esquina de la pared, podrás eliminarlo con facilidad sin que el te vea. Otros dos pisos más arriba, habrá otro enemigo. Utiliza el mismo método para eliminarlo.

Cuando llegues hasta arriba, verás una puerta con un cristal/vidrio, como una ventana. Asómate por ella, y verás a un enemigo. Dispárale en la cabeza para eliminarlo de un solo tiro. Abre la puerta, y prosigue. Deberá de haber dos enemigos más en el área, los cuales podrás matar fácilmente. TÉCNICA ALTERNA: Dispárale una sola vez al primer enemigo, para que llame a los otros dos. Una vez que lo haya hecho, mátalos, y espera detrás de la puerta a que los otros dos aparezcan. Dispárales a través del vidrio. La puerta te servirá como escudo.

En esa área habrá tres cuartos. En cada uno, debes de picarle al botón A en cada uno de los tubos para cerrar las válvulas, y así lograr cerrar el vapor para poder proseguir. También encontrarás varias utilidades en el primer cuarto a la derecha: Balas, y un chaleco anti-balas, el cual te dará más vida. Adicionalmente, un enemigo debe de dejar caer el arma Soviet S47. A partir de este momento, puedes continuar con la pistola silenciada, o con la Soviet S47. Se recomienda seguir con la pistola silenciada hasta más adelante en el juego.

Ve hasta la puerta del fondo, y ábrela. Desciende las escaleras, teniendo cuidado, ya que te encontrarás con dos enemigos en el trayecto. En caso de que te logren lastimar, también encontrarás otro chaleco anti-balas al descender. Cuando llegues hasta el fondo, podrás salir otra vez al aire libre. En esta parte, sube a la derecha, con el Sniper Rifle equipado, y voltea a la izquierda. Deberá de aparecer un enemigo. Elimínalo. No sigas ese camino, ya que hay una cámara de vigilancia. Vete hacia la derecha, y continúa. Del otro lado del edificio se encontrará un enemigo, el cual también puedes eliminar con el Sniper Rifle. Avanza un poco, y encontrarás una puerta a la derecha. Entra por ella.

Acto siguiente, se te avisará que se ha localizado el Time Crystal en el área en el que estás. Llegando al final del pasillo, da vuelta a la izquierda, para matar a un enemigo. En uno de los estantes deberás de poder encontrar el Anaconda Cart. Baja por las escaleras, da vuelta a la derecha (casi en U), y sigue hacia adelante. Ahora vuelve a dar vuelta a la derecha, y podrás ver a una persona. Elimínala. A tu derecha deberá de haber una puerta. Adentro de ese cuarto se encuentra un archivero, el cual puedes quemar. Avanza, y pasarás a un cuarto con otro archivero (quémalo). En el siguiente cuarto, habrá unas escaleras. Bájalas y voltea a la izquierda donde deberá de aparecer un enemigo. Mátao, y ten cuidado con otros dos enemigos que se encuentran en el área, que constantemente cambian de posición. Ahora, hasta el fondo habrá una puerta cerrada. Para abrirla, dirígete a unas escaleras situadas a la derecha. Deberás de llegar a un cuarto con varias computadoras. La última en la esquina derecha es la que abrirá la puerta cerrada.

Dirígete a la puerta que estaba cerrada. Puedes poner la silenced pistol o el Soviet S47. A partir de este momento, los enemigos que tendrás que matar son zombies. Un disparo en la cabeza basta para matarlos (para tener más exactitud, utiliza la silenced pistol). Sin embargo, en caso de tener mala puntería, es mejor utilizar la Soviet S47, ya que requieren de varios balazos para matar (son más resistentes que los enemigos que habían aparecido con anterioridad). Pasa la puerta cerrada, y se levantará el primer zombie. Elimínalo, y prosigue. Habrá otro zombie en el corredor, el cual también debes de eliminar. Adicionalmente, puedes explorar el primer y el tercer cuarto a la derecha, aunque no es necesario (obtendrás un chaleco anti-balas, entre otras cosas). Sigue, y entrarás a una cueva, donde podrás ver dos zombies a lo lejos. Objetivo Cumplido.

= Tercer Objetivo =

Mata a los dos zombies, y obtén el cristal que estará tirado en el suelo. Después, destruye el contenedor con el TimeSplitter utilizando tu método de preferencia, aunque es más eficiente con minas. Regrésate por donde entraste al túnel, y verás que se ha abierto un portal. Pásalo para terminar el nivel.

Segundo Nivel: Chicago - 1932

Al inicio aparecerás con un Vintage Rifle. Asómate por la ventana, y podrás ver a un enemigo caminando abajo. En este nivel, es mejor matar a los enemigos de un solo balazo, para de esta forma evitar que logren llamar a más enemigos, y así agarrarlos desprevenidos. Dispárale, y luego prosigue, hasta llegar a un lugar en el que te tienes que dejar caer hacia abajo. Trata de calcularle para que logres caer arriba del contenedor que contiene varias balas. Luego, explora el área del barco para encontrar un chaleco anti-balas. Ahora, salte del barco, y continúa por el pasillo. Ahí habrá un enemigo. Una vez que lo elimines, busca en ese área un barril. Dispárale, para que se empiece a drenar. Recibirás un mensaje de confirmación cuando se halla drenado completamente. Sube las escaleras hasta que llegues a una ventana. Desde ahí voltea hacia abajo, y verás a un enemigo, el cual matarás. Continúa por el camino, hasta tener que bajar unas escaleras. Ahora, explora y encontrarás otro barril, el cual también tienes que drenar. Continúa por el camino, hasta salir a un lugar al aire abierto. Empezará a sonar un teléfono. Prosigue tu camino hasta encontrarlo, y presiona "A". Ten en cuenta que en esta área no todos son malos, así que cuida a quien le disparas. Continúa el camino, hasta matar a un enemigo que tiene una Tommy Gun. Déjala equipada, y avanza un poco. Entonces, saldrá un carro, al cual le debes de disparar, hasta que le salga volando una llanta. Ahora, continúa el camino, y verás a tu informante, al lado de un puesto de periódicos (Antes de encontrarlo, habrá un cuarto a la derecha en el cual se encuentra el último barril, y varias municiones que te ayudarán). Haciendo esto habrás completado el primer objetivo.

Habla con él, y escóltalo, eliminando a todos los enemigos que aparezcan (Uno está arriba de un edificio). Te llevará a una casa, donde encontrarás el pase al club sobre la mesa. Agárralo para completar el segundo y tercer objetivo.

Ahora, sal del cuarto y continúa por las calles, hasta llegar a una esquina, donde habrá un teléfono, al cual debes llamar. Te encontrarás con varios enemigos en el camino, a los cuales debes matar. Una vez que llames, aparecerá un taxi, el cual debes seguir hasta que te lleve a una rotonda, con una estatua en medio. Elimina a los malos, y prosigue, entrando a una casa.

Se te notificará que se ha localizado el Time Crystal. Sigue el camino, eliminando a los malos que te puedan aparecer. Deberás de entrar a un edificio lujoso (The Sunrise Club), donde los enemigos tendrán Tommy Guns. En uno de los cuartos adyacentes se encontrarán las Tommy Guns X 2. Agárralas, y continúa, hasta que te aparezca el jefe. Dispárale con las dos Tommy Guns, y lo matarás en un instante, completando el cuarto objetivo. Apúrate a recoger el Time Crystal que deja caer para que se abra el portal, y completar el último objetivo. Sin embargo, ten cuidado con los TimeSplitters que puedan aparecer. Atraviesa el portal para acabar el nivel.

Tercer Nivel: Notre Dame - 1895

Desde el inicio avanza, con la Shotgun puesta. Te deberás de encontrar con un zombie, el cual deberás matar. Como siempre, el método más efectivo para eliminar a estos enemigos es disparándoles en la cabeza, ya que son muy resistentes. Avanza un poco más, y verás un zombie tirado, el cual se levantará cuando te le acerques. No le dispares mientras se levanta, ya que será inútil. Una vez que lo elimines, prosigue tu camino, hasta llegar a una puerta cerrada. Regrésate al cuarto con los dos zombies iniciales, y verás que hay otro cuarto. Ingresa en él, y podrás ver a un zombie. Corre hasta el otro extremo del cuarto, y voltéate, ya que se habrá parado. Después de que lo mates, verás una palanca en la pared. Bájala, presionando el botón A, y regresa hasta la puerta cerrada, la cual ahora estará abierta. Avanza, y te encontrarás con otra puerta cerrada. La palanca para abrirla está en la pared, en la parte izquierda. Abre la puerta, y entra al otro cuarto. Sube los escalones, y habrá un escudo.

Al ingresar al siguiente cuarto, aparecerá un enemigo, el cual también debes de matar. Verás unas escaleras. Súbelas lentamente, ya que aparecerá a la mitad de ellas un zombie. Llega hasta arriba, y prosigue por una puerta que se cerrará cuando entres al cuarto con los barriles de vino. Avanza un poco más, y te darás cuenta que unos zombies en fuego estarán entrando al cuarto. No te les acerques, y mátalos lo más rápido posible. Una vez que los mates, tampoco te les acerques hasta que se apague el fuego, ya que podrás empezar a quemarte. En caso de que agarres fuego, lo mejor es dispararle a un barril y ponerte debajo del vino que cae para que se apague.

En el siguiente área, tendrás que rescatar a dos damiselas. Ten en cuenta que los zombies que aparezcan pueden matar a las damiselas, por lo cual tendrás que protegerlas. Habrá varios cuartos cerrados con candado a tu alrededor. Para poder accederlos, dispárale a los candados. Cuando ya hayas rescatado a las dos damiselas, prosigue hasta el final del área, en donde habrá unas escaleras a la derecha. Entra por ellas, y elimina a los zombies que aparezcan. Prosigue hasta llegar a la iglesia en sí. A la izquierda, verás a dos sacerdotes de la muerte. Mátalos, y agarra el Time Crystal que estará en la mesa de hasta adelante. Así habrás completado el TERCER OBJETIVO.

Inmediatamente voltéate, y sigue hacia adelante, tomado precaución de matar al sacerdote que aparecerá. En ese área debe de haber una damisela colgando. No le dispares a ella ni a la cuerda, ya que hacerlo provocará que se caiga la damisela, matándola. Ahora se debe de haber abierto una puerta más. Entra por ella, y sigue el camino hasta arriba, para llegar a unas cuerdas. Jala las dos con el botón A. Una deberá de llamar al jorobado de Notre Dame, y la siguiente hará que la cuerda de la damisela baje. Regresa a donde está la damisela, y ayuda al jorobado a matar a todos los zombies que lleguen a aparecer, y luego escoltalos hasta que logren escapar. Ten cuidado

de no atravesártele al jorobado mientras dispare, ya que te dañará. Una vez que maten a todos los zombies, habrás completado el PRIMER OBJETIVO.

= OBJETIVO SECUNDARIO =

Ahora, tendrás que escoltar al jorobado de Notre Dame y a la damisela. Síguelos, y el jorobado te deberá de dar su pistola. Al hacer esto, habrás completado el OBJETIVO SECUNDARIO

= SEGUNDO OBJETIVO =

Regresa al área principal de la iglesia, donde rescataste a la última damisela, y se deberá de haber abierto una puerta más. Entra por ella, y sube hasta que llegues al segundo piso del área principal. Una vez que entres por la puerta, aparecerá el "portal daemon". Para matar al Portal Daemon debes de equipar la shotgun, y dispararle, manteniéndote siempre en movimiento, para esquivar los rayos que lanza el portal daemon, los cuales hacen explosión al llegar al piso. En caso de que se te acaben las balas, en el lado opuesto por el que entraste deberán de haber municiones, las cuales aparecen cada vez que te alejas mientras estás matando al portal daemon.

= TERCER OBJETIVO =

Ahora, pasa por la puerta del lado opuesto por donde entraste, y avanza hasta llegar al techo, para completar el tercer objetivo.

= SEXTO OBJETIVO =

Avanza por el techo, eliminando a los monjes de la muerte y a los TimeSplitters que aparezcan. Al final, te encontrarás con Jacque de la Morte. Simplemente dispárale para matarlo. Para ser más eficiente, trata de esquivar sus disparos, y dispárale constantemente, para tratar de impedir que él dispare.

= QUINTO OBJETIVO =

Una vez que elimines a Jacuqe de la Morte, se abrirá el portal. Retrocede un poco para encontrarlo y completar el nivel.

Cuarto Nivel: Return to Planet X - 2280

Éste nivel es para los amantes de los extraterrestres, y de los OVNI's. Aquí tendrás la oportunidad de explorar lo que sería un planeta que no es la tierra, y matar a cuanto extraterrestre te plazca (y también puedes destruir OVNI's, aprovechando que salen en abundancia en éste planeta).

= PRIMER OBJETIVO: Repel the beach attack =

Cuando apareces en este nivel, tienes que dirigirte rápidamente a la izquierda, asegurándote de agarrar la Scifi Handgun. Busca cerca de donde

encuentras la pistola un hoyo en el piso, y déjate caer por él, para escapar del peligro de los lasers que te disparan los Objetos Voladores No Identificados (OVNIs). Una vez en el hoyo, prosigue tu camino, eliminando a cualquier enemigo que aparezca. Asegúrate de recolectar la "Weapon Part" antes de dejarte caer por el segundo hoyo. Una vez abajo, avanza un poco para llegar a un campo al descubierto.

Podrás ver varias ametralladoras, las cuales puedes controlar picando el botón A. Cuando explores un poco esa área, empezarán a salir enemigos, y llegarán varios OVNIs. Lo mejor es agarrar una ametralladora, y con ella dispararle a los enemigos. Una vez que estás en posesión de una ametralladora, las balas que tiene aparecerán en la parte inferior izquierda de la mira, y los misiles que le restan (presiona Z para lanzarlos) aparecerán en la esquina inferior derecha. Una vez que hayas matado a todos los enemigos que aparecen, habrás completado el primer objetivo, y se quitarán unos lasers que bloqueaban un acceso.

= SEGUNDO OBJETIVO: Locate the crashed UFO =

Asegúrate de coleccionar todas las armas que haya en el área, y avanza por el nuevo acceso, donde encontrarás el Plasma Autorifle, y municiones para él. Sigue hasta llegar a una especie de panales. Lo que tienes que hacer es esperar hasta que salgan todas las "abejas", manteniendo tu distancia para que no te empiecen a perseguir las especies de "abejas". Una vez que salgan todas, lánzales una granada, intentado atinarle a la parte de abajo de donde están volando. Si se hace correctamente, la explosión deberá de matarlas. Repite cuantas veces sea necesario. Ahora, entre los dos panales, hay un pasillo. Síguelo, y avanza hasta llegar a donde está el OVNI estrellado.

= TERCER OBJETIVO: Fight off the raid on the crashed UFO =

Una vez que te acerques al OVNI, empezarán a salir enemigos. Tendrás que eliminarlos a todos, teniendo en cuenta no acercarte mucho a la parte delantera del OVNI, para evitar los rayos que dispara. Cuando los hayas eliminado a todos, aparecerá un portal en la parte frontal del OVNI. Te tendrás que meter por él.

= CUARTO OBJETIVO: Retrieve the Time Crystal =

Una vez que entres al OVNI, tendrás que encontrar el Time Crystal, que debe de estar cruzando dos columnas del OVNI, que forman una especie de puerta. Cuando lo tengas, cuídate de los TimeSplitters que aparezcan, y busca el portal, que debe estar situado en una parte similar a la del cristal, dentro del mismo OVNI. Pasa el portal para completar el nivel.

Quinto Nivel: NeoTokyo - 2019

En la primera parte de éste nivel, hay muy poca acción. Más que nada, aquí tendrás la oportunidad de asumir el rol de un espía, el cual tiene que perseguir a un criminal. Es normal que tengas que hacer el nivel varias veces, acostumbándote a dejar tu pistola por un rato, y perseguir a una persona por las calles de Tokyo.

= PRIMER OBJETIVO: Follow the Hacker to the research area =

Al iniciar el nivel, tendrás equipada la Silenced Pistol, y también contarás con el Temporal Uplink. Pon el Temporal Uplink, ya que deberás seguir a la persona que se encuentra adelante de ti, y que aparecerá como un punto rojo en el radar del Temporal Uplink. La deberás seguir, manteniendo tu distancia, y cuidando de no ser visto. Una vez que hayas descendido por unas escaleras mientras la sigues, a la derecha habrá unos vidrios, y atrás de ellos, el Sniper Rifle y municiones. Para romper el vidrio, corre hacia él. Una vez que tengas las armas, vuelve a poner el Temporal Uplink, y sigue a la mujer.

En esta parte, necesitarás tener cuidado de también evitar ser visto por las cámaras de seguridad. Si la sigues cuidadosamente, pasará al lado de un chaleco anti-balas, que estará atrás de un vidrio, y que deberías de agarrar. Después, te hará descender otras escaleras, y tendrás que avanzar, hasta que llegue ella a una parte donde hay unos lasers impidiendo el acceso. Ella los desactivará, y saldrá otro guardia de un cuarto adyacente. Cuando los dos empiezen a caminar hacia adelante, corre rápido y adéntrate al pasillo al que estaba siendo impedido el acceso por los lasers.

= SEGUNDO OBJETIVO: Obtain the hackers password =

Métete en el cuarto de hasta la izquierda, y pícale al A en la máquina para tener acceso a las cámaras. Ve siguiendo los movimientos de la mujer, picándole al A para cambiar cámara. En total son 3 cámaras, y en la última podrás ver como la mujer pone una contraseña.

= CUARTO OBJETIVO: Deactivate the TimeSplitter machine =

Ahora, asegúrate de haber apagado todas las cámaras, y prosigue por el camino que siguió la mujer, matando al guardia. Cuando llegues hasta donde está la Laptop, actívala para que se ponga la contraseña automáticamente. Se deberá de abrir la puerta en las escaleras cuando te le acerques. Mata a los enemigos que aparezcan, y métete en el primer cuarto. En uno de los lockers (casilleros) estará la SBP90 Machinegun. Sal del cuarto, y entra en el cuarto restante. Ahí, deberás de poder ver a través de los vidrios a un TimeSplitter. Necesitas entrar en ese cuarto, y dirigirte a la esquina de la derecha, donde vendrá una palanca. Presiona A para apagarle el poder a la máquina, y sal del cuarto.

= QUINTO OBJETIVO: Eliminate the gang leader before she escapes =

Necesitas salir del complejo, regresándote por donde entraste. Cerca del cuarto de la Laptop, estará una mujer, la cual se puede hacer invisible, y tiene más vida que los demás enemigos. Ella es la líder, y deberás de matarla para completar el objetivo. Recuerda que le puedes seguir disparando aunque esté invisible, dañándola al mismo tiempo.

= TERCER OBJETIVO: Retrieve the Time Crystal =

Cuando mates a la líder, ella dejará caer el Time Crystal. Recógelo para completar éste objetivo.

= SEXTO OBJETIVO: Escape through the time Portal =

Vuelve a poner tu Temporal Uplink para buscar el Time Portal, el cual se encuentra en las calles de NeoTokyo. Al mismo tiempo, ten cuidado de no ser visto por las cámaras de seguridad, y elimina a quien sea que traiga una pistola y/o te dispare. Una vez que lo encuentres, atraviesa el Time Portal para completar el nivel.

Sexto Nivel: Wild West - 1853

En este nivel, lo más recomendable es caminar cautelosamente, inspeccionando todo para no ser sorprendido por los enemigos, los cuales usualmente están escondidos.

=PRIMER OBJETIVO: Rescue Ramona from jail

Elige el camino que más se adapte a tu estilo, explorando, y en dado caso, matando a todos los enemigos que hay en el primer área. Una vez que ya lo hayas hecho, dirígete a un edificio que dice "Sheriff". Al lado de la puerta, verás un póster de Ramona. Rómpelo, presionando "A". Adentro verás a Ramona. Para rescatarla, agarra la pólvora (Gun Powder) que está en un baúl, en el mismo edificio. Ahora, lo que tienes que hacer, es empezar el rastro de pólvora justamente debajo de una de las lámparas de aceite que están colocadas en el techo, e ir dejando el rastro hasta llegar a una carreta que está atrás de donde está la celda de Ramona. La carreta contiene TNT.

Saliendo del edificio del "Sheriff", da vuelta a la izquierda, y metete por el primer corredor que veas a la izquierda. Cuando salgas del corredor, ten cuidado con un malo que está en el techo, en la esquina derecha. Ahora, prosigue el camino hasta llegar a la carreta. Una vez que hayas dejado el rastro de pólvora, desde la lámpara hasta la carreta, dispárale a la lámpara para que la pólvora agarre fuego. Cuando el fuego llegue hasta la carreta, destruirá una porción de la pared, liberando a Ramona.

= SEGUNDO OBJETIVO: Put out the fire in the barn and rescue the girl =

Lo más conveniente es escoltar a Ramona hasta el principio del nivel, matando a todos los enemigos que la traten de asesinar. Una vez que lo hayas hecho, enfrente del edificio del "Sheriff", se habrá abierto otro corredor. Síguelo, y saldrás a un nuevo área. Empieza a matar los enemigos que salgan mientras avances, hasta que se te de el segundo objetivo.

Lo que necesitas hacer, es meterte al edificio en llamas que está a la derecha, y subir por las escaleras. Una vez que estés en el segundo nivel, verás que hay unos barriles encima de la paja que se está incendiando. Dispárales a los barriles, para que empiecen a gotear, y de esta manera echando agua sobre el fuego. Una vez que se apague el fuego, habrás completado el segundo objetivo.

= TERCER OBJETIVO: Eliminate the Colonel =

Elimina todos los enemigos de ese área, y explora las casas, para encontrar municiones y una armadura. También, dentro de esta área, pegado a una de las paredes exteriores de una de las casas, se encuentra el segundo póster de

Ramona. También destrúyelo. Una vez que vayas a proseguir al siguiente área, se te notificará que has llegado al checkpoint.

El siguiente área es bastante pequeño. Aquí, podrás obtener la segunda Garrett, para de esta forma cargar dos pistolas a la vez. También, aquí se encuentra el último póster de Ramona, en el segundo nivel del edióster, adéntrate a la mina. Ahí verás un vagón, al cual debes de empujar por todas las vías hasta que destruya parte de una pared para poder llegar al Time Crystal. Sin embargo, lo más conveniente es primero salir de la mina, y matar al Colonel. Al salir de la mina, dirígete a la izquierda, y podrás ver como un enemigo empieza a correr. Si le disparas, te podrás dar cuenta que no le afectan tus disparos, hasta que haya sonado la "alarma" (suena como un tren). Una vez que haya sonado la alarma (adentro de la casa), dispárale para matarlo, moviéndote constantemente para esquivar sus balas.

= CUARTO OBJETIVO: Retrieve the Time Crystal =

En caso de que no hayas empujado el vagón todavía, ahora lo tendrás que empujar, siguiendo las vías, hasta que explote contra una pared, la cual se encuentra al final de las vías. Ten mucho cuidado mientras haces esto, ya que existe la posibilidad de que te caigas de las vías del tren, cayendo en el acantilado y suicidándote. Una vez que explote, adéntrate en la mina que se acaba de abrir para encontrar el Time Crystal.

= QUINTO OBJETIVO: Escape through the time portal =

Ya que tienes el cristal, te tienes que salir de la mina, y dirigirte hacia el Time Portal que se encuentra dentro de esa área, muy cerca del acantilado. Ten cuidado con los TimeSplitters que te estarán intentando eliminar.

Séptimo Nivel: Atom Smasher - 1972

Al iniciar este nivel, te podrás dar cuenta que hay un contador de tiempo en la parte superior derecha de la pantalla. Esto significa que no tienes la libertad para explorar todo el nivel a tu gusto, ya que si el contador llega a cero, explota todo el nivel y, como consecuencia, tu personaje se morirá. Es necesario que no te detengas por mucho tiempo a investigar las cosas, y es preciso que trates de desactivar todas las bombas primero.

= SEGUNDO OBJETIVO: Defuse the bombs =

Aparecerás en un cuarto, encerrado, y con un láser disparando para todos lados. Si te esperas un poco, el láser abrirá la puerta. Una vez que lo haga, corre inmediatamente hacia ella, y ábrela. Lo siguiente que debes de hacer, es dirigirte a una de las computadoras que estarán a tu izquierda, para obtener acceso al sistema de las cámaras de seguridad. Apaga las primeras dos con rapidez, y la tercera cámara traerá una ametralladora. Con esta ametralladora, deberás de dispararle a los guardias. Si has estado haciendo todo esto rápidamente, podrás ver dos guardias. Elimínalos, y espera a que el tercero aparezca. Una vez que ya hayas matado a los tres, apaga la cámara/ametralladora.

Ahora, debes de recoger el Temporal Uplink, y abrir la puerta que se encuentra

adelante, utilizando el panel de control a su derecha. Lo siguiente es continuar el camino, hasta llegar a un lugar donde está un científico. Acércatele, para que desactive la bomba, y se te agregue más tiempo al contador.

Ya que la has desactivado, regrésate un poco, y agarra el siguiente camino disponible. (Asegúrate de agarrar las tres silenced pistols que dejaron caer los guardias). Abre la puerta utilizando el panel de control, y mata a los enemigos que se encuentran en esa área. Si logras matar a los primeros dos sin que se den cuenta de tu presencia, no alertarán a los demás guardias, y de esta manera los podrás agarrar de sorpresa. Uno de los tantos guardias en esta área te dará la función de poder cargar dos silenced pistols.

Ahora, abre esa puerta también, y voltea a la izquierda. Podrás ver a un científico, al lado de una bomba. Sin embargo, el científico estará muy asustado para ayudarte. Necesitas primero matar a todos los guardias que corran hacia tí, y luego acércatele para que desactive la bomba. Es de vital importancia que si te están disparando no te acerques a la bomba, ya que si le disparan, tiene probabilidad de explotar, haciéndote fallar la misión.

Ya que esté desactivada la segunda bomba, prosigue tu camino. Ten cuidado, ya que al salir a la parte donde están las escaleras, te empezará a disparar una persona con un Sniper Rifle, por lo cual su puntería es muy buena. Elimínalo a él primero. Ahora, podrás ver un tubo a la derecha, que contiene una llave. Debes de cerrar esa llave, ya que de lo contrario, el fuego que hay en el piso de arriba seguirá siendo alimentado por el gas. También, debajo de las escaleras hay 20 minas. Ya que las tengas, prosigue hacia arriba, agarrando el extinguidor de fuego que está en la pared. Por cierto, ten mucho cuidado en esta parte, ya que te puedes caer por el precipicio que hay a los lados, y suicidarte instantáneamente. Cuando llegues hasta arriba, verás que hay fuego. Apágalo utilizando el extinguidor. Lo ideal es que no te le acerques mucho al fuego, para no quemarte. También, trata de pararte enfrente de donde está la parte con lumbre que intentas apagar.

Cuando ya hayas apagado el fuego, se abrirá la compuerta que está del lado opuesto. Ten cuidado, ya que también hay una persona con un Sniper Rifle detrás de ella. Tu ya debes de tener el Sniper Rifle, así que elimínalo desde donde estás.

Prosigue hacia el nuevo área, dirigiéndote hacia el contenedor que se encuentra enfrente de tí (el enemigo con el Sniper Rifle estaba arriba de él). Cuando te acerques lo suficiente al contenedor, se le caerá la tapa, revelando a un enemigo. Mátalo antes de que tenga oportunidad de dispararte. El te dará la Soviet S47. A partir de esta zona, tienes que tener mucho cuidado, ya que varios de los enemigos te lanzarán granadas utilizando esta arma si es que no los matas rápidamente.

Ahora, sal del contenedor, y voltea a ver a la izquierda. Un enemigo estará viniendo hacia tí; elimínalo. Ahora, prosigue con cautela, ya que te aparecerán varios malos. En el tercer contenedor, podrás encontrar unas granadas para la Soviet S47. Avanza un poco más, y podrás ver dos puertas. Una a la derecha, y la otra a la izquierda. Primero, entra por la de la derecha. Una vez que estés adentro, verás una computadora. Accésala, y verás que puedes controlar una grúa con un imán. Haz que la grúa se mueva hasta quedar arriba de la bomba, y luego activa el imán con el botón (R). Si es que no agarra a la bomba, necesitas mover un poco la grúa hasta que esté directamente arriba de la bomba. Cuando ya tengas la bomba, mueve la grúa a la parte superior del contenedor de la derecha (donde originalmente

estaba la grúa), y deja caer la bomba.

Sal del cuarto, y vete al cuarto que está enfrente (el que no habías checado) Verás un tubo. Acciona la llave para cerrar el flujo del gas. Sal del cuarto nuevamente, y da vuelta a la derecha.

Acércate al contenedor, y podrás ver a lo lejos una ametralladora automática en el suelo. Lánzale una granada, para destruirla. Ahora, mata a los enemigos que se te aproximen, y a la persona que está arriba del contenedor. Aquí, verás dos contenedores juntos, los cuales hacen un paso muy estrecho. Cuando empieces a pasar entre ellos, te saldrán dos enemigos de los lados, los cuales debes de eliminar.

Apaga el fuego utilizando uno de los extinguidores de fuego que se encuentran por todo el área. Una vez que lo hayas apagado, inmediatamente se abrirá la puerta de la izquierda.

Entra a este nuevo área, y voltea a la izquierda. Podrás ver a un enemigo en una plataforma de arriba. Elimínalo. En caso de que quieras subir a donde estaba el enemigo (Hay un par de cajas con municiones donde estaba), el elevador está a la derecha de la entrada.

Ya que eliminaste al enemigo, sigue el camino, y llegarás a una parte donde hay varios contenedores. En esta parte, NO UTILIZES GRANADAS NI MINAS, ya que podrías matar a uno de los científicos, o detonar la bomba. Mata a los enemigos, y en último contenedor a la izquierda, estarán dos científicos. Acércatele a uno para que desactive la bomba.

= QUINTO OBJETIVO: Eliminate Khallos =

Ya que está desactivada la bomba, abre la puerta del siguiente área, y elimina a los enemigos que ahí se encuentran. También habrá un chaleco anti-balas. Prosigue al siguiente área. En ese momento, te deberá de hablar Khallos, quien estará detrás de ti (entrará por donde acabas de pasar). Acércatele, y empieza a dispararle, para eliminarlo.

Como todos los jefes humanos, para matar a Khallos es conveniente moverte constantemente, para esquivar sus balas, y dispararle sin parar.

= TERCER OBJETIVO: Retrieve the Time Crystal=

Khallos dejará caer el Time Crystal cuando lo mates. Agárralo para completar este objetivo.

= PRIMER OBJETIVO: Activate the reactor =

Ya que agarraste el Time Crystal, prosigue al siguiente área. Verás tres palancas, las cuales debes de accionar para desactivar el reactor y abrir el Time Portal. Hay una palanca en cada extremo del área.

Por cierto, ten mucho cuidado con los TimeSplitters que aparezcan, ya que saben utilizar a la perfección la S47.

= CUARTO OBJETIVO: Escape through the time portal =

El portal se abrirá en el área que estás. Atraviésalo para completar este

objetivo.

= PRIMER OBJETIVO SECUNDARIO: Minimize scientist casualties =

Asegúrate de que no mueran más de dos científicos, para completar este objetivo.

Octavo Nivel: Aztec Ruins - 1920

Este nivel se caracteriza por tener muchos elementos de la naturaleza. Sin embargo, estos elementos de la naturaleza no son para nada buenos, ya que tratarán de matarte, haciendo el trabajo de pasar el nivel más difícil. Mi consejo es que mates a todos los changos que te encuentres, ya que alertan a los enemigos de tu presencia, aparte de aventarte sandías que resultan ser granadas.

Recuerda que le puedes prender fuego a las flechas con cualquier fuente que encuentres de fuego, como son las antorchas.

= PRIMER OBJETIVO: Find the lost temple =

Al iniciar el nivel, sigue el camino disponible. Cuando llegues a donde esta una manada de changos congregada, dirígete a la derecha, para entrar en una especie de túnel. Síguelo (por cierto, los changos también deben de estar corriendo por éste túnel), hasta salir al siguiente área al aire libre.

En este área te encontrarás con un enemigo, el cual debes de matar para obtener la ballesta. Ponla, y retrocede un poco y verás que hay un fuego encendido. Acerca la ballesta para prenderle fuego a las flechas.

Ya que tienes la flecha prendida, date la vuelta, y avanza hasta llegar hasta la pared. Da vuelta a la derecha, y sigue hasta llegar a la esquina (debe de haber una especie de planta). Da vuelta a la derecha, y empieza a avanzar lentamente por el camino. De repente, saldrá un árbol caminante, el cual simplemente matas al lanzarle una flecha de fuego (otros métodos son inútiles, por ésto es importante que consigas la ballesta).

Llega hasta la esquina, da vuelta a la derecha, avanza un poco, y luego da vuelta a la izquierda, para entrar a otro túnel. Casi al final de éste túnel saldrá un árbol que ya está prendido. Lo más conveniente es retroceder hasta que se apague el fuego, para evitar quemarte.

Ahora, al salir del túnel saldrás a un área abierta. Aquí, sigue derecho, destruyendo el panal que está en tu camino (quémalo con una flecha). Cuando llegues al otro extremo del área abierta, da vuelta a la izquierda, y sigue el camino, que te adentrará en otro túnel. En el túnel, encontrarás a un enemigo más.

Al salir del túnel, te darás cuenta que ahora estás en un área con varios pilares. En ésta área, te saldrá un enemigo, el cual debes de eliminar con el peligro de las sandías que te lanza un chango desde arriba de uno de los pilares (es el último pilar de la izquierda). También mávalo, para garantizar tu seguridad. Adelante, verás un panal, el cual debes también de quemar.

Una vez que ya hayas quemado el panal, avanza, y verás una especie de rampa. Debajo de esta rampa, en la parte de atrás, hay una armadura. Ya que tienes la armadura, sube por la rampa.

Entrarás en otro túnel, el cual te llevará hasta un puente, en donde están dos changos. Mátalos, y al entrar al puente, voltea a ver a la izquierda. Pegado a la pared, habrá otro chango. También elimínalo. Sigue el camino hasta entrar en otro túnel, en cuyo fin hay una palanca, la cual abre el camino para avanzar al siguiente área.

Ya que accionaste la palanca, regrésate. Cuando estés por llegar al final del puente, te saldrá un enemigo. Ya que llegaste al final del puente, da vuelta a la izquierda para continuar tu camino. En este trayecto, te saldrán varios enemigos.

Después del puente, lo que tienes que hacer es seguir la pared de la derecha. Cada vez que se abra el camino, debes de dar vuelta a la derecha, siempre permaneciendo pegado a la pared derecha. De esta forma, llegarás a un hoyo en el piso, al cual te debes de caer.

Una vez que te has caído por el hoyo, necesitas avanzar un poco, para llegar a un área que está al aire libre. Aquí habrán tres changos. El más ofensivo es el que está arriba de la pared de la derecha. Este chango te echa sandías, por lo cual lo más conveniente es matarlo primero. Avanza más, para entrar al templo perdido.

= TERCER OBJETIVO: Retrieve the Time Crystal =

Al entrar al templo, te aparecerá un enemigo, al menos que ya lo hayas matado. Si sigues cualquiera de los dos caminos que hay, llegarás a unas escaleras, donde está otro enemigo. Lo más conveniente es bajar las escaleras mientras disparas. Una vez que ya estés abajo, dirígete a la parte de atrás de las escaleras, para encontrar una palanca. Acciónala para abrir una puerta que está enfrente de las escaleras.

Dirígete hacia el frente de las escaleras, donde habrá una armadura. Agárrala, y luego baja por las siguientes escaleras, donde te toparás con un chango. Cuando hayas bajado por completo las escaleras, podrás ver a un chango arriba de un pilar. Elimínalo antes de proseguir al siguiente área.

Cuando hayas eliminado al chango, da vuelta a la derecha para conseguir el cristal.

= SEGUNDO OBJETIVO: Defeat the golems =

Después, adéntrate al siguiente área, donde podrás encontrar a dos de los 3 golems.

Golems: Son inmunes a las balas y las flechas. Por esta razón, lo que necesitas hacer es correr, siempre manteniendo tu distancia de ellos para que no te dañen. La forma de matarlos es simple, aunque requiere de mucha destreza. Si te das cuenta, hay unas partes del piso que son madera. Éstas son compuertas, que se abren cuando presionas ciertos switches en el piso (Las losas del piso que se vean un poco salidas son los switches). Lo que necesitas hacer, es que el golem te persiga de tal forma que pase por una de las compuertas, la cual deberás de abrir para que se caiga el golem y se muera.

Nota Importante: Si te caes tú en una de las compuertas, te matarás.

Habrán dos golems en ésta área. Lo más conveniente es enfrentar a uno primero, y luego ya que lo hayas eliminado, enfrentar al siguiente. Si no te les acercas mucho, no te percibirán.

El último golem está pasando un pasillo. Ten cuidado con éste, ya que también hay un chango cerca que avienta granadas. De preferencia, mátalos a él primero, y luego al golem.

= CUARTO OBJETIVO: Escape through the time portal =

Ahora que ya hayas matado al último golem, aparecerá el Time Portal, al igual que un TimeSplitter, que posee la capacidad de teletransportarse. El Time Portal aparece en el área que estás, en una de las esquinas. Atraviésalo para completar el nivel.

Noveno Nivel: Robot Factory - 2315

Sin duda alguna, este es uno de los más difíciles niveles, si no es que es el más difícil. En este nivel, tendrás que cuidar bien tus municiones, y utilizar el arma que más te convenga según sea la situación. Te enfrentarás a robots que están bastante blindados, y que tienen la capacidad de hacerte gran daño. Sin embargo, si fuiste capaz de llegar hasta este nivel, ya debes de tener la suficiente experiencia para pasarlo satisfactoriamente.

Todos los enemigos en este mundo son robots, por lo cual son más resistentes que los enemigos comunes. Lo bueno es que la mayoría de ellos hacen un sonido distintivo cuando aparecen, el cual podrás usar a tu conveniencia.

= PRIMER OBJETIVO: Gain access to the inner processing area =

Lo primero que te podrás dar cuenta es que está sonando una alarma, con lo cual puedes inferir que vienen problemas. Espera un poco para que aparezcan un par de enemigos. Ya que los eliminaste, avanza hasta el siguiente cuarto. Al entrar a éste cuarto, te volverán a aparecer otros enemigos, que también debes de matar.

Vete por el camino de la izquierda. Entrarás a un corredor, el cual te lleva a un cuarto con 4 enemigos. Tú tienes a tu ventaja el elemento de sorpresa, por lo cual los podrás matar fácilmente. También, te darás cuenta que hay un láser dañino que está barriendo el piso. Para esquivarlo, ponte detrás de las cajas que están a la derecha, y cuando haya pasado por las cajas, camina hacia el otro extremo del cuarto.

Aquí podrás ver una computadora. Lo mejor es que la dejes en el modo defensivo, y no en el ofensivo. Avanza al siguiente cuarto, y verás otra computadora. Acciónala, y tendrás control de una cámara con movimiento y que dispara. Acércate al campo de fuerza que impide tu paso, y te darás cuenta que a los lados de dicha barrera hay unos cubos con un foco. Dispárale a uno para desactivarlo. Ahora, apaga la cámara, y explora el área en el que estás, para obtener municiones y un chaleco. También, encontrarás una palanca, la cual tienes que mover.

= SEGUNDO OBJETIVO: Locate and collect the ElectroTool =

Te tendrás que regresar hasta el principio, y tomar el camino que falta (sigue derecho para tomarlo). En el siguiente cuarto habrá un robot bastante fastidioso, al cual te le tienes que acercar para que salga de su armadura, y luego dispararle lo más que puedas en la torreta. La estrategia para matarlos es esperar a que dispare sus tres cargas (estando defendiéndote detrás de unas cajas para que no te dañe), y en el lapso de tiempo que está entre que vuelve a disparar, debes de salir (de donde sea que te estás defendiendo), y dispararle a su torreta. Requiere práctica para matarlos con facilidad. Otra técnica es acercárteles inmediatamente, mientras están saliendo de la armadura, y dispararles en la torreta antes de que tengan tiempo de dispararte a ti.

En el siguiente área, el cual es bastante grande, deberás de eliminar primero al robot grande que está patrullando el área. Para hacerlo fácilmente, lánzale una granada plasma, y aléjate de él. También, verás que hay unos robots pequeños circulando por el techo. Son 2, y los debes de eliminar. Por último, hay otro robot de los que se esconden en su armadura.

Ya que eliminaste a los robot antes mencionados, prosigue tu camino, matando todos los robots que se te aparezcan al entrar al siguiente cuarto, subir por la rampa, pasar por el puente, y llegar al otro lado.

Ya del otro lado, entrarás a un corredor, en el cual saldrá disparado un robot de un ducto. Lee debes de disparar antes de que se te acerque y explote, y antes de que active la alarma. Basta con que un disparo le de para eliminarlo, pero como vuelan, no es tan fácil atinarles.

Deberás continuar hasta bajar por una rampa. Aquí hay dos robots de los grandes (uno en cada lado). Elimínalos, y recoge la armadura que se encuentra debajo de la rampa. Ahora, avanza por cualquiera de los dos caminos hasta llegar al siguiente área, donde se encuentra la ElectroTool. Elimina a todos los enemigos que te aparezcan. Una vez que agarres la ElectroTool, te aparecerán dos enemigos a tus lados.

= TERCER OBJETIVO: Overload the energy nodes with electricity =

Regrésate hasta donde estaban los dos robots grandes, y verás que en el centro del cuarto, hay una especie de cilindro amarillo que está dando vueltas. Dispárale con la ElectroTool para hacer que gire, y sobrecargar al energy node hasta que explote. Te aparecerán 4 enemigos, los cuales tienes que eliminar para proseguir.

Ahora, sube por la rampa y continúa derecho, y recoge las granadas de plasma. Habrás llegado a un corredor largo, donde se encuentra el segundo energy node. Acércatele, y verás que se empezará a levantar un robot que estaba casi enfrente de él. La forma más fácil y conveniente de eliminarlo es lanzarle cinco granadas de plasma mientras se levanta, y correr a refugiarte de sus disparos hasta que exploten las granadas. Cabe destacar que este robot es el más difícil de matar.

Ya que está eliminado, destruye el energy node, y te aparecerán cuatro enemigos, los cuales también tienes que eliminar. Avanza hasta el siguiente área, donde hay varios robots de los pequeños que vuelan. Destruyelos, y avanza. Verás una computadora, la cual es casi inútil, así que no la utilices. Avanza matando a los robots que se esconden en la armadura.

Ahora, llegarás a otro cuarto bastante grande, donde podrás ver un energy node en la parte superior. Colecta el escudo que está en la parte inferior de la rampa, y da vuelta a la izquierda. Podrás ver un campo de energía. Para desactivarlo, lánzale una granada de plasma a los lados, y de esta forma se quitará la barrera. Avanza un poco y colecta el homing launcher.

Ya que tienes el homing launcher, sube por la rampa anterior, y verás una computadora. Actívala, para quitar el campo de energía que protegía al energy node. Ya que lo hiciste, destruye el energy node. Elimina a los robots que aparezcan mientras realizas el proceso antes mencionado.

Avanza un poco más, y podrás ver otra computadora. Actívala, para empezar a mover al nodo a un lugar en el que lo puedes dañar. También, habrá tres robots grandes circulando por el área, a los cuales es mejor matar desde una distancia lo más rápido posible, dejándoles poco tiempo para que puedan accionar su láser. Por cierto, no te bajes de las rampas hasta el piso, para evitar peleas no necesarias. Ahora, ya que destruiste a los 3 robots, prosigue a destruir el nodo, el cuál estará en el techo. Cuando explote, volverán a aparecer enemigos.

= CUARTO OBJETIVO: Find the factory core =

Tu principal objetivo debe de ser matar al robot grande que trae un homing launcher. Ya que lo elimines, aparecerá otro, al cual debes de eliminar también rápidamente, sin permitirle que dispare el cohete. Ya que lo hiciste, elimina a los restantes robots para que se abra la barrera que está en la rampa de hasta arriba.

Prosigue por el camino nuevo, para llegar a hasta donde está el maquinista.

= SEXTO OBJETIVO: Defeat the Machinist =

Probablemente pensaste que ibas a tener que pelear con un niño, ya que el maquinista es un infante, según se te muestra en la película de introducción al nivel. Sin embargo, te espera una gran sorpresa cuando llegues a donde está el maquinista.

El maquinista, como te habrás dado cuenta, está adentro de una máquina que es capaz de hacerte sufrir mucho, si es que no utilizas la técnica adecuada para derrotarla. La gran cantidad de brazos que tiene hacen que sea difícil de esquivar sus ataques, por lo cual lo mejor es encontrar un lugar donde puedas defenderte correctamente.

Si prosigues hacia uno de los lados, verás que se abre una puerta. Entra, para ponerte a salvo. Aquí encontrarás municiones, las cuales vuelven a aparecer cada vez que dejas el cuartito. El cuarto de la derecha tendrá cohetes, mientras que el de la izquierda tendrá municiones para el plasma autorifle. Mi método preferible es meterme al cuarto de la izquierda, y dispararle a la máquina en la que se encuentra el maquinista hasta destruirla.

= QUINTO OBJETIVO: Retrieve the Time Crystal =

Se abrirán dos puertas más cuando mates al maquinista, cerca de donde están los cuartos con las municiones. Sube por cualquiera, y detrás de donde está la parte de arriba de la máquina que utilizaba el maquinista, verás el

cristal. Agárralo.

= SÉPTIMO OBJETIVO: Escape through the time portal =

El portal se abrirá en el área donde peleaste contra el maquinista. Baja por cualquiera de las dos rampas para llegar a él. Una vez que pases por el portal, habrás completado el nivel. Ten cuidado con los TimeSplitters que te tratarán de eliminar en tu trayecto al portal.

Décimo Nivel: Space Station - 2401

Este nivel es el último, y estarás en la nave espacial desde la cual eras teletransportado a los mundos. Lo bueno de éste nivel es que es mucho más fácil que el anterior. Lo único que necesitas poder hacer es disparar acertadamente mientras estás en movimiento.

También, en este nivel no tendrás tiempo para explorarlo a fondo como los demás, ya que hay un contador de autodestrucción que tendrás que activar.

= PRIMER OBJETIVO: Collect the Crystals =

De donde apareces, los cristales están justamente enfrente de ti. Avanza un poco para agarrarlos. Ten cuidado con los bichos voladores, y con los TimeSplitters que se encuentran en el cuarto.

Lo más recomendable es que avances lo más rápido posible hasta obtenerlos, sin preocuparte por los enemigos.

= SEGUNDO OBJETIVO: Activate the self destruct sequence =

Ya que tienes los TimeCrystals, lo más conveniente es que te tires hasta abajo, y encuentres la puerta que dice "level 3". Ábrela, matando cualquier TimeSplitter que se te aparezca, y teniendo cuidado con los bichos. Ya que estés adentro, espera un poco hasta que mates a todos los TimeSplitters restantes (en total deben de ser 3).

Ahora, avanza por el lado que escojas, activando las computadoras que encuentres. En total, debes de activar 3, pero se recomienda que antes de que actives la última, te detengas y abras la puerta del segundo nivel, para encontrar varias municiones y una armadura. Ya que las tienes, activa la última computadora, para iniciar la secuencia de autodestrucción (Tendrás 10 minutos a partir de que actives la última computadora).

= TERCER OBJETIVO: Shoot down the incoming TimeSplitter ships =

Dirígete hasta la parte de abajo del primer área donde apareciste al inicio del juego. Ahora, necesitas buscar una puerta que diga "hangar", y entrar por ella. Sigue el corredor hasta llegar al siguiente cuarto, donde habrá un TimeSplitter. Elimínalo, y acciona la consola que está a la izquierda para llamar al elevador. Entra al elevador, y espera a que baje.

En la parte de abajo, aparecerán constantemente, y seguidamente TimeSplitters. Los debes de eliminar mientras avanzas, tratando de ser lo más rápido posible. Al salir del elevador, dirígete a la derecha, para obtener un traje espacial y un escudo. Ya que los tengas date la vuelta, y sigue todo derecho.

Deberás seguir hacia adelante, siguiendo el corredor principal. Pasarás por varios cuartos, donde te saldrán diversos TimeSplitters. Elimínalos, y prosigue, hasta llegar hasta afuera de la nave. Lo que debes de hacer aquí es dirigirte hasta el fondo, donde encontrarás una ametralladora, la cual utilizarás para disparar a las 20 naves TimeSplitter que están volando.

Las naves llegan en grupos de 3, y lo mejor es atinarle a los 3 en la primera vuelta que dan. Derriba todas las naves para completar el objetivo. Si te faltó alguna, no te preocupes, ya que siguen dando vueltas hasta que las destruyas todas, o te mueras (o se autodestruya la nave espacial).

= CUARTO OBJETIVO: Escaper from the spacestation =

Ahora debes de escapar de la estación espacial. Para hacerlo, regrésate varios cuartos (cuidado con los Time Splitters que aparezcan), y verás que en uno de ellos, hay un corredor en la izquierda. Debes de avanzar por ése corredor.

Ahora, llegarás a un nuevo cuarto. Enfrente encontrarás la Minigun y un chaleco. Avanza por el gran corredor, eliminando a los enemigos. Llegarás a una sección donde hay un elevador. Lo más recomendable es primero encargarte de los TimeSplitters, y luego ya llames al elevador. Ten cuidado de no caerte por el ducto del elevador, ya que tendrás una muerte segura.

Ya que llames al elevador, súbete para ser llevado hasta el nivel de abajo, en el cual se encuentra tu nave. Te podrás dar cuenta que aquí hay una gran cantidad de TimeSplitters. No intentes matarlos, ya que será inútil porque siguen re-apareciendo cada vez que los matas. Lo más conveniente es subirte a tu nave, que se encuentra en la plataforma de aterrizaje.

Súbete a tu nave, para completar el último nivel del juego.

=====
= 5. Map Maker =
=====

El Map Maker, como su nombre lo indica, sirve para crear mapas del juego, los cuales luego puedes jugar con varios jugadores. Pese a lo divertido que llegue a sonar esto, es bastante difícil programar tu propio mapa con el Map Maker.

Para empezar, necesitas mucha paciencia y tiempo, ya que no es nada fácil agarrarle la onda a como utilizar el Map Maker. Segundo, las piezas que tienes que encajar para formar tu mapa deseado no siempre van a encajar, por lo cual debes de ser muy persistente, y buscar otras opciones.

Por último, acuérdate que para que tu mapa quede perfecto, le tendrás que dedicar varias horas de trabajo. Pero, una vez que esté listo, seguramente te divertirás jugando en él.

=====

= 6. Preguntas Frecuentes =
=====

Si tienes una pregunta que no aparece aquí, checa la sección de contacto para que veas los diferentes métodos para contactarme.

- ¿Hay alguna manera fácil de destruir las ametralladoras automáticas?

Si cuentas con el Sniper Rifle, o algún arma muy exacta, con disparárles a la cámara que tienen las deshabilitas, sin destruir la ametralladora en sí. Esta técnica es muy conveniente para cuando necesitas ahorrar balas.

- ¿Qué pasa cuando le aviento una mina a un enemigo?

Si la mina se logra pegar al enemigo, el enemigo empezará a correr como loco, tratando de quitársela. Sin embargo, no se la podrá quitar. En caso de que sea una mina de control remoto, cuando se de cuenta que no explota te volverá a empezar a disparar.

- ¿Cómo le hago para quitarme una mina?

No puedes quitarte una mina que traigas pegada. Cuando tengas una mina, la pantalla empezará a parpadear.

- ¿Es cierto que aparte de el bronce, plata, y oro, existe un tipo de recompensa más elevado al pasar los niveles?

Sí, efectivamente es cierto. Después del oro sigue el platinum. El platinum es muy difícil de conseguir, por lo cual te tendrás que esforzar enormemente para lograr obtenerlo.

- ¿Habrá un TimeSplitters 3?

Sí, TimeSplitters 3 ya está siendo realizado por las mismas personas. Se espera que salga este año.

- ¿Qué tanto cambia la extensión de los niveles según la dificultad que juego?

Los niveles son considerablemente más cortos y pequeños cuando los juegas en el modo de dificultad easy. Sin embargo, cuando pasas al nivel normal o hard, la mayoría de los niveles se expanden considerablemente, permitiéndote el acceso a áreas que antes no podías alcanzar. Hay algunos niveles que se duplican de extensión al cambiar a una dificultad más difícil.

- Se me hace muy difícil pasar un nivel. ¿Qué puedo hacer?

Practicar mucho, hasta que lo puedas pasar. Debes de tener mucha paciencia, y no darte por venido si es que te atascas en un nivel.

- ¿Qué son los TimeSplitters?

Son los extraterrestres de varias formas y tamaños que están en busca de los TimeCrystals. Es tu deber detenerlos, antes de que puedan poseer los cristales y cambiar la historia de la humanidad.

- ¿Es cierto que puedo habilitar tranzas dentro del juego?

Sí, si se puede. Para hacerlo, tendrás que completar ciertos requisitos. Para detalles, ve la sección de "Secretos".

- ¿Es verdad que en modo cooperativo se abren más posibilidades de juego?

El modo cooperativo es bastante divertido. Tendrás que utilizar una estrategia nueva, ya que ahora deberás de racionar las balas, debido a que tú y tu compañero las compartirán. Adicionalmente, al jugar con dos personas, puedes ingeniar nuevas tácticas para eliminar a los enemigos y pasar los niveles de una manera totalmente nueva.

- José pregunta: ¿Cómo consigo el nivel de The Site (el sitio)?

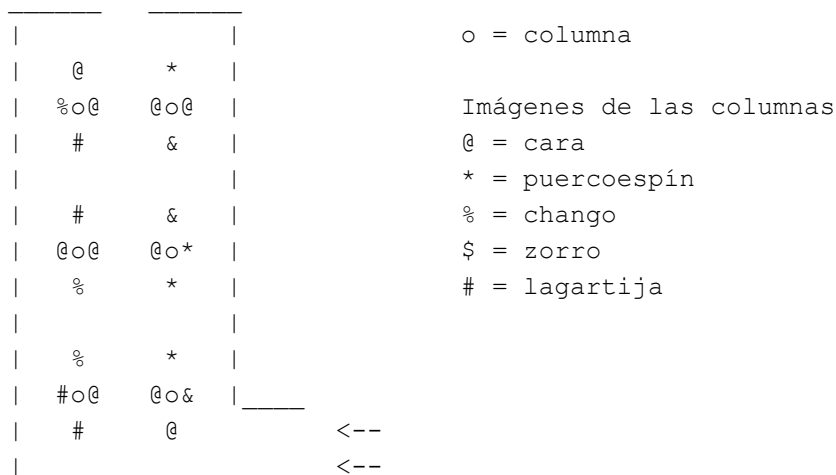
Necesitas completar el modo de Story, en el nivel de dificultad difícil.

- Renzestein pregunta: Ya obtuve el Time Crystal, pero el portal no aparece. ¿A qué se debe esto?

Lo más probable es que te haya faltado algún objetivo. Tú puedes conseguir el cristal pero no haber completado todos los objetivos. El portal aparece una vez que ya han sido completado todos los objetivos, y no cuando agarras el Time Crystal. Ten en cuenta que algunos objetivos secundarios se vuelven objetivos primarios cuando subes de dificultad el nivel.

- Edgar Iván pregunta: En dificultad Normal y Hard, en el nivel de Aztec Ruins, hay un acertijo en unas columnas que se encuentran cerca de un panal y agua. ¿Cómo resuelvo el acertijo?

El área en la que se encuentran las columnas que tú mencionas se debe de parecer a la ilustración de abajo. Tienes que mover las imágenes de las columnas de tal manera que la imagen sea igual a la imagen de la columna de enfrente.



En la ilustración de arriba puedes apreciar como es que deben de quedar

las imágenes de las columnas. Ten en cuenta que los lados de las columnas que no tienen en frente a otra columna no importan. NOTA: Las imágenes pueden ser ordenadas diferentemente a la forma en la que aparece arriba.

Al colocar correctamente las imágenes lograrás abrir la puerta que te permitirá avanzar.

- En dificultad Normal y Hard, en el nivel de Robot Factory, el segundo nodo de energía cambia de lugar. ¿Dónde se encuentra?

Para llegar al segundo nodo de energía, necesitas utilizar la cámara de vigilancia y moverla hacia adelante hasta que entres a un cuarto grande. En dicho cuarto se encuentra el nodo. Dispárale a las bases que lo sostienen para quitar el campo de fuerza que lo protege. Dispárale para destruirlo. Cuando lo destruyas se quitarán los lasers que te impedían el paso.

=====
= 7. Secretos =
=====

Los siguientes son secretos que están incluidos en el juego. En TimeSplitters 2, como te podrás dar cuenta, hay una gran cantidad de cosas que puedes activar al cumplir con ciertos objetivos. Si conoces algún secreto que no está listado en ésta guía, mándame un e-mail para agregarlo.

- STORY -

PERSONAJES

Big Tony - Acaba el Nivel de Chicago, en el modo normal.

Jacque de la Morte - Acaba el Nivel de Notre Dame, en el modo normal.

Khallos - Acaba el nivel de Atom Smasher, en el modo normal.

Machinist - Acaba el nivel de Robot Factory, en el modo normal.

Mutant Time Splitter - Acaba el Nivel de Siberia, en el modo normal.

Ozor Mox - Acaba el Nivel de Return to Planet X, en el modo normal.

Reaper Splitter - Acaba el nivel de Space Sation, en el modo normal.

Sadako - Acaba el Nivel de NeoTokyo, en el modo normal.

Stone Golem - Acaba el nivel de Aztec Ruins, en el modo normal.

The Colonel - Acaba el Nivel de Wild West, en el modo normal.

EXTRAS

Jugadores de Cartón - Acaba en el modo easy todo los 10 niveles de Story.

Cabezas Grandes - Acaba en el modo normal todos los 10 niveles de Story.

Municiones Infinitas - Acaba en el modo hard todos los 10 niveles de Story.

Sitio (Site) - Acaba en el modo hard todos los 10 niveles de Story.

* Si has encontrado algún secreto adicional a los que se muestran aquí, mándame un mail para agregarlo. Se te dará crédito por el secreto.

JUEGOS

En Time Splitters 2 puedes encontrar 3 juegos bastante antiguos. En si, no son muy divertidos para jugar, pero por lo menos tienen el reto de encontrarlos.

Anaconda Cart - Este juego lo puedes encontrar en el Nivel de Siberia, en cualquiera de las tres dificultades del juego. Al entrar al edificio en el cual se encuentran los zombies y el TimeCrystal, verás que hay tres estantes. En uno de ellos está el Anaconda Cart.

AstroLander - Este juego lo puedes encontrar en el Nivel de NeoTokyo, solamente en los niveles de dificultad normal y difícil. Se encuentra en los lockers (casilleros) que están en la guarida donde están haciendo experimentos con el TimeSplitter. Está en uno de los lockers que se encuentran al lado del locker donde encuentras la SBP90 Machine Gun.

RetroRacer - Este juego lo puedes encontrar en el Nivel Robot Factory, exclusivamente en el nivel de dificultad difícil. Está situado debajo de una de las rampas que se encuentran justamente antes de llegar con el jefe del nivel (the machinist).

- Challenge -

Modo de Juego

- Nivel	- Secreto	- Requerimiento Mínimo
---------	-----------	------------------------

GLASS SMASH

- Pane in The Neck	- Rotating Heads	- Plata
- Bricking It	- Ladrillos (Arma)	- Plata

- Stain Removal - Hunchback - Plata

Behad the Undead

- Fight off the Living Dead - Sewer Zombie - Plata

- Sergio's Last Stand - Sergio - Plata

- Day of the Dammed - Feeder Zombie - Plata

Infiltration

- Silent, But Deadly - Viking Hat - Oro

- Trouble at the Docks - Pirate Hat - Oro

- Escape from NeoTokyo - Big Ears Hat - Oro

Banana Chomp

- Gone Bananas - Private Coal - Plata

- Monkey Business - Private Poorly - Plata

- Playing with Fire - Wood Golem - Plata

Cut-Out Shoot-Out

- Take 'em Down - Ample Sally - Plata

- Fall Out - Marco the Snitch - Plata

- Pick Yer Piece - Sgt. Rock - Plata

TimeSplitters Story Classic

- Badass Buspass Impasse - Badass Cyborg - Plata

- Where do the Batteries Go? - R One-Oh-Seven - Plata

- Hit me Baby One Morgue Time - Cropolite - Plata

Monkeying Around

- Simian Shooter - Insect Mutant - Plata

- Monkey Mayhem - Lola Varuska - Oro
- Mischief

- Dam Bursters - Robofish - Oro
- Nivel Circus

NIVEL	CON PLATA	CON ORO
AMATEUR LEAGUE		
Adios Amigos!	Hector Babosa	Lean Molly
Casualty	Dr. Peabody	Crypt Zombie
Top Shot	Modo Elimination	Sgt. Shock
Chastity Chased		Modo Regeneration
Shrinking from the Cold	Modo Shrink	Private Sand Sgt. Slate
Scrap Metal	Scrapyard	Chassis Bot
Night Shift	Modo Leech	SentryBot
Spoils of War	Modo Thief	Meezor Mox
Demolition Derby	Male Trooper	Female Trooper
Monkey Immolation	Modo Flame Tag	Crispin
Disco Inferno	Louie Bignose	Lt. Wild
Burns Department	Nightclub Modo Virus	Undead Priest
Club Soda	Slick Tommy	Jimmy Needles
Station Grand	Modo Zones	Lt. Shade
Men in Gray	Modo Assault	Accountant Lawyer
HONORARY LEAGUE		
Cold Corpse Caper	Cyber Fairy Gargoyle	
Killer Queen	Leo Krupps	
R109 beta	Modo Gladiador Sombreros Romanos	Lt. Chill Modo Gladiador
Baking for the Taking	Gingerbread Man	Chinese Chef

Brace Yourself	Braces	Trooper Brown
Starship Whoopers	Chinese	Trooper Black
	Modo Monkey Assistant	
Chinese Burns	Calamari	Sombrero de Jefe
Snow Business	Snowman	Trooper Grey
Rocket Man	Venus Star	Capt. Sand
Someone Has Got to Pay	Duckman Drake	Capt. Night
Time to Split	Barby Gimp	Scourge Splitter
Can't Handle This	Hatchet Sal	Handyman
	Chasm	
Hack a Hacker	Milkbaby	Krayola
Rice Cracker Rush	Riot Officer	The Master
Superfly Lady		Capt. Pain
ELITE LEAGUE		
Babes in the Woods	Jo-Beth Casey	
Double Bill	Beetleman	The Impersonator
Nikki Jinky Brickly	Nikki	Jinky
If I'm Ugly, You Smell	Mikey Two-guns	Jared Slim
Golem Guru	Kypriss	Tranza Fat Characters
Golden Thighs	Aztec Warrior	High Priest
Hangar Hats Off!	Henchman	Dark Henchman
Can't Please Everyone	Maiden	
	Cangeling	
Big Top Blowout	Mister Giggles	Stumpy
Bags of Fun		Ringmistress
	Tranza Slow Motion Deaths	Tranza Manos Pequeñas
They're Not Pets!	Baby Drone	Bear
Nice Threads		Tranza Cabezas Pequeñas
Aztec the Dino Hunter	Dinosaur	
Half Death	Drone Splitter	
Dead Fraction	Jebediah Crump	

=====
= 8. Información de Contacto =
=====

Existen tres métodos para contactarme:

- a) Si tienes una duda, pregunta, o comentario sobre el Juego, visita el foro ubicado en:

<http://www.guias.tk>

Y pon un mensaje en el que menciones tu pregunta. En ese mismo foro recibirás la respuesta a tu pregunta, muy seguramente antes de que pasen 24 horas. Por lo tanto, si quieres una respuesta rápida/urgentemente, utilizarás este método, pues es el más rápido.

Recuerda que NO se requiere que te registres en el Foro para poner mensajes, pero no estaría mal que sí lo hicieras si piensas visitar seguido el Foro. Es totalmente gratis, y sin compromisos.

Si quieres comentar sobre este o demás Juegos, también lo puedes hacer en ese mismo foro.

La intención de realizar tus preguntas en el Foro es que de esta forma no solamente seré yo el que pueda responder tu duda, sino que cualquiera persona que visite el Foro te podrá ayudar.

- b) Si tienes una duda, pregunta, o agradecimiento; o una contribución, corrección, crítica a la guía, me puedes escribir a luarfaqs@gmail.com a través de correo electrónico. Asegúrate de incluir en el cuerpo del mensaje (NO en el asunto/subject) el nombre del Juego: TimeSplitters 2

NOTA: Recibirás respuesta entre 2 a 5 días. Si tu pregunta es urgente, realízala en el foro, ya que ahí recibes respuesta dentro de 24 horas. Por lo tanto, aunque pongas que requieres una respuesta urgentemente, por el solo hecho de mandármela por correo y no ponerla en el Foro, estás aceptando que no requieres una respuesta con urgencia.

Considero como contribución toda aquella información que no está contenida dentro de la guía, y que es información relevante al Juego. Por ejemplo, algo que se me haya olvidado incluir, o alguna estrategia alterna, es una contribución. Mientras tanto, una corrección puede ser de contenido (de información), de ortografía, etc. Si colaboras con una contribución o corrección, tienes derecho a recibir reconocimiento dentro de la guía.

~ No mandes attachments/datos adjuntos. No los abriré por más que insistas. Lo mismo sucede con fotos y demás imágenes, las cuales son automáticamente bloqueadas por Gmail (sí podré leer tu correo, pero las imágenes simplemente no aparecerán).

~ No mandes e-mails "cadena" ni Forwards, ni nada similar a eso. Ese tipo de correos los considero Spam y los borro sin leerlos. Asimismo, si mandas este tipo de correos bloquearé tu dirección, lo que significa que tus correos serán automáticamente borrados sin que yo tenga que molestarte en verlos.

~ Tampoco me mandes tu correo a través de la opción de "Invitar usuario a unirse a MSN". Los correos de ese tipo usualmente los borro sin leerlos, debido a que obviamente ya tengo MSN. El caso aquí es que muchas veces han mandado algún comentario junto con el mensaje de invitación, y ese comentario no lo leo por la razón antes mencionada.

** NOTA IMPORTANTE: Si me vas a mandar un e-mail, hazlo a la dirección de Gmail. No contestaré correos que me lleguen a la dirección de Hotmail. Tampoco contestaré e-mails que me lleguen a las dos direcciones. En pocas palabras, solamente contestaré los e-mails que me lleguen exclusivamente a la cuenta de Gmail.

c) A través de MSN Messenger. Puedes agregar a la dirección [lu4rfaqs@hotmail](mailto:lu4rfaqs@hotmail.com) (y/o) luarfaqs@gmail.com

Este método lo utilizarías si tienes dudas o preguntas, quieres comentar el juego, etc.

NOTA: No me conecto frecuentemente al MSN, así que si tienes una duda o pregunta, recomiendo que utilices los métodos a) y b).

=====
= 9. Copyright / Legal =
=====

~ This guide is Copyright 2004 lu4R

~ Esta guía no puede ser reproducida bajo ninguna circunstancia, excepto para uso privado y personal. No puede ser puesta en ningún sitio web o distribuida públicamente sin permiso previo del autor. El uso de esta guía en cualquier otro sitio web o como parte de una exhibición pública está estrictamente prohibido, y es una violación de los derechos de autor (Copyright). Asimismo, no está permitido alterar o modificar el contenido de esta guía.

~ Todas las marcas y derechos de autor contenidos en este documento son propiedad de sus respectivos dueños. (All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders).

~ Sitios Web que pueden exhibir esta guía:

- GameFAQs
- IGN
- Neoseeker
- Nación Arcade
- Viciojuegos
- Game Site 51
- Portal Trucos
- JuegoLocura

Si quieres autorización para poner la guía en tu sitio, mándame un e-mail primero a luarfaqs@gmail.com .

=====
= 10. Agradecimientos =
=====

- A los creadores de TimeSplitters 2, por crear un juego excelente.
- A CJayC, por tener su sitio GameFAQs, donde aparece ésta guía.
- A Edgar Iván Díaz Tijerina, de México, quién hizo la pregunta sobre el acertijo del nivel Aztec Ruins en modo normal y difícil. Este acertijo es uno de los más difíciles en el juego, y estoy seguro que ahora que lo incluí en la guía servirá de ayuda a muchas personas. "Up the Irons".
- A José, de España, por hacer de mi conocimiento unos cuantos secretos que le faltaban a la guía, y por su duda.
- A Renzestein, por su pregunta, la cual estaba bastante interesante y estoy seguro que ayudará a bastantes personas.
- Al generador de texto en ASCII de Evan Kaufman, con el cual cree el logo que aparece al principio de este FAQ / Walkthrough.

This document is copyright lu4R and hosted by VGM with permission.