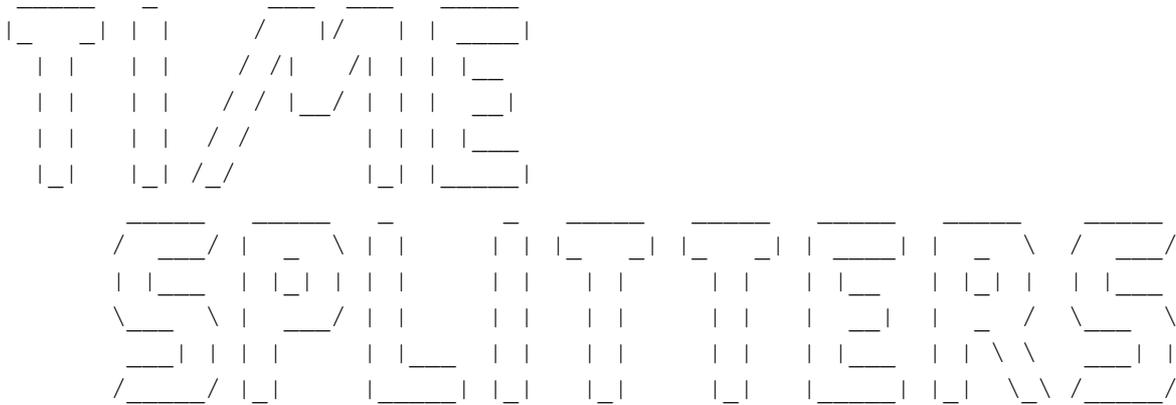


TimeSplitters: Future Perfect FAQ/Walkthrough (Spanish)

by lu4R

Updated to v1.02 on Mar 20, 2006



FAQ/Walkthrough in Spanish for TimeSplitters: Future Perfect

Version: 1.02

Escrito por (Written by): B.lu4R

Sitio Web: www.guias.tk

Contacto: Lee la sección de Contacto

Fecha de Actualización: 20 de marzo de 2006

Copyright 2005-2006 B.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 ==
=====

~ Nota: La guía todavía no está terminada; faltan algunas secciones secundarias.

1. Historial de Versiones
2. Iniciando
3. Armas

4. Story Walkthrough (Modo Principal - Historia)

- IV.1 - Time to Split
- IV.2 - Scotland the Brave
- IV.3 - The Russian Connection
- IV.4 - The Khallos Express
- IV.5 - Mansion of Madness
- IV.6 - What Lies Below
- IV.7 - Breaking and Entering
- IV.8 - U Genius, U-Genix
- IV.9 - Machine Wars
- IV.10 - Something to Crow About
- IV.11 - You Take the High Road
- IV.12 - The Hooded Man
- IV.13 - Future Perfect

5. Arcade Awards

6. Preguntas Frecuentes

7. Secretos

- Story
 - Personajes
 - Extras
 - Juegos
- Challenge
- Modo Arcade

8. Información de Contacto

9. Copyright

10. Agradecimientos

Este FAQ/Walkthrough en español se empezó el día 05 de diciembre de 2005.

=====
= 1. Historial de Versiones =
=====

Versión 1.02 (Marzo 20, 2006): Se añade los requerimientos para obtener Platinum en los challenges y en el Arcade.

Versión 1.00 (Dic. 19, 2005): Publicación de la Guía. Todo el contenido no añadido en versiones posteriores fue incluido en esta versión. La guía utiliza en gran parte el formato de mi guía de TimeSplitters 2.

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

Una vez que has encendido el juego, lo primero que se te pide es que indiques si el juego utilizará la función widescreen de pantalla. Después se te pedirá que selecciones la cantidad de jugadores que van a jugar. Posteriormente 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, y junto con esto el perfil (nombre de la partida) que utilizarás. Basta seleccionar el deseado, y confirmar utilizando el botón A. Luego

escogerás de entre las opciones el modo que quieres jugar.

El juego salva automáticamente cada vez que terminas cualquier nivel o te regresas al menú principal del juego.

- Controles -

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 si no has jugado un FPS con este tipo de configuración.

Botón	-	Función
- L:		Mira (Apuntar)
- R:		Disparar
- Z:		Aventar Granada
- B:		Agacharse
- Y:		Recargar Manualmente
- A:		Activar Objeto, Abrir Puerta, etc.
- Start:		Pausa/Menú
- Pad C		
arriba:		Mirar
abajo:		Mirar
derecha:		Dar Vuelta
izquierda:		Dar Vuelta
- Palanca de Control		
arriba:		Correr
abajo:		Correr
derecha:		Dar paso de lado
izquierda:		Dar paso de lado
- Cruz Direccional		
arriba:		Cambiar entre función primaria y secundaria de la arma
arriba:		Acercar mira (mientras apuntando)
abajo:		Alejar mira (mientras apuntando)
derecha:		Cambiar arma
izquierda:		Cambiar arma

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

Esta sección actualmente no está disponible.

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

Story es el modo principal de juego de TimeSplitters: Future Perfect. Tiene tres modos de dificultad.

Esta guía actualmente es válida para las dificultades Fácil y Normal. La guía está escrita en el modo Fácil, y las diferencias entre este modo y el modo Normal están marcadas con dos asteriscos "***". Sin embargo, las diferencias no son grandes: principalmente son en la dificultad de los enemigos, pero los objetivos y demás cosas se mantienen igual.

2401
IV.1 - Time to Split

Éste es el primer nivel del juego. No esperes que sea muy difícil, o que haya mucha acción, pues el objetivo de este nivel es enseñarte cómo funcionan los controles dentro de Future Perfect.

Primero veremos una película, y cuando ésta se acabe iniciará la misión. Dos soldados se acercan a Cortez, quien está colgando boca abajo. Una vez que tomes el control de Cortez, se te dirán los controles principales pre-definidos:

- Con el botón <R> disparas
- Con el <L> apuntas
- Con el <Y> recargas
- Con el <X> golpeas (si traes una pistola equipada, golpearás con ésta)
- Con la palanca de control te mueves
- Con la palanca <C> controlas la mira
- Con el botón <Z> tiras granadas
- Con el botón hacia arriba de la cruz direccional cambias a la función secundaria del arma, si es que ésta cuenta con una.

* Puedes cambiar los controles desde el menú de las opciones, el cual aparece cuando presionas <Start>

Se te dará una pistola (la afamada Scifi Handgun; su función secundaria puede ser algo desastrosa, pues las balas rebotarán). Ahora sigue a los dos soldados que acudieron a darte la bienvenida.

Nota: Los soldados que te acompañan no son invencibles; si les disparas seguido los matarás, o si reciben demasiados disparos de los enemigos. Por esta razón, trata de ayudarlos lo más que puedas, ya que ellos también te ayudan a ti.

Después de salir de entre las rocas serás atacado por unos cuantos enemigos. No darán mucha lata antes de morir. Luego los soldados avanzarán hasta el precipicio. Del otro lado de éste hay más enemigos. Encárgate de ellos. Posteriormente descenderás al otro lado del precipicio utilizando la nave espacial destruida como rampa.

-o- Checkpoint -o-

Una vez que hayas cruzado el precipicio, da vuelta a la derecha y avanza hasta encontrar una pistola tirada en el suelo (es otra Scifi handgun, lo que te permitirá cargar dos de éstas). Luego date la vuelta y regresa a donde están los soldados, y ayúdalos a matar a los enemigos.

Siguiendo a los soldados, volverás a entrar entre unas rocas y te encontrarás con un soldado más. Detrás de éste hay vida, y ayuda a matar a los enemigos. Cuando ya estén todos muertos, busca en el suelo una pistola nueva: el Plasma Autorifle. Sigue a los soldados. Pronto encontrarás otro Plasma Autorifle detrás de una roca, si es que no lo agarraste antes. Junto a él hay una caja con Plasma Grenades (Granadas).

Sigue avanzando hasta que aparezcan más enemigos, debajo del puente que se acaba de caer. Mátalos a todos y sigue avanzando, hasta detenerte después de pasar por debajo del puente destrozado. Aquí voltea a ver a la nave-madre Splitter que estará en frente de ti, a lo lejos. Se caerá y se estrellará contra la Tierra, acompañado de un efecto especial. Después de esto, procede hacia las rocas de la derecha para encontrarte con un nuevo soldado.

-o- Checkpoint -o-

Ahora tendrás el Scifi Sniper. Camina un poco hasta que puedas ver el puente que se te enseñó en la escena. Pon el Rifle y, utilizando los botones de arriba y abajo de la cruz direccional podrás utilizar el Zoom cuando estás apuntando; apunta hacia el puente y dispárale a los tanques que están detrás de los francotiradores. Esto los matará fácil y rápidamente.

Sigue avanzando junto con el otro soldado, hasta meterte hacia un nuevo camino a la izquierda. Aquí te encontrarás con varios TimeSplitters. Por si no sabes, los TimeSplitters tienen la capacidad de hacerse invisibles, pero cuando se mueven o les disparas usualmente aparece un pequeño rastro de ellos. Sigueles disparando cuando están invisibles para no desaprovechar ningún momento; ten cuidado con su rayo destructivo, ya que pega fuerte (si te mueves constantemente es muy difícil que este rayo te pegue).

Una vez que hayas matado a los TimeSplitters, sigue el camino, hasta salir de entre las rocas y llegar a una planicie con más TimeSplitters.

-o- Checkpoint -o-

Lo primero que notarás es que una granada explotará en donde está la ametralladora de en frente. Inmediatamente ve a donde está dicha ametralladora, párate en frente de ella, y presiona el botón <A> para controlarla. Ahora dispárale a todos los TimeSplitters que veas. Algunos bajarán por la pared, otros vendrán del camino por el que tu llegaste, y unos más te intentarán atacar desde el camino que sigue. (Si requieres vida, o municiones para tus armas, las puedes encontrar cerca de la ametralladora).

cuando ya hayas matado a todos un soldado te dirá que ya puedes avanzar. Presiona el botón <Y> para soltar la ametralladora y avanza por el camino que sigue (puedes seguir al soldado que se te asignó al inicio del nivel, si es que sigue vivo). Pronto llegarás a otro retén de los soldados, desde donde éstos le disparan a más TimeSplitters. Ponte detrás de las rocas donde están los soldados para cubrirte (notarás que aquí hay vida y municiones), y dispárale a los TimeSplitters hasta que se te notifique que has cumplido con tu objetivo. Cuando esto pase, busca la compuerta que está cerca de donde están atrincherados los soldados; cuando te acerques a ella se abrirá y te permitirá entrar para concluir el nivel.

1924

IV.2 - Scotland the Brave

El Capitán Ash te dará la Kruger 9mm. Después saldrá corriendo. Antes de seguirlo, ve hacia la izquierda, hacia la lancha que estaban utilizando, para encontrar la Flare Gun. Ahora ve hacia donde se fue el Capitán. Debería de estar resguardándose detrás de una pared. Desde ahí podrás ver a tres soldados más adelante. Dispárale a los dos primeros; una bomba se encargará del tercero.

Donde estaban los soldados encontrarás el Vintage Rifle, el cual es efectivo para blancos lejanos. Mantén el Rifle, y avanza hasta que dos soldados se escondan en la ladera de en frente. Con el rifle elimínalos, y luego ve a donde está el Capitán. Se estará escondiendo detrás de una pared, para defenderse de la ametralladora. Espera un poco y una bomba se encargará de la ametralladora. Ahora persigue al Capitán hasta la siguiente planicie, en la que te encargará de unos soldados más.

Antes de entrar al castillo, investiga la última casa en ruinas de la derecha para encontrar un soldado con dos pistolas. Obtendrás la Kruger 9mm (x2). Dentro de esa casa hay un "body armor" (armadura para el cuerpo). En la casa anterior a ésta encontrarás balas para el Vintage Rifle.

Métete al castillo (La puerta la puedes abrir con el botón <A>). El Capitán hablará un poco y luego avanzarás. Dos rejas caerán y los dejarán atrapados. Ahora procede a matar a los soldados. Una vez que te hayas encargado de ellos, sube por las escaleras que están del otro lado del cuarto. Por cierto, de uno de los soldados obtendrás la ametralladora K-SMG.

En el nivel de arriba serás atacado otra vez. Encárgate de los soldados. La palanca que necesitas accionar (botón <A>) está en el pequeño cuarto que está del lado opuesto de en el que están las escaleras. Al accionar la palanca la torreta del barco empezará a disparar. Regresa rápidamente al puente que está en el centro del cuarto (en el nivel de arriba) para acceder a los controles de la grúa. Con el botón <A> haces que la grúa descienda y agarre lo que esté en su camino, mientras que con la palanca de control la mueves. Con el botón <Y> te sales del control de la grúa. Lo que debes de hacer es agarrar a la torreta y tirarla a donde sea.

Regresa a donde está el Capitán Ash. Síguelo y sal del Castillo.

-o- Checkpoint -o-

Sigue avanzando por el camino; verás como un avión tira a un camión al mar, en la granja de la derecha. Dirígete a esa granja. Adentro del establo habrá varios soldados; mátalos. En el segundo piso de dicho establo encontrarás Vida, y en el cuarto posterior balas para el Vintage Rifle, y granadas.

Ve al camión que está en la entrada del establo y súbete a él presionando el botón <A>. Te puedes subir ya sea en el asiento del conductor o a la parte de atrás donde está la ametralladora. Si eres el conductor, con el botón <A> o <R> avanzarás, con el o <L> frenas (reversa), con la palanca de control mueves el volante, y con el botón <Y> te sales. Si escoges la ametralladora, con el botón <R> o <L> disparas, y con el <Y> te sales. El capitán tomará la posición que no escojas. Recomiendo que lo dejes a él manejar, ya que es un inútil con la ametralladora.

Eventualmente llegarán a un puente que está levantado. Del otro lado del precipicio habrá un hombre con una ametralladora disparándote. Salte de la posición que tenías en el camión y dispárale para matarlo. Luego pon el Temporal Uplink (es la primera arma y que parece un guante de la mano de Cortez; selecciónala presionando los botones derecha o izquierda de la cruz direccional). Enfoca la palanca que está al lado de donde estaba el hombre con la ametralladora, y presiona el botón <R> para jalarla. El puente levadizo bajará, y podrás cruzar.

Ahora tienes la opción de conducir el camión hasta la siguiente entrada del castillo, o irte caminando. Cualquier opción que escojas está bien, nada más que cuídate de los soldados. Cuando llegues a la siguiente entrada del castillo tendrás que agarrar los explosivos (TNT) que están al lado del camión volcado (junto a Vida). Selecciona la TNT, y colócala con el botón <R> en la puerta en la que está el Capitán Ash. La dinamita explotará y entrarás al castillo (antes de hacerlo, asegúrate de volver a agarrar TNT por si la requieres después).

Mata a los soldados, y sube las escaleras para encontrarte con más soldados. Métete al primer cuarto a la derecha y el Capitán Ash empezará a buscar algunas cosas. Espéralo, y una vez que haya detonado las luces de bengalas regresa al corredor en el que estaban las escaleras y sigue el camino hasta que entres a un cuarto (si te vas hacia el otro lado encontrarás Vida) en el que iniciará una película corta cuando intentes abrir la puerta, en la que... ¡te encuentras a ti mismo!

-o- Checkpoint -o-

Avanza al siguiente cuarto, descendiendo las escaleras y matando, si es que quieres, al borracho (al lado de él hay otra Flare Gun). Luego súbete al elevador y espera a que el Capitán Ash te suba al siguiente piso.

Lo mejor en esta parte es tratar de ser silencioso para no llamar la atención de los demás guardias. Si traes la Kruger 9mm, presiona el botón de arriba de la cruz direccional para ponerle el silenciador. Avanza por el corredor, matando al soldado que lo cuida y entrando al comedor, en el cual también hay otro soldado. Saliendo del comedor entrarás a otro corredor con un último soldado. Al fondo hay unos escalones.

Sube los escalones y toma el camino de la izquierda para ver a dos soldados discutiendo. Mátalos, y al fondo habrá uno más. Encárgate de él y da vuelta a la izquierda y sigue el pasillo para meterte a un cuarto con un

soldado. Mátalo y agarra las granadas de la mesa. Salte de éste cuarto y sigue el corredor para entrar a un segundo cuarto con varios periscopios. Ve a través de ellos, y recibirás un objetivo nuevo.

Regrésate a donde están los escalones y abre la puerta que está justamente antes de donde inician los escalones. Sigue el pequeño corredor para entrar a un cuarto. A la derecha hay un cuartito con un Body Armor. Sigue hacia la izquierda y entrarás a un cuarto más pequeño en el que escucharás una conversación.

-o- Checkpoint -o-

Abre la puerta para entrar al cuarto de los conspiradores. Tendrás que matar a los tres. No es muy difícil, y hasta puedes utilizar las granadas que tienes para matarlos más rápidamente. Una vez que te hayas encargado de ellos abre la puerta que está al lado de la chimenea. Iniciará una escena algo graciosa.

Cuando vuelvas a tener el control de Cortez, métete a la izquierda para entrar a la cocina. Al fondo hay un cuartito con Vida y balas. Regresa al corredor principal y avanza, subiendo por las escaleras. Ten cuidado con los soldados aquí. Sube los siguientes escalones y avanza; en la primera puerta a la izquierda encontrarás un cuarto con la útil K-SMG Grenade. Regresa al corredor y sigue avanzando. En el siguiente cuarto a la derecha encontrarás otros tres periscopios. Puedes ver a través de ellos si deseas.

Continua por el corredor. Ve como cae un avión. Luego encontrarás unas celdas. El capitán Ash te pedirá que lo ayudes a sacar a su hermosa asistente. Vete a la siguiente celda, dispárale al barril, y lánzale una luz de bengala (Flare) a la gasolina (alternativamente, tira una granada). La pared se caerá y su asistente saldrá. Espera a que el Capitán te agradezca antes de continuar por el corredor.

Descenderás por una escalera; tocarás un órgano si lo quieres. En una de las mesas hay un Body Armor. Procede hacia abajo y abre la puerta.

-o- Checkpoint -o-

Ahora te enfrentarás a un tanque. No es muy difícil destruirlo, si es que sigues las siguientes indicaciones. Inmediatamente pon el K-SMG Grenade (pon la K-SMG y presiona arriba en la cruz direccional para poner la granada). Dispárale una K-SMG grenade al tanque. Si se detiene, equipa la TNT y pónsela en la parte de atrás del tanque (donde está pintado de rojo). Esto lo destruirá. Si no se detiene, vuelve a dispararle una K-SMG Grenade. Si no tienes K-SMG Grenades o TNT, puedes encontrar ambos en las esquinas y lados del cuarto.

Busca el elevador-plataforma por el cual llegó el tanque (está en una de las esquinas del cuarto). Súbete a él y espera a que descienda. En el nivel de abajo, sube las escaleras y abre la puerta de madera para terminar el nivel.

~~~~~

En esta ocasión te ayudará Harry Tipper. Cuando tomes el control de Cortez, ponle el silenciador a la pistola, agáchate, y camina hacia las cajas. Desde ellas podrás ver a un soldado en la caseta del fondo. Si le logras disparar en la cabeza no serás sorprendido. (En este caso, no importa si te sorprenden o no). Acto seguido saldrán 3 soldados de la casa adjunta. También elimínalos.

Ahora métete a la casa, abre la puerta para acceder a las escaleras, y desciende hasta el sótano. Aquí podrás escuchar una conversación divertida. Abre la puerta y mata a los dos soldados. Agarra el Body Armor y regresa a la superficie. Busca a Harry Tipper y tírate al canal. Permite que él llegue a los barrotes para que los corte. Te dirá que lo sigas.

-o- Checkpoint -o-

Harry Tipper se dirigirá a la torre de agua por el desagüe. Tu tendrás que tomar el camino más complicado. Ponle el silenciador a tu pistola si es que no lo tiene, agáchate, y sube las escaleras. A la derecha verás a un soldado que eliminarás.

Procede por el pasillo que está al lado del soldado que mataste. Llegarás a una zona con un camión viejo y descompuesto. A lo lejos podrás ver un granero. Un soldado custodia la puerta, y hay uno hacia la derecha que está caminando.

En este caso, lo mejor es matarlos a todos con un disparo en la cabeza para que no se enteren de tu presencia. Sin embargo, si se enteran tendrás que enfrentarte a tres soldados más de lo normal y a parte, todos los soldados de la zona serán alertados (Y unos manejarán un vehículo).

<-- INICIO MÉTODO SILENCIOSO -->

Para el método silencioso, mata al de la puerta con un disparo a la cabeza, y luego avanza por la derecha hasta que puedas ver al que camina por esa zona, el cual también matarás. Después procederás por el lado derecho del granero, agachado, y asegurándote de cubrirte con la hierba. cuando llegues a la esquina del granero, voltea un poco hacia la izquierda y, cerca de donde está el vehículo estará el siguiente soldado (camina por esta zona).

Ya que lo hayas matado, muévete hacia la izquierda, pasando por el vehículo y metiéndote entre los contenedores para llegar a la siguiente zona. Desde aquí ve hacia adelante esperando a un soldado que camina por esta zona. Mátalo, y voltea hacia la izquierda (hacia el granero) para ver otro soldado que también matarás. Ahora sigue rodeando el granero hasta que llegues a otro corredor con contenedores; sobre uno de ellos hay un soldado. Mátalo. Al final de este corredor de contenedores está el penúltimo soldado. Para eliminar fácilmente al último, regrésate a donde mataste al primer soldado (al que cuidaba la puerta del granero), y avanza por la pared del granero hasta encontrarlo (esta detrás de un contenedor solitario).

<-- FIN MÉTODO SILENCIOSO -->

<-- INICIO MÉTODO NO-SILENCIOSO -->

Simplemente acércate al primer soldado; cuando te dispare los demás soldados

serán alertados. De aquí procede con cautela, matándolos, y cuando te lleguen soldados encima de un vehículo, dispárale al conductor.

<-- FIN MÉTODO NO-SILENCIOSO -->

Detrás del granero hay una casa con un generador de electricidad. Adentro de la choza hay dos soldados que matarás, y luego accionarás la palanca al lado del generador para cortar la electricidad de las rejas electrificadas.

La reja electrificada está al lado de uno de los lados del granero. Cuando la encuentres ábrela.

-o- Checkpoint -o-

Verás unas escenas más, y luego te encontrarás con Harry Tipper. Cuando él se vaya por los uniformes, sube la escalera de la torre de agua. Hasta arriba encontrarás un Sniper Rifle, balas, y un soldado borracho (mátalo). Ahora voltea a ver hacia el lado opuesto del granero, hacia la estructura de la izquierda. Ahí es donde tendrás que cuidar a Harry Tipper, utilizando el Rifle de Francotirador.

Los soldados empezarán a atacar a Harry Tipper, y tu tendrás que irlos matando. Ten en cuenta que esto lo debes de hacer lo más rápido posible, ya que de lo contrario matarán a Harry Tipper; recuerda que puedes utilizar el Zoom del rifle con los botones de arriba y abajo de la cruz direccional del control. Cuando tengas que recargar no podrás disparar, pero una vez que Cortez empiece a recargar podrás volver a poner la mira y empezar a apuntar.

cuando Harry Tipper se vuelva a meter a la coladera, voltea hacia el campo de la derecha. Repite el proceso de Harry Tipper hasta que se vuelva a meter a la coladera una vez más. Se te notificará que has cumplido con el objetivo.

Busca la rampa que desciende de la torre de agua a una casa. En el techo de la casa hay un hoyo; métete por él y abre la puerta. Aquí tendrás que matar a todos los soldados. En el segundo nivel de la casa hay un Body Armor, y en el primero hay unas granadas. Cuando salgas por la puerta, y si mataste a los soldados, iniciará una escena.

Ahora que tienen los trajes de los soldados, procede Con Harry Tipper hacia la compuerta en las vías del tren y entra al complejo militar.

-o- Checkpoint -o-

Lo siguiente lo puedes hacer con toda seguridad de que los soldados no te van a disparar al menos de que los ataques.

Sigue el camino, pasando por dos soldadas que platican de algo que puede ser interpretado de dos formas. Eventualmente llegarás a una zona abierta. A la izquierda está la compuerta que necesitas abrir, pero para hacerlo tendrás que subir las escaleras de la derecha y entrar por la primera puerta. Sigue el corredor, tomando el camino de la derecha en la(s) intersección(es) hasta llegar a una puerta. Ábrela para encontrar el Generador de electricidad.

Mata al técnico en este cuarto para obtener su pase. Ahora regrésate a donde dejaste a Harry Tipper (en las escaleras de la zona grande), y desciende

un nivel hacia abajo y abre la puerta (alternamente, quédate y ve como se ligan a Harry Tipper). Sigue el camino hasta encontrar el motor de ignición. Cerca de él habrá Vida. Ahora busca una puerta y ábrela para llegar a donde están las turbinas.

Sigue avanzando por esta zona, pasando por encima de las turbinas y descendiendo la escalera. Encuentra la puerta y ábrela. Cualquiera de los caminos que tomes aquí te llevan al mismo lugar: a un corredor largo con una llave de agua al final. Acciónala (botón <A>). Ahora regrésate al cuarto donde está el motor de ignición y enciéndelo con el botón <A>. (Si te atacan los soldados, dispárales).

Regresa al generador de electricidad, y en su parte inferior encontrarás una palanca. Acciónala. Ahora regresa al cuarto grande y ayuda a Harry Tipper a matar a los soldados. De ellos obtendrás la Soviet Gun. Después dirígete a la compuerta y ábrela presionando el botón verde que está en uno de los lados.

-o- Checkpoint -o-

Mata a los soldados que estarán detrás de la compuerta. Luego sigue a Harry Tipper mientras desciende por las escaleras de la derecha. Llegarán al segundo nivel. Aquí ayúdalo a matar a los soldados, y luego síguelo a las celdas.

En el cuarto de las celdas iniciará una conversación. En fin, Harry Tipper se quedará para intentar ayudar a la mujer. Sobre la mesa hay Vida y un Body Armor.

sal de la celda y regresa por el vehículo que está en el nivel de arriba. Utilízalo para avanzar por los túneles (destruyendo los impedimentos para avanzar), hasta llegar al tercer nivel (es uno más abajo del nivel con las celdas). Aquí detente. La compuerta de enfrente está cerrada. Avanza un poco y busca una compuerta que puede ser abierta con el botón <A>. Hazlo para entrar al laboratorio de falsificación de dinero. Mata a los soldados. En uno de los estantes encontrarás Vida. Sal de ahí, regresando al corredor.

Busca la siguiente compuerta que puedes abrir. Adentro encontrarás un misil. Pon el Temporal Uplink en la función de manipular objetos. Enfoca el misil y presiona y mantén presionado el botón <R>. Ahora regrésate a la compuerta que está cerrada y utiliza el misil para destruirla (suelta el botón <R> para soltar el misil).

Avanza por el camino detrás de la compuerta destruida. Te encontrarás con más soldados. Mátales, y al final encontrarás un pasillo que te lleva a unas escaleras. Bájalas, matando a los soldados que te encuentres. Luego simplemente avanza hasta que veas una escena. Mata a los soldados restantes, y abre la compuerta para terminar el nivel.

~~~~~

~~~~~

Cuando inicie la misión, sigue el corredor para entrar a la máquina del tren. Desde aquí acércate a la ventana y dispárale al soldado que intentará eliminarte. Ahora sal por el otro lado de la máquina y continúa avanzando hasta que llegues a una escalera, por la cual subirás.

Cuando estés encima de los vagones, lo mejor es mantenerse en la parte que tiene barandal. En este caso, primero es el lado izquierdo y luego el derecho; de esta forma no te caerás si te haces hacia el lado o si el impacto de una bala te mueve un poco. Mientras camines hacia adelante aparecerá un soldado: mátalos.

Cuando llegues al borde del vagón, pon el silenciador a tu pistola y apunta hacia el vagón de carga que está abajo. Aquí habrá cuatro soldados; si los logras matar sin que se den cuenta de tu presencia (disparándole a todos en la cabeza desde donde estás), facilitarás mucho todo. Lo mejor es dispararle al más cercano cuando no lo esté viendo el otro soldado y así irte hasta matar al más lejano (Todo esto lo harías desde el techo).

Cuando hayas matado a los cuatro soldados, tírate hacia abajo y sigue el camino hasta llegar a la puerta del siguiente vagón.

-o- Checkpoint -o-

Abre la puerta. Inmediatamente avanza hacia adelante y a la derecha, de tal manera de que te pongas al lado de los costales. Desde aquí dispárale al soldado que intentará utilizar la ametralladora (No te podrá disparar, pues la ametralladora no permite voltearse tanto). Mata al otro soldado, y luego avanza. Cuando pases la ametralladora saldrán unos soldados de la puerta que sigue. Mátalos.

Entra al siguiente vagón. Este será el vagón de comunicaciones. Mata a los dos soldados que están con el radio, y luego permite que Harry Tipper se quede ahí controlándolo. Avanza al siguiente vagón.

Este vagón será uno de pasajeros. El primer cuartito es un baño. Como te podrás dar cuenta, está con candado porque alguien lo está utilizando. Si caminas más te enfrentarás a un soldado. No te esperes a matarlo; Retrocede hasta el baño y quédate en frente de la puerta para esquivar las balas del helicóptero que te intenta asesinar. Una vez que el helicóptero haya pasado podrás proceder por el pasillo sin ningún problema de que te vuelva a disparar. Mata a los soldados, y mantente pendiente del sonido de una puerta abriéndose, ya que será la soldado que estaba en el baño (te llegará por donde venías).

En el tercer cuartito de la izquierda hay Vida, y en el último encontrarás un Body Armor (necesitas utilizar el Temporal Uplink para sacarlo del compartimiento de arriba). Dirígete hacia la puerta que te permite llegar al siguiente vagón.

-o- Checkpoint -o-

Desde la ventanilla de la puerta te podrás dar cuenta que el helicóptero está afuera. Ahorra tus balas, ya que no lo dañarán. Saca tu Submachine gun, y entra al siguiente vagón. Lo que tendrás que hacer es simple: llegar al otro lado del vagón. Sin embargo, no es sencillo, ya que tendrás que ir destruyendo las cajas de madera para hacerlo (Recomiendo que dejes que el helicóptero las destruya; tu nada más asegúrate de cubrirte detrás de alguna de ellas para evitar que te dañen sus balas. Cuando el helicóptero se mueva, muévete hacia un lugar que te mantenga cubierto (puedes ver hacia

donde se mueve el helicóptero si mantienes a la vista sus hélices). Conforme el helicóptero vaya destruyendo las cajas abrirás un camino hacia unos misiles. Detrás de éstos hay un panel de control. Acércate a él y presiona el botón <A> para accionarlos y destruir el helicóptero.

Sube por la escalera del siguiente vagón. En el techo te enfrentarás a dos soldados que saldrán por las escotillas. Al final del vagón podrás dispararle a los dos soldados de abajo. También le puedes disparar a los tanques explosivos para que estos no exploten cuando estés abajo.

Cuando saltes al vagón de abajo te atacará un segundo helicóptero. Lo único que puedes hacer es esperar hasta que llegue otro tren. Sobre este tren estará Cortez (estará en el mismo nivel que tu). Los soldados del techo lo atacarán, por lo cual tu tendrás que defenderlo y matar a dichos soldados mientras el Cortez del futuro destruye al helicóptero.

Cuando el helicóptero se empieza a caer, aléjate del siguiente vagón ya que explotará y de él saldrá un soldado. Mátalo y procede por el vagón destrozado hasta que encuentres la puerta que te permite entrar al siguiente cuarto. Mata a los soldados aquí, y luego recoge las armas del cuarto pequeño. Encontrarás un Tactical 12-Gauge, así como balas para tus demás armas. También hay dos Vidas (una en el compartimiento de arriba), y un Body Armor en uno de los compartimientos de arriba (utiliza el Temporal Uplink para agarrarlo). Avanza hacia la siguiente puerta.

-o- Checkpoint -o-

Iniciará una escena, y terminarás en el segundo tren. Cuando tengas el control sobre Cortez, dispárale a los soldados que te atacarán. Abre la puerta de adelante para entrar a un pequeño cuarto con Heatseeking Rockets.

Abre la siguiente puerta para salir al exterior. El lanza cohetes estará en el centro de la zona. Agárralo, y luego apunta hacia el helicóptero. Cuando aparezca un círculo rojo en uno de sus lados, dispara el primer cohete. Espera a que le pegue y dispara cuando hayas enfocado el otro lado. Repite el proceso una vez más, ahora disparando al centro del helicóptero, para destruirlo.

Regrésate hasta el primer cuarto de este tren para que inicie una nueva escena y estés de vuelta en el primer tren.

-o- Checkpoint -o-

Estarás dentro de un baño. Sal de él y da vuelta a la derecha para empezar a matar a los soldados (Obtendrás un arma doble). No se te olvide checar los cuartos mientras avanzas por el corredor. En el quinto (el penúltimo) hay vida en uno de los compartimientos de arriba. Abre la puerta para entrar al siguiente vagón.

Aquí mata a los soldados que están saltando del tren de al lado. Cuando pases cerca de donde están saltando, voltea al segundo tren para matar a los soldados que te disparen. Procede por el primer tren hacia el extremo para que Harry Tipper llegue. Abre la puerta que está en el extremo de este tren.

Entrarás al vagón personal de Khallos. Mata a todos los soldados. Si gustas, puedes ver las filminas del proyector, las cuales son imágenes del juego. También puedes jugar con la maquina. En fin, dirígete al extremo del vagón

-o- Checkpoint -o-

Sube al segundo nivel utilizando las escaleras. Avanza por el corredor para que inicie una escena. Al acabar esta...

Estarás siendo intoxicado. Saca el Temporal Uplink, y utilízalo para mover la estatua que está detrás de la puerta de vidrio. Esto hará que las puertas se abran. Avanza hacia la oficina de Khallos. Al final encontrarás una caja fuerte. Acércate a ella y deja que Harry Tipper la abra. No obtendrás dinero, pero si vida. (Por cierto, todo esto hazlo rápido, porque el contador de la bomba nuclear está "contando").

Al lado del escritorio hay un switch-palanca. Acciónala. Se quitará el switch de la puerta que te permite entrar al siguiente vagón. Corre hacia las escaleras, matando a los soldados, descuéndelas, y entra al siguiente vagón.

Este será el vagón en el que está el misil nuclear. Cuando te aproximes al cuarto de control saldrán unos soldados. Mátalos y entra al cuarto de control. Busca la máquina que tiene unas luces y un contador, y presiona el botón <A> para acceder a ellas. Lo que tienes que hacer es que las dos luces verdes del extremo se unan consigo mismas. Lo mismo aplica para las dos luces azules.

```
AZ1  VD1      VD2
  _____
| 1  || 2  || 3  || 4  |
|____||____||____||____|
  _____
| 5  || 6  || 7  || 8  |
|____||____||____||____|
  _____
| 9  || 10 || 11 || 12 |
|____||____||____||____|
  _____
| 13 || 14 || 15 || 16 |
|____||____||____||____|
```

AZ2

Por ejemplo, en el caso anterior tendrías que encontrar un camino que diera del cuadro 13 al cuadro 1, y otro camino que diera del cuadro 4 al cuadro 2. Ten en cuenta que los dos colores diferentes de luces pueden pasar entre un mismo cuadro. Con la palanca de control mueves el cuadro que tienes seleccionado, y con el botón <A> giras el cuadro para que el flujo sea hacia otro lado.

La solución varía cada vez, así que tendrás que resolver el acertijo tu solo. Cuando lo logres hacer, completarás el objetivo y podrás proceder hacia el siguiente vagón, y subir la escalera.

-o- Checkpoint -o-

Ahora es bastante simple. Camina hacia adelante y dispárale a Khallos cuando este salga. La mejor técnica aquí es utilizar la Submachine gun x 2 y moverte mucho para que de esta forma no te atine él. Mantente disparándole, y recuerde que mientras más cerca de él estés, es más probable que tus disparos le peguen.

Cuando lo derrotas, avanza hasta caer en la máquina del tren. Sube al cuarto de control, y acciona la palanca para parar la locomotora.

-----  
1994

IV.5 - Mansion of Madness  
-----

Antes que nada, quisiera decir que me parece que este nivel está inspirado en la mansión del juego de Resident Evil. Este nivel podría ser considerado de "miedo", así que si eres muy asustadizo, una opción que tienes es bajar el volumen de la música desde las opciones. Por cierto, muchos de los sonidos son de la música y no realmente de enemigos, como notarás después.

En esta ocasión te acompañará Jo-Beth Casey, una niña que tiene que demostrarle a sus amigos que no es asustadiza. Camina hacia adelante y abre la puerta de la mansión para que inicie una escena. No te podrás mover hasta que caiga el calendabro. Cuando esto pase, recoge el Flamethrower que estará delante de ti, y apunta hacia las escaleras. Verás como unos fantasmas vienen hacia ti. Dispárales con el lanzallamas para quemarlos. No olvides volver a recoger el lanzallamas que está en el suelo para obtener más combustible.

Jo-Beth se irá hacia la puerta de la derecha. Síguela y en el corredor agarra el Bate. Si abres el armario encontrarás Vida.

-o- Checkpoint -o-

Abre la puerta. Entrarás a un cuarto con una mesa de billar. Al fondo estará un científico que se morirá cuando la pared explote. Ahora tendrás que matar a los zombies. Para hacerlo, puedes utilizar el bate que adquiriste (no recomiendo utilizar el lanzallamas), o dirigirte hacia donde estaba el científico (donde explotó la pared) para encontrar un Revolver. En fin, apunta hacia las cabezas de los zombies para matarlos. Tendrás que matar a todos antes de poder avanzar (salen del pequeño cuartito donde fue la explosión).

Antes de proceder al cuarto siguiente agarra el Revolver si es que no lo habías hecho. En el siguiente cuarto encontrarás un fantasma. Cuando te aproximes a él aparecerá una línea de fuego. Hazte para atrás para no quemarte y mata a los zombies que te intentarán matar.

Luego procederás al jardín. Acompaña a Jo-Beth e iniciarán unas conversaciones. Se te dará el objetivo de matar a las lombrices subterráneas (si has visto la película Tremors, reconocerás cierta similitud en estas cosas y los "Graboids"). En fin, saca tu lanzallamas y dirígete al pasto (recomiendo que lo hagas en una de las esquinas, sin alejarte mucho de donde está el piso). Espera a que el rastro de una lombriz se te acerque, y cuando ésta salga del suelo, dispárale con el lanzallamas y corre de vuelta al piso (donde está Jo-Beth). Repite el proceso hasta que mates a todas las lombrices (Nada más ten cuidado de no quemar al científico). Si requieres combustible, está en el lado izquierdo central del jardín (También recarga

el combustible cuando te vayas a ir).

El científico les dirá que no vayan al ático, lo que significa que sí irás al ático. Regresa a la mansión y sigue a Jo-Beth al siguiente cuarto (No se te olvide abrir el mueble que está al lado de la chimenea para obtener Vida). Entrarás a un corredor.

-o- Checkpoint -o-

En ambos lados del corredor hay una Shotgun (Escopeta). Agárralas. Avanza hacia el siguiente pequeño cuarto, donde no hay nada útil, así que abre la puerta que sigue. Entrarás al comedor. Camina hacia la siguiente puerta y empezarán a llover zombies, según las palabras de Jo-Beth. Lo importante a notar es que ahora algunos zombies traen escopetas y sí te dispararán, así que intenta matar a todos lo más rápido posible (Recuerda que destruirles la cabeza los mata instantáneamente, en contraste con dispararles al cuerpo, lo cual es más tardado).

Cuando hayas matado a todos los zombies aparecerá un alce viviente, de nombre The Deerhaunter. Aquí lo importante es siempre mantenerte en movimiento, dándole vueltas al cuarto (no se te vaya ocurrir irte a una esquina, pues te acorralará y será una masacre). De hecho, te puedes dedicar a nada más dar vueltas y dejar que Jo-Beth lo mate, pero eso es más tardado que si tu también le disparas. Cuando hayas matado al alce, procede al siguiente cuarto.

Aquí un científico irá bajando las escaleras. Dispárale al zombi que lo persigue. Sube las escaleras y entra por la puerta que está en frente (No la que está al lado de las escaleras). Aquí simplemente mata a los zombies, obtén las balas para la escopeta, y regresa al cuarto de la escalera. Ahora sí abre la puerta que está al lado de la escalera.

Entrarás a un corredor. La primera puerta de la derecha da a una recámara con unos zombies que matarás. Siguiendo por el corredor serás atacado por más zombies. La segunda puerta de la derecha da a un cuarto pequeño con un científico. En ambos muebles encontrarás Vida. Regresa al corredor y procede por la última puerta para entrar a otro pasillo.

Aquí mata a los zombies, si es que no los habías matado anteriormente, y abre la puerta del final para entrar a un corredor más grande y con varios zombies. Cuando los hayas matado, abre la puerta de la izquierda para entrar a una biblioteca. Ten cuidado de no acercarte a los librereros, dado que hay zombies escondidos en ellos. Mátales. Sube la escalera con Jo-Beth y cuida su izquierda pues una zombi la intentará dañar. Después de que haya tomado la foto entra al siguiente cuarto y a la izquierda del sofá encontrarás un científico borracho.

-o- Checkpoint -o-

La persona tirada en el suelo es un zombi así que quémalo con el lanzallamas y dispárale para matarlo. Abre la puerta para entrar a un corredor grande. La primera puerta a la izquierda es un cuarto con nada interesante. Luego avanza hacia la derecha. La primera puerta de la derecha es un baño, tampoco con nada interesante. La puerta de la izquierda es la estancia de los niños. Lo único interesante es lo que está escrito en el pizarrón ("Help us" y "They live" -> "Ayúdanos" y "Ellos Viven"). Siguiendo por el corredor, la última puerta de la derecha es un cuarto con un zombi en el armario y Vida en el mueble pequeño, mientras que la de la izquierda es una bañera.

Si continuas al siguiente corredor aparecerá una escena. Saca tu lanzallamas y vete a la esquina de atrás. Cuando las cosas negras empiecen a llegar, dispáralas con el lanzallamas para quemarlas. Espera hasta que Jo-Beth te diga que se quedará, lo cual indica que ya mataste todos los bichos negros (Si no tienes combustible suficiente, lee el siguiente párrafo para ver la ubicación de un lanzallamas nuevo).

Siguiendo por el nuevo corredor encontrarás una escopeta en el primer pequeño cuarto de la derecha, y en el segundo encontrarás un Lanzallamas, junto a un zombi que está fingiendo estar muerto (Recuerda que lo puedes quemar para que se levante).

El comedor de la izquierda está lleno de zombies; incluso saldrán del armario. Mátalos (No se te olvide que el zombi del cuarto del lanzallamas se levantará si es que no lo has matado). Procede por el comedor y abre la puerta de la derecha para llegar al ático.

-o- Checkpoint -o-

Sube las escaleras para llegar al ático. Antes de avanzar puedes quemar a un par de zombies para que se levanten y matarlos. Cuando avances aparecerá un fantasma y los demás zombies se levantarán. Mátalos lo más rápido posible para que desaparezca el fantasma (el cual aventará fuego).

Cerca de las escaleras estará un pasillo que puedes seguir (ten cuidado con los zombies). Eventualmente caerás en otra zona grande del techo. Al final estará un científico. Habla con él y te dirá que estaban tratando de alargar su vida, pero que algo paso mal. Para llegar al laboratorio necesitas utilizar la entrada de la cocina.

Baja las escaleras y mata a los zombies (cuidado porque tienen escopetas y buena puntería). Sigue el camino hasta que inicie una escena.

-o- Checkpoint -o-

Baja las escaleras hasta que llegues a un cuarto con un científico. Escucha su historia y procede por la puerta que puedes abrir. En este cuarto entra al cuartito de la derecha y agarra la Vida y las balas para tus dos pistolas. Procede por los cuartos hasta que llegues a un Jardín. Muévete por el jardín hasta que aparezca la criatura.

Como podrás adivinar, la criatura es el Jefe de este nivel. Para empezar, mantente en movimiento constante, moviéndote hacia un solo lado de preferencia (como donde está el Jefe es circular, no tendrás mucho problema). Ahora, el punto débil del Jefe es el ojo \*\* que aparece en su estómago (está al mismo nivel que ti, no en su cara). Sin embargo, el ojo solamente lo abre después de recibir varios disparos (a la cabeza parece funcionar bien). No utilices el Flamethrower, ya que no tiene ningún efecto considerable. Si se te acaban las balas, puedes encontrar más en los extremos del cuarto. (Por cierto, aunque parezca que otras cosas te estén atacando, solamente es el Jefe).

\*\* En la dificultad normal, puede que no enseñe el ojo

Una vez que hayas matado a la criatura, Jo-Beth volverá a aparecer. Pasa entre las ruinas y procede por la puerta de la izquierda.

-o- Checkpoint -o-

Abriendo la puerta entrarás a la cocina. Al fondo hay un cocinero (mátalo), y luego tendrás que lidiar con unas vacas muertas. Encontré que lo que mejor funciona para matarlas es quemarlas y luego dispararles con la Shotgun.

Sobre la mesa de la cocina hay Vida. Sigue avanzando hasta que entres a un cuarto de almacén de las reces, y mata al cocinero. Procede por la puerta para terminar el nivel.

-----

1994  
IV.6 - What Lies Below

-----

A final de cuentas, a Cortez le convino bajar primero porque así tendría una buena vista hacia arriba :)

Cuando tengas control de Cortez, acompaña a Jo-Beth. Eventualmente ella se irá por un camino a la izquierda, y cuando intente regresar se caerá. No te queda más remedio que avanzar por la derecha, hacia donde está el pozo por el que fue tragado el científico. Procederás por un túnel hacia la izquierda y... te caerás.

Al parecer Jo-Beth está en frente de ti. Cuando te le acerques te darás cuenta que no es ella, sino algo que se parece a ella. Como en el nivel pasado, dispararle a la cabeza a estas cosas los mata instantáneamente.

Una vez que hayas matado a los cambia-figura, puedes dispararle a los hombres que están colgando del techo... Aunque claro, quizá no quieras gastar tus balas en eso.

Caminando un poco, y en el siguiente cuarto, encontrarás a Jo-Beth colgando del techo. Ahora lo que tienes que hacer es dispararle a los Zombies que intentarán matarla. En la escalera hay un Tactical 12-Gauge, escopeta que te ayudará bastante (al fondo del cuarto encontrarás balas). Una vez que mates a todos ellos Jo-Beth se desatará. Luego saldrá un Zomby del nivel de arriba. Mátalo, y sube las escaleras y métete por el acceso por el cual llegó este Zomby.

Ahora tendrás que ir descendiendo, matando a los Zombies que te encuentres. Eventualmente llegarás a una puerta. Ábrela.

-o- Checkpoint -o-

Camina hacia la venta de la izquierda y podrás ver como un Científico es asesinado (No hay forma de que lo salves). Siguiendo el pasillo te encontrarás con un Zomby, y luego con los otros Zombies que viste a través de la ventana (incluyendo al científico).

Después de matarlos, agarra las balas al lado de la mesa con la computadora. Después entra a la computadora. El fólder de la derecha es el que primero checaremos: COMS (Lab Communications). Aquí puedes checar algunos archivos si lo deseas.

Luego vuelve al menú inicial y escoge el primer archivo: Security OpSys. Puedes apagar las cámaras si así lo deseas, pero requerirás dar click en la imagen del Candado (Unlock Security Door A) para que se abra la siguiente computadora.

Deja la computadora y procede por el nuevo camino. Ahora te enfrentarás a Zombies con capacidad de electrocutar. La técnica para matarlos es la misma utilizada con los demás Zombies. Nada más ten cuidado con el cable de electricidad cuando estés avanzando.

Llegarás a un cuarto con unas camillas. Cuando ambos estén adentro, empezarán a caer Zombies. Cuida a Jo-Beth mientras ella intenta abrir la puerta, y elimina a los Zombies. En la mesa al lado de la computadora hay balas para la Shotgun, y en una de las mesas al lado de las camillas está una pistola de arpones (Harpoons). Los arpones pueden ser una buena opción a utilizar, si cuidas de dispararlos en lugares en los que los puedas volver a agarrar (No al techo, etc.).

Cuando la puerta se abra, procede por ella y escucha al científico borracho. Avanzando por la siguiente puerta y la que le sigue, entrarás a un cuarto con varios Zombies. Mátalos. En el cuarto de control de la derecha encontrarás más arpones y balas. Si le mueves a la computadora puedes hacer que el Zomby explote... Escoge el círculo rojo dentro de la computadora para que inicie el programa de alteración. Pon al máximo Stretch o Cranial Expansion y actívalos dando click en la "X" para que se ilumine. Luego da click en "Activate" y los puedes hacer explotar.

Adentro del siguiente cuarto de experimentación está un científico con el que puedes jugar :) Al lado de la mesa hay vida y balas. Continúa por la puerta.

-o- Checkpoint -o-

Por la puerta de la izquierda encontrarás a un científico loco que está alimentando a "Princess" (Princesa), quien se daño su ojo... Avanzando por el corredor entrarás a un cuarto donde encontrarás a otro científico y...

-o- Checkpoint -o-

Caerás sobre un vagón de mina. Aquí lo único que necesitas hacer es dispararle a los enemigos que salen del techo. Un disparo es suficiente para matarlos; tampoco dañan mucho, así que no te preocupes.

Cuando salgas del vagón te encontrarás con el Cortez del futuro. Lo que tienes que hacer es escoltarlo (matar a los zombies), mientras el dispara su rayo rojo a "fantasmas". En fin, sigue por el corredor, escoltándolo, hasta que inicie una escena en la que se separan.

Sube por la rampa de la derecha y agarra la "Ghost Gun". Mantén la Ghost Gun equipada y con ella dispárale a los fantasmas que encuentres en la mina. Recomendando que avances lentamente para que no te agarren desprevenido los fantasmas. En la intersección encontrarás vida por el camino de la izquierda.

Pronto te reunirás con el Cortez del pasado. Tienes que hacer lo mismo que la vez pasada, con la excepción de que ahora le dispararás a los fantasmas, y dejarás los zombies al cortes del pasado. Al final volverás a ver la misma escena y se separarán. Agarra las balas para la Shotgun, y avanza hasta tirarte por el hoyo.

-o- Checkpoint -o-

Ahora te enfrentarás a Princess. Para derrotarla necesitarás dispararle al tanque de gas que trae en su boca (con cada disparo le irás quitando "Vida" al tanque; el daño del tanque aparece en la parte inferior de la pantalla). Todo esto lo harás antes de que Princesa mate a Jo-Beth.

En esta ocasión recomiendo que utilices arpones para dispararle al tanque. Corre al rededor del cuarto, y cuando abra la boca para gemir o escupir fuego, dispárale cuantos arpones puedas. Es posible que con una vez que abra la boca le dispares la cantidad necesaria de arpones al tanque para hacer que este explote y mate a princesa.

Ocasionalmente te echará monstruos voladores pequeños. No hacen mucho daño, pero es conveniente que los elimines con la Shotgun. En los lados del cuarto encontrarás arpones, por si es que se te acaban, así como una pistola de arpones.

Cuando mates a princesa, abre las puertas azules para entrar a un elevador.

-o- Checkpoint -o-

Sal del elevador para encontrar a Jo-Beth. Síguela. Te llevará a la oficina del científico que has estado buscando. Agarra la Vida y las balas, y luego accesa la computadora con la pantalla azul. Aquí da click en el diario personal de Jacob Crow. Descubrirás que el científico (el Viajador del Tiempo) se llama Jacob Crow.

Cuando salgas de esta pantalla se te notificará que el laboratorio está por auto-destruirse. Salte de la computadora y dirígete hacia el elevador. Simplemente sigue la dirección que indica la flecha que está en la parte inferior de la pantalla para llegar al elevador. Ten cuidado con los zombies, ya que te atacarán mientras intentas escapar. Claro, tienes que llegar al elevador antes de que el tiempo se acabe.

-----

2052

#### IV.7 - Breaking and Entering

-----

Cuando tengas control sobre Cortez, date una media vuelta y avanza. Hacia la derecha verás a un técnico. Al lado de él hay una pistola. Sin acercártele, utiliza el Temporal Uplink para agarrar la Mag-Charger. Apúntale a la cabeza del técnico, y mátalos. De él obtendrás la LX-18, pistola cuya función secundaria tiene un silenciador. Por el momento continuaremos con la Mag-Charger.

ES IMPORTANTE QUE NO ACTIVES NINGUNA ALARMA

La Mag-Charger es una arma complicada. Su función secundaria te permite distinguir con facilidad dónde hay equipos electrónicos como cámaras o torretas. Sin embargo, con esta función no podrás ver a los enemigos humanos, así que ten cuidado. Por el momento no es necesario que tengas

la función secundaria activada.

Ahora desciende por la rampa que inicia donde está el técnico (nada más fíjate que el robot que pasa por en frente no esté cerca). Cuando bajas por la rampa da vuelta a la izquierda \*\* y sigue caminando.

\*\* En la dificultad normal, podrás ver una cámara en esta dirección. Destruyela antes de avanzar.

En la intersección voltea hacia la izquierda, y detrás de los lasers habrá una cámara de video. Destruyela (Te puedes ayudar con la función secundaria de la Mag-Charger para verla). Después de destruirla, dispárale con la Mag-Charger al panel que está detrás de los lasers. De esta forma los desactivarás y podrás pasar por ahí. Hazlo, y en la esquina da vuelta a la derecha y entra por la puerta.

Aquí habrá un soldado. Mátalo, y accesa la computadora. Pícale a todos los botones para desactivar los diferentes dispositivos de seguridad. Si lo hiciste correctamente, ahora dirán "Disabled". El último botón abre la puerta que te permite continuar. En la esquina de este cuarto encontrarás un Body Armor y Vida. Para agarrarlos utiliza el Temporal Uplink.

Sal del cuarto. Busca la puerta que abriste. Estará en el otro extremo del techo. Una vez que la encuentres, utilízala para entrar al edificio.

SI ALGUNA TORRETA TE EMPIEZA A DISPARAR, HAS ACTIVADO UNA ALARMA. NINGUNA TORRETA TE DEBE DE DISPARAR; DE LO CONTRARIO SERÁ MÁS DIFÍCIL COMPLETAR EL NIVEL.

-o- Checkpoint -o-

Acércate a los lasers, y pon la función secundaria de la Mag-Charger. Voltea hacia abajo y verás una pantalla en rojo. Dispárale para quitar los láseres. Ahora desciende por la escalera y entra por la primera puerta. Escucharás una conversación... No es nada muy importante \*\*. Comienza a caminar. Detrás del pilar habrá un soldado. Mátalo sin que haga ningún ruido (Ahora si es conveniente cambiar a la LX-18 con silenciador).

\*\* Inmediatamente después de entrar a este cuarto, voltea a la derecha y verás una Cámara; destruyela antes de avanzar.

Cuando te acerques a la puerta con los lasers, ésta se abrirá. A la izquierda, en el siguiente cuarto, estará la pantalla que permite desactivar los láseres. Dispárale con la Mag-Charger para quitar los lasers, vuelve a poner la LX-18, y avanza. En la esquina agáchate. Aquí hay otro soldado que camina por el corredor. Si te escondes detrás de la caja no te verá y le podrás disparar en la cabeza. Avanza hasta la siguiente esquina, agáchate, y busca a la derecha de la puerta una cámara de video (Utiliza la segunda función de la Mag-Charger para identificarla; pero dispárale cuando estés en la primera función, ya que en la segunda función no te darás cuenta si algo estorba tu disparo).

Después de destruir la cámara entra al pequeño cuartito. Detrás de la siguiente puerta, y a la izquierda, hay una cámara. Destruyela y entra al cuarto. Aquí también habrá otro soldado cuidando el pasillo. Mátalo. Continúa por el corredor y métete por la puerta de la izquierda. Sigue el camino hasta que llegues a un cuarto con unas computadoras.

-o- Checkpoint -o-

Mata al soldado que está en la computadora, y accesa a ésta. Verás una escena y luego tomarás el control de una torreta. Utilízala para matar a los soldados (no a la intrusa, ya que a ella la estás protegiendo). Ten en cuenta que los soldados te llegarán por la puerta superior derecha, la puerta inferior derecha, y por las ventanas de la izquierda.

Una vez que hayas ayudado a la intrusa, la computadora se apagará. Agarra el escudo y la vida, así como las Time Grenades (Granadas de Tiempo) y las SBP500. Vuelve a poner la Mag-Charger.

Sal de este cuarto y dirígete a la puerta que estará abierta adelante. Sin embargo, antes de entrar a la zona de las escaleras (pasando la puerta), desde afuera busca la cámara que está a la izquierda y destrúyela. Ahora sí baja las escaleras.

-o- Checkpoint -o-

Entra por la primera puerta. Con la Mag-Charger, avanza por el corredor y destruye el robot. Camina por el corredor, y la accesa la última computadora de la pared que encuentres. Presiona el primer botón que dice "Standby" para activar el robot de limpieza. Salte de la computadora y sigue al pequeño robot (no lo destruyas).

Te abrirá la puerta a un cuarto con una mesa larga. Aquí accesa la computadora de la pared para recibir un nuevo objetivo. Abre la puerta de al lado, marcada "Storage" para entrar a un almacén. Saca la SPB500 (utilizaremos esta pistola cuando haya enemigos humanos) y destruye los tanques que están en una esquina.

Esto activará la alarma de incendio. Sal del cuarto y regresa al corredor. Síguelo hacia la derecha (no hay necesidad de matar a este técnico) y métete por la puerta de la izquierda (por donde salió el técnico). En este cuarto agáchate y cúbrete para que no te pegue el helicóptero (solamente pasará una vez y luego se irá, por lo que te podrás parar).

Ahora espera a que empiecen a llegar los soldados por la ventana. Algo muy efectivo es lanzar una Time Grenade, la cual hará que los soldados se muevan más lento (pero tu seguirás con tu velocidad normal), facilitándote matarlos. Cuando los hayas matado aparecerá un robot por la puerta del fondo (saca la Mag-Charger para matarlos), seguido de algunos soldados con armas potentes. De estos soldados obtendrás la Dispersion Gun (por el momento sigue con la SBP500). Pasa por la puerta del fondo.

-o- Checkpoint -o-

En el baño de las mujeres encontrarás Vida y Body Armor. En el de los hombres... un soldado borracho. Sigue por el corredor y abre la puerta del final.

A la derecha estará la intrusa. Búscala para que inicie una escena. Ella se llama Jane, y aparentemente trabaja con la policía. Ayúdala mientras avanza, matando a los soldados. Eventualmente entrará a un cuarto. Aquí ayúdala, mientras está en la computadora, a matar a los soldados; llegarán tanto por la puerta como por las ventanas.

Cuando acabe se regresará. Si requieres vida, la encontrarás en el cuarto que está en frente del cuarto en el que ella controló la computadora. Jane estará en el elevador que está después del corredor (tendrás que

retroceder un poco). Toma el elevador.

-o- Checkpoint -o-

Sal del elevador. Por la puerta de la derecha te llegarán soldados. Cuando los mates encontrarás un robot. Es útil matarlos con una ráfaga cargada de la Dispersion Gun. Más soldados, y luego llegarás a una oficina, con... ¡más soldados! Detrás de ellos estará un Robot. Cuando todo esté despejado, Jane accesará la computadora en la oficina de Crow.

Cuando Jane acabe tendrás que lidiar con más soldados mientras te regresas al elevador. En el pasillo donde está el elevador también habrá otro Robot. Abre la puerta que da a el elevador para terminar el nivel.

Y... disfruta de la escena... es una de las más divertidas.

-----

2052

IV.8 - U Genius, U-Genix

-----

Espérate un poco para que veas lo que dice Crow a través de la pantalla gigantesca. Después de que Anya termine de hablar, avanza por el corredor hasta que veas que vas a salir de él. Espera desde el corredor hasta que veas a un Robot que tendrás que destruir con tu algo inútil pistola. Requerirá bastantes disparos. Posteriormente entra al cuarto.

Cuando entres al cuarto llegará otro Robot. También destrúyelo. Luego Jane se irá a la puerta de seguridad para descubrir que no la pueden abrir. Tendrás que continuar por la puerta restante. Entrarás a otro corredor y saldrás a otro cuarto con un Robot. Destruyelo. Como era de esperarse, saldrá otro robot. Destruyelo. Sobre las cajas en una de las esquinas encontrarás balas para la LX-29... Pistola desconocida, porque tú traes la LX-18...

Ahora tendrás que ir a los baños (es por la puerta del extremo). Cuando llegues a donde están las regaderas, agarra la tarjeta "R03 Access Card" que está junto a las toallas. Si quieres puedes escuchar la conversación, pero no podrás entrar a ninguna regadera. Regrésate a donde está Jane, y abre la puerta del cuarto marcado "R 03". Iniciará una escena.

Habrás agarrado el ID Card, así como un Inyector. También tendrás puesto el traje del Dr. Gordon. Antes de proceder, no se te olvide agarrar el Body Armor. Regresa con Jane hasta el cuarto que tenía la puerta de seguridad y ábrela.

-o- Checkpoint -o-

Al salir del corredor entrarás al cuarto de seguridad. Jane no te podrá acompañar por el momento. Cruza por el detector de abajo; luego verás a dos soldados. No las mates; recuerda que no saben que eres Cortez. Caminando hacia la izquierda encontrarás unas escaleras. Súbelas.

Aquí todavía no toques el botón rojo que está en un lado. Primero conéctate a la computadora. Puedes leer las diferentes cosas que hay aquí, pero lo importante es que escojas el Railbot Control para tomar control del Robot y... matar a las dos guardias de abajo. Trata de hacerlo rápidamente, para que no suban y te empiecen a disparar (También puedes dispararle a la escalera, para que cuando intenten llegar a ti pasen por donde estás disparando).

Salte de la computadora y presiona el botón rojo que está del lado opuesto. Jane ahora podrá pasar. Baja las escaleras y procede por la puerta que acabas de abrir. Llegarás a otro cuarto.

-o- Checkpoint -o-

Primero camina hacia la sección de la izquierda, con las ventanas de protección desde las cuales podrás ver como son eliminados algunos científicos. Cuando Jane termine de hablar regresa a la primera parte del cuarto y agarra las Time Disrupter Grenades (Granadas). Procede por la puerta.

Al final del corredor habrá una puerta que requiere que estés esterilizado. Ahora pon la LX-18 y baja las escaleras para ir a esterilizarte. Cuando entres al cuarto camina hacia el científico de la izquierda, y mátalos con la LX-18 con silenciador. Una científica que está al fondo gritará. Corre y mátalos.

Ahora Jane abrirá la puerta de la máquina esterilizadora. Entra a ella y sal por el otro extremo. Ahora tendrás que enfrentarte a algunos soldados (Si requieres vida, sobre una de las mesas hay). Cuando los mates regresa a donde estaba la puerta que requería que estuvieras esterilizado y ábrela.

-o- Checkpoint -o-

Continúa por el corredor. Entrarás a un laboratorio con un par de científicos. No les hagas nada y acompaña a Jane. Observa cómo mata a los dos soldados que cuidan la puerta. Cuando esto suceda, los soldados que están en el siguiente cuarto te empezarán a disparar. Mátalos.

En el siguiente cuarto tendrás que destruir a los dos robots que están en el techo. Una ráfaga cargada de la Dispersion Gun es suficiente para hacer que caigan, y otra ráfaga los debería de destruir. Al final del cuarto encontrarás unas escaleras que descienden. A la mitad estarán dos científicos. El primero te dará el suero para matar a los mutantes.

Continuando por el corredor llegarás a otro cuarto grande. Aquí tendrás que matar a los soldados y luego los restantes que están en la parte superior del cuarto. Jane irá a una computadora y tendrás que avanzar solo por la puerta que está en el extremo.

Una vez que estés en el siguiente corredor, acércate al siguiente cuarto, pero no entres a él. Mejor deja que los mutantes maten a los soldados. Mientras, saca la pistola de dardos (Injector/Inyector) y prepárate para dispararle un dardo a cada uno de los dos mutantes cuando estos vengán hacia ti (Si no lo hacen, entrarás al cuarto para dispararles). Después de matarlos, agarra los dardos con los que los mataste, ya que es esencial que no te quedes sin dardos.

Sobre una de las mesas en este cuarto hay vida. También agarra las pistolas de los soldados, incluyendo un Flamethrower. Procede por la siguiente

puerta, pero con una pistola equipada.

-o- Checkpoint -o-

Te encontrarás con un soldado. Mátalo. Abriendo la siguiente puerta entrarás a un cuarto con unas máquinas grandes. También habrá bastantes Monstruos haciendo relajó. Pon tu dardo y mátalos, claro, después de que estos maten a los soldados. Por cada una de las puertas que están subiendo las escaleras saldrán mutantes. Ten cuidado de no acercarte mucho a ellos cuando exploten, ya que te dañarán. También mátalos lo más rápido que puedas porque avientan ráfagas de electricidad.

Al final de este cuarto encontrarás otro corredor. Después de entrar a él ten cuidado, pues te encontrarás con dos mutantes. Subiendo las escaleras también te enfrentarás a otro. Ahora, si destruyes la ventana del cuarto de la derecha, podrás utilizar el Temporal Uplink para atraer granadas y Vida. Baja las siguientes escaleras y abre la puerta de seguridad.

-o- Checkpoint -o-

En este cuarto también tendrás que matar a varios soldados, así que pon una arma regular. Una vez que los hayas matado, puedes descender por la primera rampa para encontrar varios cuartitos (por cierto, puede haber un guardia cuidando la entrada a esta zona con cuartitos si es que no lo mataste anteriormente). Para abrirlos presiona el botón que está en la pared del final. Encontrarás un Body Armor, Vida, Granadas, y una pistola de Dardos.

Cuando regreses a arriba habrá más soldados, uno irá a atacarte y dos estarán detrás de la zona con vidrios que está en frente de la rampa. Si eres cauteloso y estás agachado los puedes sorprender. En fin, procede por el siguiente corredor.

Ahora tendrás que matar a todos los mutantes. Avanza lentamente, para no ser sorprendido, y recuerda que los mutantes casi siempre irán primero por los soldados y luego por ti. Cuando llegues a unas escaleras que descienden, prepárate para matar a varios mutantes y soldados. Cuando lo hayas hecho se te notificará que has matado a todos y que puedes proceder a la siguiente zona. Antes de hacerlo, puedes jugar con los mutantes que están acostados en las camillas utilizando la máquina que está donde están los vidrios. Claro, no es bueno torturarlos...

Sube las escaleras y llega a la siguiente zona. Como siempre, avanza lentamente para evitar que te sorprendan los mutantes. Llegarás a una zona con camillas, y varios mutantes escondidos. Mátalos. Al lado de las camillas encontrarás un Body Armor y Vida. Abre la siguiente puerta.

-o- Checkpoint -o-

Al avanzar iniciará una escena y luego tendrás que lidiar con algunos acertijos bastante difíciles.

Para ayudarte, hay dos tipos diferentes de esquemas en cada acertijo.

\* El primero indica cómo debería de ir el camino de cada color.

\* El segundo indica en qué orden tendrías que presionar qué cuadro, y cuántas veces, para que cada color quede bien.

Utiliza el esquema que se te facilite más.

-o-o-o-o-o-o-

PRIMERA PARTE

AZ2

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
|    |    |    |    |
|    |    | ^^ | <- |
|    |    |    |    |
|    |    |    | ^^ |
|    |    |    |    |
| -> | -> | -> | ^^ |
|    |    |    |    |
| ^^ |    |    |    |
|    |    |    |    |

AZ1

VE2

|    |    |    |  |
|----|----|----|--|
|    |    |    |  |
| VV | <- |    |  |
|    |    |    |  |
| <- | ^^ | <- |  |
|    |    |    |  |
|    |    | ^^ |  |
|    |    |    |  |
|    | -> | ^^ |  |
|    |    |    |  |

VE1

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|   |   |   |   |
| A | B | C | D |
|   |   |   |   |
| E | F | G | H |
|   |   |   |   |
| I | J | K | L |
|   |   |   |   |
| M | N | O | P |
|   |   |   |   |

Azul: M, M, M, I, L, L, L, H, D, D

Verde: N, O, O, O, G, G, B, B, A, E, E, E

-o-o-o-o-o-o-

SEGUNDA PARTE

VE2

|  |  |  |  |  |         |
|--|--|--|--|--|---------|
|  |  |  |  |  |         |
|  |  |  |  |  | ->  RJ2 |
|  |  |  |  |  |         |
|  |  |  |  |  | ^^      |
|  |  |  |  |  |         |
|  |  |  |  |  | -> ^^   |
|  |  |  |  |  |         |
|  |  |  |  |  | ^^      |
|  |  |  |  |  |         |

|  |    |    |  |  |  |
|--|----|----|--|--|--|
|  |    |    |  |  |  |
|  | ^^ |    |  |  |  |
|  |    |    |  |  |  |
|  | ^^ |    |  |  |  |
|  |    |    |  |  |  |
|  | ^^ | <- |  |  |  |
|  |    |    |  |  |  |
|  |    |    |  |  |  |
|  |    | ^^ |  |  |  |
|  |    |    |  |  |  |

|  |    |    |    |    |  |
|--|----|----|----|----|--|
|  |    |    |    |    |  |
|  |    |    |    | ^^ |  |
|  |    |    |    |    |  |
|  |    |    |    |    |  |
|  | -> | -> | -> | ^^ |  |
|  |    |    |    |    |  |

RJ1

|  |  |    |    |    |    |
|--|--|----|----|----|----|
|  |  |    |    |    |    |
|  |  | ^^ | <- | <- | <- |
|  |  |    |    |    |    |
|  |  |    |    |    |    |
|  |  |    |    |    | ^^ |
|  |  |    |    |    |    |

VE1

|     |    |    |    |    |    |
|-----|----|----|----|----|----|
|     |    |    |    |    |    |
|     |    | VV | <- | <- |    |
|     |    |    |    |    |    |
|     | VV | <- | <- | -> | ^^ |
|     |    |    |    |    |    |
|     | VV |    |    | ^^ |    |
|     |    |    |    |    |    |
| AZ2 | <- | -> | -> | ^^ |    |
|     |    |    |    |    |    |
|     | -> | ^^ |    |    |    |
|     |    |    |    |    |    |
|     | ^^ |    |    |    |    |
|     |    |    |    |    |    |

AZ1

|    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|
|    |    |    |    |    |    |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|    |    |    |    |    |    |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
|    |    |    |    |    |    |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |
|    |    |    |    |    |    |
| 41 | 42 | 34 | 44 | 45 | 46 |
|    |    |    |    |    |    |
| 51 | 52 | 35 | 54 | 55 | 56 |
|    |    |    |    |    |    |
| 61 | 62 | 36 | 64 | 65 | 66 |
|    |    |    |    |    |    |

Rojo: 62, 65, 65, 65, 45, 35, 36, 36, 36, 26, 16

Verde: 56, 56, 33, 33, 12

Azul: 61, 51, 52, 52, 52, 42, 44, 44, 44, 34, 24, 25, 25, 25, 15, 15, 13, 23, 23, 23, 21, 31, 41, 41, 41

-o-o-o-o-o-o-

Ahora te enfrentarás a dos Robots en el techo. Después de destruirlos vendrán más robots en el techo y otros por el suelo, así que destrúyelos como creas que es más conveniente.

Si requieres balas, puedes encontrarlas en el extremo del cuarto.

-o-o-o-o-o-o-

TERCERA PARTE

AZ2

|  |    |  |  |    |    |
|--|----|--|--|----|----|
|  |    |  |  |    |    |
|  | ^^ |  |  | VV | <- |
|  |    |  |  |    |    |
|  |    |  |  |    |    |
|  | ^^ |  |  | VV | ^^ |
|  |    |  |  |    |    |

|  |    |    |    |    |    |  |
|--|----|----|----|----|----|--|
|  |    |    |    |    |    |  |
|  | ^^ |    |    | VV | ^^ |  |
|  |    |    |    |    |    |  |
|  | ^^ | <- | <- | <- | ^^ |  |
|  |    |    |    |    |    |  |
|  |    |    |    | -> | ^^ |  |
|  |    |    |    |    |    |  |
|  |    |    |    | ^^ |    |  |
|  |    |    |    |    |    |  |
|  |    |    |    | ^^ |    |  |
|  |    |    |    |    |    |  |

AZ1

|     |    |    |    |    |    |         |
|-----|----|----|----|----|----|---------|
|     |    |    |    |    |    |         |
|     |    |    |    |    |    |         |
| VE2 | <- | <- | <- | <- |    |         |
|     |    |    |    |    |    |         |
|     |    |    | ^^ |    |    |         |
|     |    |    |    |    |    |         |
|     |    |    | ^^ |    |    |         |
|     |    |    |    |    |    |         |
|     |    |    | ^^ |    |    |         |
|     |    |    |    |    |    |         |
|     |    |    | ^^ | <- | <- | <-  VE1 |
|     |    |    |    |    |    |         |
|     |    |    |    |    |    |         |

|     |    |    |    |    |    |         |
|-----|----|----|----|----|----|---------|
|     |    |    |    |    |    | VV  RJ1 |
|     |    |    |    |    |    |         |
|     |    |    |    |    |    | VV      |
|     |    |    |    |    |    |         |
| RJ2 | <- |    | VV | <- | <- | <-      |
|     |    |    |    |    |    |         |
|     | ^^ |    | VV |    |    |         |
|     |    |    |    |    |    |         |
|     | ^^ |    | VV |    |    |         |
|     |    |    |    |    |    |         |
|     | ^^ | <- | VV |    |    |         |
|     |    |    |    |    |    |         |

```
|   |   |   |   |   |   |   |
|   | ^^ | <- |   |   |   |   |
|___|___|___|___|___|___|___|
```

```
_____|_____|_____|_____|_____|_____|_____|
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
|___|___|___|___|___|___|___|
|   |   |   |   |   |   |   |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|___|___|___|___|___|___|___|
|   |   |   |   |   |   |   |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 |
|___|___|___|___|___|___|___|
|   |   |   |   |   |   |   |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 |
|___|___|___|___|___|___|___|
|   |   |   |   |   |   |   |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 |
|___|___|___|___|___|___|___|
|   |   |   |   |   |   |   |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 |
|___|___|___|___|___|___|___|
|   |   |   |   |   |   |   |
| 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 |
|___|___|___|___|___|___|___|
```

Verde: 54, 24, 24

Azul: 75, 55, 56, 56, 56, 46, 26, 16, 16, 15, 25, 45, 45, 45, 32, 12

Rojo: 17, 27, 37, 37, 37, 33, 53, 63, 73, 73, 73, 62, 51, 41, 31, 31

-o-o-o-o-o-o-

Para finalizar tendrás que matar más robots, y luego todos los demás Cortez se irán.

Procede por el corredor para encontrar a Jane. Agarra la vida y las balas, y entra a la siguiente zona.

-o- Checkpoint -o-

Lo que continúa es simple: Destruye los robots que están volando. Recomiendo que utilices tu ametralladora, porque la Dispersion Gun es muy lenta e ineficaz para este tipo de situaciones. Cuando los hayas destruido iniciará una escena y terminarás el nivel.

~~~~~

~~~~~

Este es un nivel bastante interesante. Cuando tomes el control de Cortez, camina hacia atrás para obtener otra Scifi Gun, por lo cual ahora tendrás dos. Ahora procede con los rebeldes, ayudándoles a destruir a los robots que han matado al compañero de la resistencia.

Cuando los hayas destruido, una persona de la resistencia avanzará y luego tu robot te dirá que se aproximan más robots. Apunta y dispárale cuando aparezca en la esquina. Después de destruirlo, dirígete hacia la esquina, pero en vez de dar vuelta a la derecha sigue hacia adelante, y al lado de los tanques de gasolina encontrarás Plasma Grenades. Ahora sí ayúdale a la resistencia a destruir los robots y matar a los soldados enemigos dentro de la zona con columnas. Recomiendo que te muevas constantemente para que no te peguen los cohetes que en ocasión lanzan los robots.

Casi a la mitad de la zona de las columnas habrá un acceso hacia la izquierda. En uno de sus extremos hay Vida. Ahora pasa por el acceso e iniciará una escena en la que comandarás un tanque; también le darás un aventón a alguien :)

Maneja el Tanque como cualquier otro vehículo; también puedes disparar, pero esto es principalmente contra los robots y los tanques que surjan en tu camino. Cuando te encuentres con un retén, dispárale para destruirlo. No es muy complicado.

-o- Checkpoint -o-

Cuando te vuelvas a salir del tanque, agarra el Plasma Autorifle, las granadas, y la Vida. Luego sigue a tu compañera; no te preocupes por disparar desde donde están actualmente. Síguela hasta que se tiren hacia la zona principal y hables con el jefe de la resistencia. Cuando esto pase, ya puedes empezar a destruir los robots que estén cerca. Luego comenzarán a avanzar; la compañera se subirá a la rampa del centro; tu puedes elegir si irte por la derecha o por la izquierda. Creo que por la rampa tienes una ventaja superior sobre los robots.

\* La Mayoría De Los Robots Se Posicionan Al Lado De Barriles De Gasolina.  
Con Dispararle A Éstos Destruyes Al Robot

Baja de la rampa y continúa hacia la siguiente calle. Aquí te dispararán desde el techo. Cuando entres a la calle pequeña, avanza lentamente, ya que hay varios Robots escondidos tanto en la rampa como en el segundo nivel; incluso hay uno en una pequeña apertura de la izquierda antes de llegar a la rampa que da al segundo nivel. Al final del segundo nivel hay una puerta con candado; necesitarás esperar a tus compañeros para que la abran. Procede al siguiente cuarto.

-o- Checkpoint -o-

Aquí mata al soldado y destruye los robots que están custodiando la máquina. Luego espera a que el rebelde te diga que puedes entrar a la máquina de abajo, la cual te implantará el chip que te permite entrar a la base de los robots. Cuando ya puedas entrar a la máquina, hazlo. Te quitará "algo" de vida. Cuando se abra la puerta sal, y aléjate de la puerta para que tus otros dos acompañantes también se metan (si estás cerca de la puerta ésta no se abrirá/cerrará).

Ahora que ya tienen todos el chip, síguelos por el corredor. Aquí agarra la muy necesitada vida, y el Scifi Sniper. Al salir del corredor entrarás

a una zona muy grande y que está al aire libre. Primero mata a los robots que están en frente de ti, sin salirte propiamente del corredor techado.

Una vez que ya los hayas matado, ya sigue el corredor sin techo. Pronto encontrarás un pequeño cuartito a la derecha con un Body Armor y otro Scifi Sniper.

Desde aquí puedes intentar destruir las 3 torretas grandes y las 3 pequeñas que están en el lado opuesto de la zona. Recuerda que puedes acercarse y alejar la mira del Scifi Sniper a tu conveniencia. Cuando te creas listo, tírate hacia abajo y ayuda a los rebeldes a destruir los Robots. Cuando ya no haya más a la vista, tírate a la Trinchera del centro y agarra las granadas. Cuando estés avanzando te caerá un Robot; trata de destruirlo rápidamente. Al final de la trinchera encontrarás una rampa para subir al otro lado de la zona, donde te enfrentarás a aun más robots. Recuerda que las granadas son muy efectivas para destruirlos.

Sigue avanzando, matando a los soldados y destruyendo los robots que se interpongan en tu camino. Eventualmente llegarás a un corredor en el que te separarás de los demás miembros de la resistencia. Sigue el corredor, y antes de salir de él agarra el Body Armor.

-o- Checkpoint -o-

Avanza e iniciará una escena. Ahora controlarás una parte diferente del tanque. Tendrás que destruir las naves que veas. No podrás manejar el tanque, así que todo se reduce a apuntar y disparar. Cuando salgas del tanque, avanza un poco, siguiendo a tu robot, hasta que llegues al siguiente Checkpoint.

-o- Checkpoint -o-

Agarra la Minigun, Granadas, y Vida que estarán en frente. Luego destruye a los robots en esta zona grande. Cuando llegues a la intersección, no se te olvide destruir el robot de la derecha y agarrar las plasma grenades que están en esa dirección, antes de seguir hacia la izquierda.

Posteriormente tendrás que subir por una rampa para encontrar más Robots y soldados de los que te tendrás que encargar. Un poco más adelante estarán unas escaleras de las cuales rodarán tanques de gasolina. Lo mejor a hacer aquí es subir pegado a la pared de la derecha para que no te peguen los tanques, y aparte encontrarás un pequeño cuartito con Vida. Desde aquí también podrás lanzarle una granada al robot grande para destruir a los tres de golpe (también puedes disparar a uno de los tanques de gasolina).

Al dar vuelta en la esquina verás dos Robots más. Destruyelos, y avanza hasta que encuentres un vehículo.

-o- Checkpoint -o-

Súbete al vehículo y condúcelo. Con el botón <A> aceleras, con el <B> frenas o te vas en reversa, según sea el caso, y con la palanca de control lo conduces.

Lo importante de esto es que manejes a toda velocidad si no quieres ser dañado, y que no des vueltas muy cerradas para no volcarte. También intenta mantenerte por donde el suelo está plano para evitar, también, volcarte. Por cierto, no importa si chocas contra los Robots, ya que los destruirás y a ti no te pasará nada. Cuando llegues a una zona con unos barandales que te impiden llegar a un Robot gigantesco, salte del vehículo.

Un poco hacia atrás de donde están los barandales que te impiden avanzar hay una computadora. Accésala. Ahora controlarás al Robot gigantesco, el Battle Mech, también conocido como Goliath. Utilizándolo tendrás que destruir a las naves voladoras (no las gigantes que traen las luces rojas, sino las pequeñas que intentaste destruir con el tanque).

Con el botón <L> disparas la ametralladora, mientras que con el botón <R> disparas misiles guiados. Para los misiles guiados, es importante que tengas enfocado a algún enemigo (automáticamente los enfoca el robot; cuando esto sucede aparece en rojo y con la palabra "Locked"). Por otro lado, la ametralladora no sirve mucho pero aun así puedes utilizarla en un intento por destruir las naves.

Tendrás que destruir TODAS las naves utilizando el Battle Mech, antes de que éstas destruyan el Battle Mech. Una vez que las hayas destruido todas completará el nivel.

-----  
2243

IV.10 - Something to Crow About  
-----

Este es un nivel bastante largo y difícil, así que procura ser cuidadoso. Primero espera a que tu robot abra la puerta. Entrarás a un pequeño cuarto en el que también tendrás que esperar a que tu robot abra la puerta. Por cierto, entre el cuarto anterior y este hay un Checkpoint...

El siguiente cuarto contiene un Robot inútil y un soldado. Intenta eliminar a por lo menos el soldado antes de que empiecen a aparecer más Robots (A estos robots un disparo en la cabeza los destruye). Después te atacarán dos robots voladores por la ventana. Si no deseas destruirlos, agáchate detrás del mostrador y espera a que tu Robot los mate.

Cuando ya se hayan encargado de todos los enemigos, tu Robot se meterá a la computadora y descargará un Virus. Sin embargo, antes se te notificará que Crow ;está incubando (creando) un ejército de TimeSplitters! Procede por la siguiente puerta.

Agarra el Body Armor que está entre las cajas. Luego presiona el botón <A> para abrir el panel en la pared y agarrar el ElectroTool. Cuando lo hagas, déjala puesta, ya que llegará un Robot con un escudo. Tendrás que utilizar la ElectroTool para quitarle el escudo, y luego recomiendo que pongas otra arma y lo mates para no gastar electricidad de la ElectroTool (acostúmbrate a hacer esto; sin embargo, en este cuarto te puedes regresar y agarrar otra ElectroTool).

En el siguiente cuarto habrá un Robot a la derecha, y a la izquierda Vida y Plasma Grenades. Cuando te acerques a la rampa aparecerán más robots. Unos traen escudo, así que tendrás que alternar entre la ElectroTool y el Plasma Autorifle.

cuando llegues a la barrera amarilla, dispárale con la ElectroTool (por cierto, siempre mantén la ElectroTool en función de rayo y no de ráfaga, su función secundaria) hasta que se rompa. Espera a que tu robot abra la siguiente puerta, y avanza.

-o- Checkpoint -o-

Al final del corredor habrá dos Robots grandes con escudos. Ya sabes que hacer. Después de eliminarlos, destruye la barrera, como también ya sabes hacer. Al hacerlo aparecerán unos Robots, fáciles de destruir.

Avanza por este nuevo corredor. En el trayecto te encontrarás con dos Robots rodantes. Dispárales mientras te vienen rodando para que cuando se abran los destruyas instantáneamente. Al final del corredor saldrás a unas rampas; una hacia la izquierda y una a la derecha. Antes de avanzar por cualquiera de ellas, agarra la Vida y el Body Armor que están en la base de las dos rampas.

Recomiendo que subas por la rampa de la izquierda, pues es por la que menos resistencia encontrarás (los Robots en esta zona no dejan de llegar, así que es imposible eliminarlos a todos). Hasta arriba encontrarás un elevador (lo reconocerás por el panel de control). Presiona <A> cerca del panel de control del elevador para activarlo. Lamentablemente ya no contaremos con el Robot. Cuando el elevador llegue a su destino sal de él.

-o- Checkpoint -o-

Encárgate de las dos cosas voladores. Me parece que la ElectroTool funciona bastante bien para destruirlas, pero debemos de ser conservadores con estar arma; el Plasma Autorifle tendrá que bastar (a menos de que te asegures de no acabarte la ElectroTool). Cuando ya te hayas encargado de las dos cosas voladores acciona las dos terminales (computadores) que están en las columnas de los extremos de la esfera giratoria. Cuando acciones la primera aparecerán dos Robots con escudo. La segunda hará que aparezcan dos Robots y un soldado. Encárgate de ellos.

Procederás por la puerta abierta, la cual está donde aparecieron los últimos dos Robots junto con el soldado. En este pasillo agarra la Vida y las Plasma Grenades, así como el ElectroTool. Destruye la barrera, y luego los dos Robots para entrar a un nuevo corredor.

Cuando estés en el centro de este corredor aparecerán cuatro Robots. Encárgate de ellos y luego saldrá uno más con el escudo. Después de destruirlo procede por la puerta. Encontrarás un Elevador.

Abajo podrás agarrar Vida y Plasma Grenades. NO las uses hasta que te diga. Abre la siguiente puerta y destruye a los dos Robots giratorios que descenderán de las escaleras; uno de cada una. Luego tendremos que destruir la esfera giratoria. Ponte debajo de ella y busca un hoyo en su superficie. Sé paciente. Cuando lo encuentres, apúntala bien y avientale \_ 1 \_ granada, no más. Esto explotará la esfera.

Ahora encárgate de los cuatro Robots que saldrán a matarte. Claro, estos no son difíciles de matar, pero el que sigue...

Battle Mech. No lo consideraré un Jefe, ya que es fácil eliminarlo. Te deberían de sobrar cuatro Plasma Grenades. Lánzalas cuando se active, y dispárale con el Plasma Autorifle mientras te diriges a las escaleras. Hasta arriba encontrarás más Plasma Grenades, las cuales utilizarás si es

que todavía no lo matas (lo que dudo, pues es sencillo eliminarlo). Por cierto, cuidate de los dos Robots giratorios que acompañan al Jefe.

Después de destruir al Battle Mech, métete a la zona de la que salió el Battle Mech y avanza por la puerta (también agarra la Vida). Iniciará una escena en la que Cortez se meterá por un ducto.

-o- Checkpoint -o-

Esa cosa que está en el centro es una arma súper poderosa. Busca la computadora en su base y presiona el botón <A> para controlarla. Utilízala para matar a todos los que veas. Deberás de dejar presionado el botón <R> hasta que la Ráfaga sola se dispare (debes darle tiempo para que se cargue). Lo importante es que le dispires al Nodo Amarillo gigantesco para causar una explosión.

Salte del control del arma. Agarra el Body Armor que está en una esquina del cuarto, y luego procede por el cuarto que revelaste con la explosión. Agarra las Plasma Grenades y avanza por la puerta. Otro Robot con escudo te aparecerá. Sigue avanzando.

Entrarás a un desagüe de desechos tóxicos. Aquí simplemente avanza, matando a cualquiera que te encuentres. Por cierto, en la entrada a este cuarto hay vida a la izquierda, y un Plasma Autorifle. Al final de este cuarto hay un Robot rodante, así que extrema precaución. Cruzando la puerta encontrarás un Body Armor y Plasma Grenades. Sigue hasta que inicie una escena.

-o- Checkpoint -o-

Después de la película tendrás que encargarte de los Robots y soldados que custodian la zona en la que se están desarrollando los TimeSplitters. Todos los Robots grandes traerán escudo. Ten cuidado con los soldados, dado que uno tiene un lanzacohetes (Rocket Launcher). El otro tiene una Minigun.

Ya que te hayas encargado de todos, continúa por el pasillo que está del lado opuesto al que utilizaste para llegar a este cuarto (Es por el que salieron los últimos Robots grandes que mataste). Al final habrá una puerta que da a un elevador. Súbete al elevador y utilízalo para llegar al techo.

En el techo, sigue el corredor hacia la izquierda. Destruye al robot inútil, y a aquel que roda. Llegarás a una consola (computadora). Aquí te aparecerán varios Robots, los cuales destruirás porque unos traen lanzacohetes... Una vez que dejen de aparecer acciona la consola. Aparecerá un nodo de energía que se moverá hacia ti. Espéralo y dispárale con el ElectroTool hasta que explote. Cuando esto suceda aparecerán varios Robots. Destruyelos. Después tienes que llegar al elevador que está en el otro extremo del cuarto.

El elevador te dejará en un corredor que contiene un ElectroTool. Agárralo, y luego avanza por la puerta.

-o- Checkpoint -o-

A lo lejos verás un palacio, y para llegar a él necesitas cruzar un puente. Sin embargo, cuando te acerques a él te aparecerán cuatro Robots voladores. Destruyelos; una buena técnica es regresarte al corredor para que no te disparen, y desde él dispararles con el rayo del ElectroTool hasta que

exploten. Una vez que los hayas destruido, agarra otro ElectroTool (en el corredor).

Ahora acércate al puente. Te darás cuenta que no puedes cruzar porque faltan los paneles del suelo. Dispárale con el ElectroTool al nodo de energía más cercano para electrizarlo y hacer que aparezca el Panel (Dispárale hasta que el Panel se ponga completamente; no cruces si está parpadeando). Tendrás que repetir esto a lo largo del puente hasta que llegues al palacio, cada vez energizando el nodo de energía que ilumina el siguiente panel (No es necesario que energices tanto el de la derecha como el de la izquierda; basta con que energices uno). Una muy buena técnica es pararte sobre el metal que une a cada panel para que cuando los paneles se quiten no te caigas, pues estarás parado sobre el metal que está entre cada panel del suelo.

Abre la puerta del palacio y entra a él.

-o- Checkpoint -o-

Adentro del palacio no agarres la Vida ni el Body Armor todavía. Avanza primero hacia la derecha y mata al soldado que está detrás de la columna. Luego date una media vuelta y mata al soldado que estará descendiendo la escalera (Ten cuidado porque trae un lanzacohetes). Continúa subiendo las escaleras y mata a los tres soldados, y luego da vuelta a la derecha para matar al último soldado con lanzacohetes. Al final del corredor encontrarás granadas. Agarra las armas de los soldados que mataste (serán balas para todas tus armas), y la Vida y el Body Armor. Ahora que ya estás todo listo, abre la puerta que está subiendo las escaleras.

Jefe: Criatura

Este es un jefe que puede ser muy difícil de matar si no inicias correctamente, y si no te cubres eficazmente.

Para derrotar al jefe necesitas destruir su torreta superior, sus dos torretas laterales, y los lanzacohetes que están arriba de las torretas laterales (Nota que estos NO son los cohetes que trae en sus manos).

Lo mejor que puedes hacer es siempre estar pegado a las columnas; de esta manera no te pegarán las bombas de fuego estilo bomberman. Nunca te pongas en frente al Jefe; siempre lo atacarás desde los lados, y mientras más lejos de él estés mejor. Si puedes atacarlo en diagonal sería genial. Puede ser una batalla tardada mientras te posicionas en los lugares estratégicos que mencioné, pero esto te asegurará que no sufrirás daño.

Cuando inicie la batalla, aviéntale tus granadas. Tu primer objetivo será la torreta grandota que trae encima, así que intenta aventarle unas tres a ella. Las otras dos utilízalas para destruir una de sus torretas laterales. Las granadas pueden fallar, así que no te confíes mucho, y recuerda cubrirte inmediatamente después de aventarlas. Si no destruyes las dos cosas que mencioné, tendrás que dispararles, o sacar el Rocket Launcher (Lanzacohetes), ponerlo en la función secundaria, y dispararlos.

Si lo hiciste correctamente, nada más sobrará una torreta lateral y los dos lanzacohetes laterales del Jefe. Si te mantienes alejado del Jefe, y en una posición en diagonal en cuanto a él, las podrás destruir sin dificultad. Recuerda siempre estar pegado a las columnas, y no te desesperes si es que necesitas que el Jefe se cambie de lado para que le puedas disparar a los dispositivos restantes.

En algunas ocasiones, las cosas que tienes que destruir estarán marcadas con colores; En otras ocasiones no están marcadas con colores. No tengo idea de a qué se deba esto, pero la estrategia de arriba te servirá sin importar si sí o no estén marcadas con colores sus dispositivos de ataque.

Al destruir a la criatura pasarás el Nivel.

-----  
1924

IV.11 - You Take the High Road  
-----

Para salir del submarino necesitarás accionar la palanca dentro del cuarto en el que estás. Una vez que se haya abierto la compuerta, sal del submarino, mantente volteando hacia adelante, y espera a que se abra el "Iris". De ahí saldrán varios soldados. Mátalos y uno de ellos te dejará la Kruger 9mm x2.

Avanza por donde salieron los soldados. Entrarás a un corredor con más soldados. Si les pegas a los tubos saldrá vapor que te dañará tanto como a los soldados si lo tocas. Avanza hasta el extremo del corredor, matando a los soldados, y luego regrésate al inicio de este corredor (habrán aparecido más soldados). Cerca de donde están las escaleras que te llevan al submarino por el cual llegaste hay una válvula (La válvula/llave está dentro del corredor en el que te encuentras). Acciona la válvula y las escaleras que dan hacia abajo (al submarino) cambiarán por unas que dan hacia arriba.

Sube las escaleras y acciona ambas palancas. La de la derecha te permitirá continuar por el corredor. No se te olvide agarrar el Vintage Rifle y las balas. Regresa al corredor y dirígete al extremo. Notarás que ahora podrás acceder a un cuarto con una válvula en el centro. Acciónala para poder entrar a la siguiente zona.

Tu Robot muy tontamente se caerá por el tubo de la izquierda, y luego aparecerán tres soldados por el Iris de adelante. Mátalos (te puedes cubrir si te agachas atrás del tubo por el que se cayó el Robot. Luego procede por el corredor, agarrando la K-SMG de los soldados. Ten cuidado con un Soldado que se esconde detrás de uno de los tubos grandes de la derecha. Aquí, a la izquierda de donde estaba el soldado escondido hay unas escaleras hacia abajo. No las utilices todavía; procede por el corredor, a través del siguiente Iris.

Aquí escucharás la conversación de dos soldados que están abajo. No hay necesidad de matarlos (por el momento). Procede por el corredor y encontrarás una Válvula. Acciónala. Ahora regrésate a las escaleras que descendian (Ten cuidado cuando pases por el Iris, ya que te atacarán unos buzos con arpones). Cuando bajes las escaleras da vuelta a la izquierda y mata a los soldados restantes.

Procede por el corredor. Eventualmente te encontrarás con un soldado y luego con una puerta. Ábrela para entrar a un pequeño cuarto con otra puerta.

Ábrela y métete al corredor.

-o- Checkpoint -o-

Sigue el corredor y verás una ciudad ¡asombrosa! Quizá con el concepto de Atlantis. Sigue por el corredor y descenderás unas escaleras. De aquí puedes escuchar la conversación de dos soldados; te enterarás que tienen Robots. Mala Suerte. Espera a que Anya hable antes de proceder.

Ahora sal de las escaleras para entrar a un almacén. Ahora pon una pistola con silenciador; aunque el Vintage Rifle también funciona. Dispárale al soldado que está en el barandal de la derecha, y luego desde dicho barandal mata al soldado que estará abajo, en el almacén grande. Antes de bajar al almacén grande aprovecha y agarra el Body Armor y la Vida que están en un rincón, y las K-SMG Grenades que están en la esquina cerca de las escaleras.

Ahora baja al almacén grande. Para decirte la verdad, no hay forma de que pases por esta zona inadvertido, así que la alarma sonará y te enfrentarás a un par de Robots (Un disparo con la K-SMG Grenade es muy eficiente para derrotarlos). Avanza por el corredor y te verá un soldado. Mátalo y voltéate para matar al que estará arriba de las cajas. Continúa por el corredor, pon la K-SMG Grenade, y dispárale al Robot que saldrá de las cajas. Quita la granada y continúa avanzando por el corredor, matando a los soldados. Luego descenderás por una rampa y te enfrentarás a un último Robot. Pasándolo entrarás a un corredor con un par de soldados detrás de las columnas. No te les acerques mucho, ya que avientan granadas. Al final habrá una puerta.

-o- Checkpoint -o-

Abre la puerta. Saldrás a las calles de la ciudad. Aquí no hay mucha estrategia a seguir, mas que ir avanzando matando a los soldados que te encuentres utilizando la K-SMG. Si te están atacando mucho, escóndete detrás de una caja o columna, espera un poco, y luego sal y dispara. También ten en cuenta que te pueden disparar desde los puentes que hay abajo y arriba de la calle, uniendo a ambos lados.

En el primer lado derecho de la calle encontrarás Vida. Luego tendrás que regresarte y avanzar por el lado izquierdo de la calle, hasta que encuentres unas escaleras que dan hacia abajo. Antes de bajarlas, utiliza el Temporal Uplink para agarrar el Body Armor y las balas y grandas que están encima de las escaleras.

Al bajar las escaleras tendrás que irte hasta el final de la calle y luego cruzar utilizando el puente hacia la calle de la derecha. Aquí ten cuidado con los soldados, ya que te pueden salir tanto por atrás como por adelante mientras estás ocupado matando a los que están del otro lado, tanto en la calle de arriba como en la de abajo. Al final cruzarás a la calle de la izquierda, y luego procederás por el camino, cruzando hacia el otro lado y metiéndote a través de un acceso para llegar al segundo nivel. Aquí habrá un acceso que te permite bajar hacia la derecha.

-o- Checkpoint -o-

Bajando por aquí te encontrarás con el Robot. Ahora avanza y dirígete hacia el panel de control con las luces verdes y rojas. Se te notificará que tienes que encender varios motores (calderas). Regrésate a la intersección y baja por la que dice "Engine A-1" y "Engine A-2". Al salir de este corredor voltea a la derecha y elimina al robot. Luego mata a los

demás soldados mientras te diriges hacia abajo. Hasta abajo encontrarás dos calderas. La que tienes que encender es la A-2, así que acciona su palanca (En frente de esta caldera encontrarás Vida).

Ahora regresa hasta arriba de este cuarto de las calderas y métete por la puerta que dice "Control Room". Subirás por una rampa y descenderás por otra, llegando al cuarto de las calderas B-1 y B-2. Mata a los soldados. Hasta abajo te enfrentarás a un Robot, y luego accionarás las palancas de cada caldera.

Regresa al cuarto de control y acciona la palanca. Luego ve al cuarto de cualquiera de las calderas, y métete por el acceso que dice "Drill Access" para llegar al taladro y acompañar a tu Robot. Adentro del Taladro, acciona la palanca y espera hasta que llegues hasta abajo. Abre la puerta y ve la escena algo graciosa.

-----

2401

IV.12 - The Hooded Man

-----

Este nivel lo terminarás bastante rápido, ya que no es difícil.

Desde donde apareces podrás ver cómo eres rescatado. No pierdas el tiempo y mejor avanza por el camino. Te encontrarás con un asesino a la izquierda. Mátalo y continúa. Ahora te encontrarás con otro que trae una Scifi Handgun. Después de eliminarlo, continúa. Verás un tercer asesino tomando su posición en el risco. Mátalo y acércate al risco, y ayuda a matar a los asesinos de abajo. Después continúa por el camino hacia el siguiente risco.

En este risco primero mata al Asesino que está en el risco del otro lado. Luego ayuda a matar a los asesinos de abajo y continúa hacia la izquierda, dentro de una cueva. Aquí pon la Scifi Handgun y mata a los asesinos para obtener el Plasma Autorifle. Continúa hasta salir de la cueva.

-o- Checkpoint -o-

Acércate al risco y ayuda a matar a los TimeSplitters. Luego tendrás que dirigirte hacia el puente (antes puedes matar al asesino borracho) y utilizar la ametralladora para destruir la nave de los TimeSplitters, la Mothership. Si estás bastante dañado, recomiendo que antes de intentarlo cruces el puente y des vuelta a la derecha para encontrar Vida, balas, y granadas.

Cuando estés en la ametralladora, intentando destruir la nave-madre, ésta te lanzará misiles. Para destruirlos dispárales utilizando la ametralladora. Es importante que no dejes que te peguen muchos ya que perderás demasiada vida. Sin embargo, es difícil atinarle a los misiles, así que espérate a que estén cerca de ti antes de dispararles (cuando no les estés disparando procura estarle disparando a la nave). Cuando la destruyas, cruza el puente y recoge las cosas de la derecha si es que no lo has hecho, y luego procede por la izquierda.

Te enfrentarás contra más asesinos, y mientras sigues el camino verás cómo explotan los tanques de gasolina. De aquí utiliza la apertura de la izquierda para ayudar a Cortez del pasado a destruir a los TimeSplitters. Luego continuarás por el corredor y te enfrentarás a varios TimeSplitters. Elimínalos y luego entra al elevador que está al final de este corredor y acciónalo para subir.

Pon el Scifi Sniper y sal del elevador. Desde aquí tendrás que ayudar a matar a los TimeSplitters que intentan atacar a la base. Nada más es cuestión de detenerlos hasta que Cortez entre a la base. Si requieres balas, sobre la plataforma en la que estás las encontrarás. Pronto terminarás este nivel.

-----  
1924

IV.13 - Future Perfect  
-----

Este es el último nivel, y está bastante corto.

Métete por el Iris que está debajo de tu foto :) Entrarás a un cuarto bastante grande, con varios soldados, y la máquina para viajar en el tiempo. No importa si haces ruido, así que avanza y mata a todos los soldados en este cuarto.

En el primer nivel de este cuarto encontrarás, en el centro, balas para la K-SMG así como granadas para ésta. También puedes agarrar el Body Armor.

En el extremo del cuarto hay una escalera que te lleva hacia abajo (nada más hay dos escaleras en este cuarto; una que te lleva a arriba, y la otra te lleva a abajo. Al lado de ésta encontrarás vida). Siguiendo el corredor de la escalera que te lleva hacia abajo encontrarás varios soldados, y luego en el centro del pequeño cuarto, un Time Crystal; ¡justamente lo que necesitas!

Regrésate hasta donde está la máquina del tiempo. Te espera una sorpresa...

Jefe: Splitter Crow

Ahora te enfrentarás de una vez por todas contra Crow. Es hora de matarlo. Deberá de tener cuatro zonas iluminadas con un círculo verde, a las cuales denominaremos las cuatro partes esenciales del Jefe: Las dos patas, y las dos ametralladoras de sus brazos. Conforme las vayas dañando cambiarán de color hasta quedar rojo, que es cuando las destruyes y esto las obliga a cambiar a color azul, lo cual significa que no están funcionando.

Recomiendo que primero le dispires a una de sus patas para que evites que se mueva y que salte. Luego dispárale a las dos ametralladoras para

destruirlas y termina con la otra pata. Ahora que las cuatro partes} esenciales no funcionan, vete a su espalda y dispárale. Continúa esto hasta que se empieza a mover. Lo mejor que puedes hacer es dispararle con granadas a sus cuatro partes esenciales, y luego utilizar balas contra su espalda.

Recuerda que si necesitas balas y granadas las puedes encontrar en el extremo del cuarto.

JEFE FINAL: Splitter Crow (del Pasado)

La estrategia sigue siendo la misma que utilizaste antes. La única diferencia es que ahora te ayudará un Cortez más. Derrotarás a este Jefe rápidamente

¡FELICIDADES! Has terminado el Juego de TimeSplitters: Future Perfect, y con este juego concluye la trilogía de los juegos de TimeSplitters. ¡Has salvado al mundo de la amenaza de los TimeSplitters! Es tiempo... de ver a Cortez, ¡bailar!

=====  
= 5. Arcade Awards =  
=====

Esta sección actualmente no está completa. Próximamente encontrarás la explicación de cómo obtener cada cosa. Sin embargo, por el momento puedes consultar una lista completa:

AC-10 Award  
Backpeddler  
Bag Man  
Best Equipped  
Brain Surgeon  
Bully  
Cartographer  
Decapitator  
Dodger  
Fists of Fury  
Fists of Steel  
Glass Jaw  
Hoarder  
Hypochondriac  
I Hit Dead People  
Ledgehopper  
Lemming Award  
Longest Innings  
Longest Spree  
Marksmanship  
Most Cowardly  
Most Damaging  
Most Dishonourable  
Most Effective  
Most Flammable  
Most Frantic

Most Lethal  
Most Losses  
Most Manic  
Most Outgunned  
Most Peaceful  
Most Professional  
Most Sneaky  
Most Useless  
Multi Kill  
Pathetic shot  
Porter  
Ricochet King  
Shortest Innings  
Sidestepper  
Sloth  
Sniper  
Survivor  
Traitor  
Underequipped  
Unlucky to Lose  
Vandal  
Victim  
Weapons Expert  
Where's The Armour?  
Where's The Health?  
Trigger Happy  
Persistence Award  
Traveler Award  
Insomniac Award  
Beheader Award  
Smasher Award  
Golden Oldie Award

=====  
= 6. Preguntas Frecuentes =  
=====

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

- ¿Habrà otro juego de TimeSplitters?

Hasta el momento no se ha anunciado ningún juego nuevo de TimeSplitters, y por lo que sucede en el final, es muy probable que este juego sea el último, formando una trilogía.

- ¿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 esforzarte enormemente para lograr obtenerlo. En la sección de secretos encontrarás los requerimientos que debes de cumplir para obtener el platinum.

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

Nada. Aunque en los TimeSplitters pasados la dificultad si influía en la extensión del nivel, en Future Perfect esto no sucede.

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

Los siguientes son secretos que están incluidos en el juego. En TimeSplitters: Future Perfect, 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, puedes contactarme para que lo agregue (claro, te daré reconocimiento).

-----  
- STORY -  
-----

The General: Completa "Time to Split" en Dificultad Easy (Fácil)  
Jungle Queen: Completa "Scotland the Brave" en Dificultad Easy (Fácil)  
Swinging Tipper: Completa "The Russian Connection" en Dif. Easy (Fácil)  
Kitten Celeste: Completa "The Khallos Express" en Dificultad Easy (Fácil)  
Arthur Aching: Completa "Mansion of Madness" en Dificultad Easy (Fácil)  
Dr. Lancet: Completa "What Lies Below" en Dificultad Easy (Fácil)  
Inceptor: Completa "Breaking and Entering" en Dificultad Easy (Fácil)  
Dr. Amy: Completa "U Genius, U Genix" en Dificultad Easy (Fácil)  
Mordecai Jones: Completa "Machine Wars" en Dificultad Easy (Fácil)  
Goliath SD/9: Completa "Something to Crow About" en Dificultad Easy (Fácil)  
Robot Louis Stevenson: Completa "You Take the High Road" en Dif. Fácil  
Berseker Splitter: Completa "The Hooded Man" en Dificultad Easy (Fácil)  
Jacob Crow: Completa "Future Perfect" en Dificultad Easy (Fácil)  
Mad Old Crow: Completa "Future Perfect" en Dificultad Easy (Fácil)

Anya: Completa "Time to Split" en Dificultad Normal  
Warrant Officer Cain: Completa "Scotland the Brave" en Dificultad Normal  
Henchman Cortez: Completa "The Russian Connection" en Dif. Normal  
Elite Henchwoman: Completa "The Khallos Express" en Dif. Normal  
Gaston Boucher: Completa "Mansion of Madness" en Dificultad Normal  
Jo-Barf Creepy: Completa "What Lies Below" en Dificultad Normal  
Jack Sprocket: Completa "Breaking and Entering" en Dif. Normal  
Dr. Cortez: Completa "U Genius, U Genix" en Dificultad Normal  
Ghengis Kant: Completa "Machine Wars" en Dificultad Normal  
Private Jones: Completa "Something to Crow About" en Dif. Normal  
Time Assassin Cortez: Completa "You Take the High Road" en Dif. Normal  
Time Assassin: Completa "The Hooded Man" en Dificultad Normal  
Corp. Hart: Completa "Future Perfect" en Dificultad Normal  
Victorian Crow: Completa "Future Perfect" en Dificultad Normal

Karma Crow: Completa "Future Perfect" en Dificultad Difícil

-----  
- Challenge -  
-----

Obteniendo por lo menos la medalla de bronce obtendrás lo enlistado en la columna de "Secreto".

Modo de Juego

- |         |           |                               |
|---------|-----------|-------------------------------|
| - Nivel | - Secreto | - Requerimiento Para Platinum |
|---------|-----------|-------------------------------|

Behead the Undead

- |                      |                       |                  |
|----------------------|-----------------------|------------------|
| - Brain Drain        | - Brains              | - 35,000 Puntos  |
|                      | - Modo Rotating Heads |                  |
| - Rare or Well Done? | - Carrion Carcass     | - 50,000 Puntos  |
| - Boxing Clever      | - Tin-Legs Tommy      | - 100,000 Puntos |

Cut-Out Shoot-Out

- |                           |                             |                |
|---------------------------|-----------------------------|----------------|
| - Hart Attack             | - Modo Cardboard Characters | - 1,800 Pts.   |
|                           | - Viola                     |                |
| - Come Hell or High Water | - Goddard                   | - 1,800 Puntos |
| - Balls of Steel          | - Badass Cyborg             | - 1,300 Puntos |

Cat Driving

- |                             |                         |         |
|-----------------------------|-------------------------|---------|
| - The Cat's Out Of The Bag! | - Modo Human Gun Sounds | - 1:10s |
| - Lap it Up                 | - Comrade Papadov       | - 2:00s |
| - The Cat's Pajamas         | - Gilbert Gastric       | - 2:25s |

Super Smashing Great

- |                          |                  |         |
|--------------------------|------------------|---------|
| - Avec Le Brique         | - Aztec Warrior  | - 2:40s |
| - Absolutely Potty       | - Modo Paintball | - 1:40s |
| - Don't Lose your Bottle | - Bricks (Arma)  | - 1:30s |

TimeSplitters Story Classic

- |                           |                               |         |
|---------------------------|-------------------------------|---------|
| - Queen of Harts          | - Modo All Characters Cloaked | - 2:00s |
| - Sammy Hammy Namby Pamby | - Sapper Johnson              | - 2:20s |
| - Glimpse of Stocking     | - Mr. Underwood               | - 2:40s |

Monkeying Around

- Electro Chimp Discomatic      - Monkey Gun (Arma)      - 6:00s
- Melon Heist      - Elite Henchman      - 2,400 Puntos
- Brass Monkeys      - Mischief      - 3,000 Puntos

Miscellaneous Challenges

- Cortez Can't Jump      - Modo Big Hands      - 350 Puntos
- TSUG: TimeSplitters Underground - Oleg      - 4,000 Puntos
- Plainly Off his Rocker      - Pulov Yuran      - 300 Puntos

EN CUANTO A MEDALLAS

- Todas Bronce: Mr. Fleshcage
- Todas Plata: Sewer Zombie
- Todas Oro: Jed

-----  
 - Modo Arcade -  
 -----

Necesitas obtener por lo menos la medalla de bronce para que se te otorgue el "Secreto".

| NIVEL                   | CON BRONCE              | Para Platinum  |
|-------------------------|-------------------------|----------------|
| AMATEUR LEAGUE          |                         |                |
| ONE GUN FUN             |                         |                |
| Rockets 101             | Modo Slow Motion Deaths | 20 Muertes, 1° |
| Big Game Hunt           | Vlad the Installer      | 48 Muertes, 1° |
| Divine Immolation       | The Master              | 21 Muertes, 1° |
| NIGHTSTICK              |                         |                |
| Commuting Will Kill You | Modo Fat Characters     | 2:20s, 1°      |
|                         | Leonid                  |                |
| Toy Soldiers            | Nobby Peters            | 30 Muertes, 1° |

|                                    |                    |                   |
|------------------------------------|--------------------|-------------------|
| Dam Cold Out Here!                 | Snowman            | 2:45s, 37 Puntos  |
| ON THE TAKE                        |                    |                   |
| Vamping in Venice                  | Jacque de la Morte | 2:00s, 1°         |
| Pirate Gold                        | Captain Ed Shivers | 1:40s, 12 Puntos  |
| Virtual Brutality                  | Prometheus SK/8    | 2:30s             |
| Todas Bronce: Fergal Stack         |                    |                   |
| Todas Plata: Gideon Gout           |                    |                   |
| Todas Oro: Dr. Peabody             |                    |                   |
| HONORARY LEAGUE                    |                    |                   |
| DEAD WEIGHT                        |                    |                   |
| A Pox of Mox                       | Koozer Mox         | 2:30s, 36 Puntos  |
|                                    | Modo Small Heads   |                   |
| Rumble in the Jungle               | Leo Krupps         | 2:45, 1°          |
| Freak Unique                       | Hans               | 2:40s, 30 Muertes |
| FEVER PITCH                        |                    |                   |
| Outbreak Hotel                     | Modo Big Heads     | 3:00s             |
| Missile Bunker                     | Nurse Sputum       | 3:00s             |
| Bag Slag                           | Venus              | 3:12s             |
| MODE MADNESS                       |                    |                   |
| I Like Dead People                 | Deadwina           | 38 Muertes, 1°    |
| Zany Zeppelin                      | Booty Guard        | 25 Muertes, 1°    |
| Lip Up Fatty                       | Dozer              | 4:00s             |
| Todas Bronce: Neophyte Constance   |                    |                   |
| Todas Plata: Warrant Officer Keely |                    |                   |
| Todas Oro: Changeling              |                    |                   |
| ELITE LEAGUE                       |                    |                   |
| SMASH N' GRAB                      |                    |                   |
| Screw Loose                        | Prison Officer     | 3:00s, 25 Puntos  |
|                                    | Candi Skyler       |                   |

|                                 |                 |                   |
|---------------------------------|-----------------|-------------------|
| Oh Shaol-o-Mio                  | Deep Diver      | 1:45s, 40 Muertes |
| Astro Jocks                     | (NO HAY)        | 2:00, 1°          |
| GROUP THERAPY                   |                 |                   |
| Zone Control                    | Modo Cascade    | 2:30s, 35 Puntos  |
|                                 | Neophyte Lucian |                   |
| Front Loaded                    | Stumpy          | 1:50s, 10 Muertes |
| Old Blaggers                    | Braces          | 5 Puntos          |
| RETRO CHIQUE                    |                 |                   |
| The Dead, the Bad and the Silly | Jared Slim      | 2:05s, 30 Muertes |
| Ninja Garden                    | Chinese Chef    | 25 Muertes, 1°    |
| Sock it to Them                 | Mr. Socky       | 1:00s             |
| Todas Bronce: Tommy Jenkins     |                 |                   |
| Todas Plata: Sister Faith       |                 |                   |
| Todas Oro: Insetick SK/10       |                 |                   |

=====

= 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](mailto: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 3

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) (y/o) [luarfaqs@gmail.com](mailto: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 =  
=====

~ 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
- Meristation
- Nación Arcade
- Sector N

Si quieres autorización para poner la guía en tu sitio, mándame un e-mail primero a [luarfaqs@gmail.com](mailto:luarfaqs@gmail.com) .

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

- A los creadores de TimeSplitters: Future Perfect, por crear un juego excelente.
- A CJayC y Sailor Bacon, administradores de GameFAQs.
- A ti, por leer esta guía.