True Crime: Streets Of L.A. FAQ/Walkthrough (Spanish)

by lu4R

Updated to v1.00 on Jun 10, 2005

This walkthrough was originally written for True Crime: Streets Of L.A. on the GC, but the walkthrough is still applicable to the PS2 version of the game.

```
     ________                          _________       _____
     ___  __/__________  ______       __  ____/_________(_)______ ________
     __  /  __  ___/  / / /  _ \      _  /    __  ___/_  /__  __ `__ \  _ \
     _  /   _  /   / /_/ //  __/      / /___  _  /   _  / _  / / / / /  __/
     /_/    /_/    \____/ \___/       \____/  /_/    /_/  /_/ /_/ /_/\___/


  ______                                            ___    _       _______
 / _____) _                        _                / __)  (_)     (_______)
( (____ _| |_  ____ _____ _____ _| |_  ___    ___ _| |__    _       _______
 \____ (_   _)/ ___) ___ | ___ (_   _)/___)  / _ (_   __)  | |     |  ___  |
 _____) )| |_| |   | ____| ____| | |_|___ | | |_| || |     | |_____| |   | |
(______/  \__)_|   |_____)_____)  \__|___/   \___/ |_|     |_______)_|   |_|
```

```
FAQ/Walkthrough in Spanish for True Crime: Streets of LA
Version: 1.00
Escrito por (Written by): lu4R
Sitio Web: www.guias.tk
Contacto: Lee la sección de Contacto
Fecha de Actualización: 10 de junio, 2005
This Guide is Copyright 2004-2005 Raúl Morales


~ 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   =
=================
```


```
01. Iniciando
02. Controles
03. Personajes
```

04. Walktrough: Final Bueno

Episodio I - Triad Violence

I.1 - Shooting Practice
I.2 - Rushing to EOD
I.3 - Driving for Chow
I.4 - Triad Muscle
I.5 - Finale: Rosie Trouble

Episodio II - Mean Streets

II.1 - Cruising for Leads
II.2 - Dojo Attacker
II.3 - Red Lantern Rush
II.4 - Bar Brawl
II.4 - (Alt) The Arsonist
II.5 - Chasing Triad Thug
II.6 - Driving to Jimmy's
II.7 - Sneaking In
II.8 - Jimmy's Ambush
II.9 - Finale: Sniper Assassin

Episodio III - International Ties

III.1 - Off to Chong's
III.2 - Tailing Chong's Limo
III.3 - A Stakeout Gone Bad
III.4 - Driving to Spa
III.5 - Spa Infiltration
III.5 - (Alt) Russkie Trouble
III.6 - Shower Room Antics
III.7 - Finale: The Accomplice

Episodio IV - Russian Face-Off

IV.1 - En Route to Autoshop
IV.2 - Grease Monkeys
IV.3 - Chasing Francis
IV.4 - Off to the Gulag
IV.5 - Another Way In
IV.6 - Disco Inferno
IV.6 - (Alt) Alley Brawl
IV.7 - Cary in Trouble
IV.8 - Finale: Vandal Wrath

Episodio V - The Rescue

V.1 - Tailing Suspect Cop
V.2 - Bum Encounter
V.3 - Meeting Rafferty
V.3 - (Alt) The Peking Duck
V.4 - Butcher Shop Rush
V.5 - On the Chopping Block
V.6 - Slaughterhouse
V.7 - Finale: The Great Escape

Episodio VI - House of Wu

VI.1 - Off to Wu's Place
VI.2 - Up the Food Chain
VI.3 - Kitchen Inspection
VI.4 - Seeking Ancient Wu
VI.4 - (Alt) Tunnel Vision
VI.5 - Inner Demons
VI.6 - Die Die my Concubine
VI.7 - Finale: Nightmare

Episodio VII - Finding Rocky

VII.1 - In the Driver's Seat
VII.2 - Pressing Rafferty
VII.3 - On Rafferty's Tail
VII.3 - (Alt) FBI Goons

VII.4 - Escaping the Feds
VII.5 - Rafferty's Date
VII.6 - Eavesdropping
VII.7 - Finale: Father's Killer
Episodio VIII - Retribution
VIII.1 - The Girlfriend Angle
VIII.2 - Back to the Gulag
VIII.3 - Rocky's Trap
VIII.3 - (ALT) Chopper Ambush
VIII.4 - Driving to Airport
VIII.5 - Hangar Showdown
VIII.6 - Jetting Away
VIII.7 - Finale: Puppet Master
05. Walkthrough - Final Normal
Episodio VIb - Rampage
VIb.1 - Revenge Rush
VIb.2 - Rocky's Getaway
VIb.2 - (Alt) Gulag Goons
VIb.3 - The Bodyguard
VIb.4 - Wu's Turn
VIb.5 - Payback
VIb.6 - Off to the Airport
VIb.7 - Finale: Rocky's Loot
Episodio VIIb - Race to Rocky's Lair
VIIb.1 - Race to Rocky's Lair
VIIb.2 - Kinks in the Path
VIIb.3 - Freak Show
VIIb.4 - Rosie's Ransom
VIIb.5 - Escaping Masterson
VIIb.6 - Chinatown Showdown
VIIb.7 - Finale: Last Stand
06. Walkthrough - Final Malo
Episodio IVc - Con Girls
IVc.1 - Strip Club Detour
IVc.2 - Cat Fight
IVc.3 - Cruising for Lola
IVc.3 - (Alt) Lola Rush
IVc.4 - The Driving Test
IVc.5 - Police Getaway
IVc.5 - (Alt) Five Laps
IVc.6 - Busting Lola
IVc.7 - Finale: Sniper Redux
Episodio Vc - High-Rise Terror
Vc.1 - The Airport Lead
Vc.2 - Chasing Assassins
Vc.3 - A Race Downtown
Vc.4 - Bank Standoff
Vc.5 - Lobby Firefight
Vc.5 - (Alt) Going Up
Vc.6 - Hostage Crisis
Vc.7 - Finale: Bad Politics
07. Habilidades
7.1 - Campos de Tiro al Blanco (Firing Range)
7.2 - Cursos de Manejar (Driving Course)
7.3 - Dojos de Pelea (Combat Training)
08. Bonus Cruisin'
09. Trucos
010. Dogg Bones
011. Preguntas Frecuentes
012. Historial de Versiones

013. Información de Contacto
014. Copyright / Legal
015. Agradecimientos

True Crime: Streets of LA es un juego muy bueno. Aunque tiene sus Pros y sus Cons, True Crime te presenta con una ciudad enorme: Los Ángeles. Considerada como una de las ciudades más grandes del mundo, tendrás que manejar para esclarecer los hechos que giran en torno a la muerte de tu padre.

Es el primer juego que sale pare el GameCube de este tipo, mientras que para PS2 y Xbox compite con Grand Theft Auto. Cabe destacar que Grand Theft Auto te presenta las misiones de un modo diferente, ya que eres un policía. Sin embargo, que esto no te engañe; también eres libre para realizar maldades, desde robar el auto de otra persona hasta matar a inocentes personas. Ten en cuenta la forma en la que actúes afectará si te conviertes en un policía bueno o malo y, por consecuencia, el final que obtengas.

True Crime: Streets of LA te ofrece tres finales diferentes, una gran selección de vehículos que puedes manejar, incluyendo 4 que Nick (el personaje principal) adquirirá conforme se desarrolle la historia del juego. También hay una gran variedad de armas. Desde cuchillos hasta espadas y desde revólveres hasta pistolas automáticas.

Esta guía en Español para True Crime se inició el 15 de agosto de 2004.

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                    |
|                            01. Iniciando                           |
|                                                                    |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

Cuando quieras iniciar un nuevo juego, primero se te pedirá que introduzcas un nombre, con el cual podrás identificar tu archivo. Ten en cuenta que el nombre que escojas será el que aparecerá en las placas de tus vehículos.

Una vez que ya has creado tu archivo, tendrás que escoger las placas de tu vehículo (tu archivo). Una vez que lo hayas hecho, se te mostrará la pantalla de las misiones. Desde aquí podrás escoger la misión que quieras completar. Por el momento, solamente contarás con una misión, pero conforme avances lograrás obtener más misiones.

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                    |
|                            02. Controles                           |
|                                                                    |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

Los controles para True Crime: Streets of LA (GameCube) son:

=-=-=-=-=
Manejando

=-=-=-=-=

Palanca de Control: Mover el Volante

Stick C: Acelerar/Frenar/Reversa

Botón A: Acelerar

Botón B: Frenar/Reversa

Botón X: Freno de Mano

Botón Y: Ver hacia atrás

Botón L: Meterte/Salirte del Vehículo

Botón R: Disparar Arma

Cruz Direccional <- : Claxon

Cruz Direccional -> : Encender/Apagar la Sirena

Cruz Direccional ^ : Cambiar de Vista

=-=-=-=-
Peleando
=-=-=-=-

Palanca de Control: Mover Personaje

Stick C: Mover la Cámara/Seleccionar Blanco

Botón A: Golpear

Botón B: Patada Baja

Botón Y: Salto-Patada

Botón X: Agarrar/Aventar/Recoger Arma

Botón R: Sacar Pistolas

Botón Z: Tirar Arma

=-=-=-=-=-
Disparando
=-=-=-=-=-

Palanca de Control: Mover Personaje

Stick C: Mover Cámara / Seleccionar Blanco

Mantener Botón B: Cubrirse

Botón A: Golpear (Entrar a modo "Peleando")

Botón Y: Rodar

Mantener Botón Y: Saltar/Tirarse en Modo Lento

Botón X: Recoger Arma/Utilizar rehén como escudo humano

Botón R: Disparar Arma

Mantener Presionado y Soltar Botón R: Sacar mira de precisión/Disparar Automáticamente

Botón Z: Recargar Pistolas/Dejar Caer armas automáticas

=-=-=
A Pie
=-=-=

Pad de Control <- : Modo "Peleando"

Pad de Control -> : Modo "Disparando"

Pad de Control ^ : Modo "Normal"

=-=-=-=-=-
Silencioso
=-=-=-=-=-

Palanca de Control: Mover Personaje

Stick C: Mover Cámara

Mantener Botón B: Cubrirse / Pegarse a la Pared

Botón Y: Rodar

Botón A: Atacar Desmallador

Botón X: Ataque mortal

Botón R: Disparar Pistola de Tranquilizante

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                       |
|                            03. Personajes                             |
|                                                                       |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

La Información de los personajes que se incluye en esta sección es una traducción de la que viene en el manual.

Nick Kang

Aunque recientemente fue suspendido indefinidamente de la fuerza policiaca debido a repetidos incidentes de exceso de violencia y de daño a propiedad ajena, Nicholas Kang (Wilson) fue recrutado en el E.O.D. como el mejor agente del grupo. Los mismos métodos abusivos que provocaron que fuera sacado de la fuerza policiaca son los que lo han hecho triunfar dentro del E.O.D.; su record de arresto habla por si solo. Las habilidades de Kang en artes marciales son solamente igualadas por su abilidad de disparar dos armas a la vez y manejar como un conductor profesional.

La Jefa

Jefa de los Detectives, Wanda Parks está a la cabeza del E.O.D. Tiene dos décadas de trabajar para la ley y es una de las más respetadas oficiales dentro de la fuerza policiaca. Parks solamente aguanta a Nick porque sabe que cuando el infierno se suelte, Nick será el único hombre capaz de hacer el trabajo.

Rosie

Una ex-miembra de una pandilla, Rosie Velasquez es una policía dura. Habiendo experimentado la vida en ambos lados de la ley, Rosie sabe como cuidarse a si misma. Su nueva pareja es Nick Kang, y ella no está tan feliz de patrullar con él. Rosie tiene miedo de ser atrapada en los tiroteos que constantemente rodean al detective más peligroso de L.A. - y tiene razón.

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                    |
|                      04. Walktrough: Final Bueno                   |
|                                                                    |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

El Final Bueno es el que te recomiendo que obtengas primero, ya que en él se encuentran la mayoría de las misiones. Una vez que hayas completado el Final Bueno te puedes regresar para seguir los caminos que te llevan a los dos finales inferiores.

Ten en cuenta que necesitarás ser un policía bueno para poder completar las misiones del final bueno. Esto se debe a que necesitas ser un policía honesto si es que quieres obtener el mejor final.

=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-

I.1 - Shooting Practice

=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-

Ésta es tu primera misión. Es bastante simple, y el único objetivo de ella es que destruyas por lo menos 10 blancos. En total te aparecerán 10 blancos,

por lo cual puedes no destruír 6 de ellos. Una vez que un blanco se eleva, ya no vuelve a aparecer.

Tan rápido salga un blanco, espera a que la mira lo enfoque bien, y luego dispárale. Cuando destruyas el blanco, inmediatamente recarga, mientras baja el siguiente blanco y la mira lo enfoca. Si un blanco empieza a moverse, no le dispares hasta que vuelva a detenerse, ya que tus balas no le atinarán si está en movimiento. Cuando te aparezcan 4 blancos a la vez, primero destruye los dos del centro, y luego prosigue a destruír los que se encuentran en los extremos.

Si fallas la misión, te recomiendo que lo vuelvas a intentar, ya que la práctica te servirá para las misiones posteriores en las que tendrás que utilizar tu pistola. También ten en cuenta que si no pasas la misión y prosigues a la siguiente, después tendrás que regresar para completarla.

=-*-

I.2 - Rushing to EOD

=-*-

Ésta es la primera misión en la que puedes manejar tu automovil. Tienes un límite de tiempo (1:30), por lo cual no podrás disfrutar de manejar en tu carro por toda la ciudad. Tendrás que llegar a tu destino, el cual se muestra con la flecha verde en tu mapa. Cuando te acerques a donde está la flecha verde, la flecha verde se convertirá en un punto verde.

Tan rápido inicie la misión, corre hasta tu carro y súbete en él. Sigue hacia adelante hasta que llegues a la esquina, y da vuelta a la derecha. Ahora estarás en la avenida 1st St. Cuenta dos calles, y luego da vuelta a la derecha, de tal manera que tomes la avenida llamada Broadway St. Sigue por dicha calle hasta que llegues a tu destino, el cual se encuentra marcado por una luz que es verde fosforecente.

=-*-

I.3 - Driving for Chow

=-*-

En esta misión podrás manejar libremente por toda la ciudad. Te recomiendo que te dediques a resolver varios crímenes aleatorios mientras te diriges a tu destino. Ten en cuenta que por el momento no eres muy fuerte y hábil, ya que todavía no has aprendido ninguna técnica. Por lo tanto, solamente acude a resolver crímenes que no incluyan pistolas ni sean muy riesgosos.

Deberás de ir al restaurante que se encuentra en el cruce de 3rd St. y Flower St. Al llegar allí, estaciónate sobre el círculo verde, bájate de tu carro, y luego acércate a la puerta del restaurante (donde está la flecha verde) para meterte en él.

=-*-

I.4 - Triad Muscle

=-*-

Ahora se probarán tus habilidades para pelear. El área en el que se efectúa la pelea es pequeña, por lo cual no tendrás mucho espacio para moverte libremente. Procura siempre estar a la ofensiva, dándole golpes a tu oponente cada vez que puedas.

Lo primero que notarás es que será imposible no destruír mesas, ya que necistarás todo el espacio que puedas para pelear. Siempre dale diferentes tipos de golpes a tu oponente, intercambiando entre golpes con la mano y patadas. Una vez que lo logres atontar, utiliza un combo para realizar sobre él un ataque aún más poderoso.

=-*-

I.5 - Finale: Rosie Trouble

=-*-

En la primera misión aprendiste como disparar. Ahora tendrás que poner a prueba lo que aprendiste. Tu oponente tiene una ametralladora automática, y tú solamente cuentas con una pistola normal, por lo cual puede ser un tiroteo peligroso. Siempre que puedas, cúbrete para que no te peguen las balas de tu enemigo.

Cuando inicie la misión, tu oponente correrá al lado opuesto de la calle. No lo sigas. En vez de eso, corre hasta el carro blanco que está cerca y cúbrete detrás de él. Tu enemigo te empezará a disparar, pero sus balas no te alcanzarán ya que el carro te cubre. Cuando se le acaben las balas, él necesitará recargar (dejará de dispararte). Aprovecha esto para salir de donde te estás cubriendo y dispararle (Si él está detrás de un carro, tendrás que moverte de tal manera que el carro no te bloquee cuando le dispares).

=-*-

II.1 - Cruising for Leads

=-*-

Como la mayoría de las misiones de este tipo, te recomiendo que te dediques a resolver crímenes para obtener puntos que a su vez se convierten en placas que puedes utilizar para aprender nuevas técnicas. Sigue evitando meterte en peleas que involucren pistolas si es que todavía sientes que te falta práctica.

Tu destino queda cerca. Necesitarás ir a la intersección de San Pedro St. y

4th St. Estaciónate sobre el círculo verde, salte de tu carro, y métete al edificio con la flecha verde.

=-*-

II.2 - Dojo Attacker

=-*-

Tendrás una pelea similar a las que has tenido anteriormente. La única diferencia es que tu oponente es ahora más fuerte, y sus ataques son muy parecidos a los tuyos. A diferencia de la vez pasada, ahora la pelea es en un dojo (gimnasio) de artes marciales, por lo cual tienes mucho espacio para pelear.

He encontrado que la forma más fácil y simple para derrotar a tu oponente (el cual resulta ser tu hermano) es utilizar una combinación de golpes con la mano y patadas normales. Cuando lo paralices, utiliza combos para inflingirle aún más daño.

=-*-

II.3 - Red Lantern Rush
=-*-=-*

Cuando estés hablando con tu hermano recibirás una llamada en la cual se te notifica que tienes que ir a un nuevo lugar. Esta misión es de tiempo, y ahora solamente cuentas con 1 minuto para llegar a tu destino.

Tan rápido inicie la misión métete en tu automovil. De ser posible, enciende la sirena. Utilizando las siguientes calles llegarás rápidamente, con tiempo extra de sobra:

San Pedro St. --> Onizuka St. --> 1st St. --> Hill St.

En Hill St. irás en sentido contrario, por lo cual necesitas tener cuidado de no impactarte contra ningún automovil (ya que perderás tiempo valioso en el choque).

Cuando llegues a tu destino, nada más pasa por el círculo verde para completar la misión.

=-*-=-*

II.4 - Bar Brawl

=-*-=-*

Esta pelea es una de las más difíciles. Te enfrentarás a alguien que trae un cuchillo, por lo cual sus golpes te dañan bastante, ya que en realidad te da un cuchillaso. Por cierto, ten cuidado de no pegarle a las máquinitas, ya que te pueden electrocutar (y sales volando).

Lo primero que debes de saber es siempre estar en la ofensiva. No le des oportunidad a tu oponente de que te pegue con el cuchillo. Por último, siempre que lo paralices, utiliza un combo para inflingirle aún más daño. Si has ido a los dojos 24/7, puedes golpear a tus enemigos cuando se encuentran tirados, lo cual te ayuda a derrotarlos más facilmente.

=-*-

II.4 - (Alt) The Arsonist

=-*-

Objetivo: Persigue a Feng

En esta ocasión lo único que necesitas hacer es Perseguir a Feng, y una vez que estés cerca a su carro, dispárale para hacer que se detenga. La forma más fácil es dispararle a la parte trasera del carro (al tanque de gasolina) para hacer que explote (esto solamente lo puedes hacer si tienes la habilidad de apuntar a partes vitales de las personas). También puedes dispararle a las llantas de su carro para hacer que se detenga más rápido.

=-*-=-*

II.5 - Chasing Triad Thug

=-*-=-*

Lo más probable es que no encuentres tu carro, por lo cual tendrás que agarrar un carro ajeno, o perseguir al maleante a pie. Como tu oponente trae una pistola, lo más recomendable es que agarres un carro para mantenerte más seguro (y también lo alcanzarás más rápido que si lo persigues a pie).

Métete en un carro, y empieza a perseguir a tu enemigo. Espera a que la gente se aparte de él, y luego aprovecha para atropellarlo. Repite el proceso hasta que lo derrotes. Ten en cuenta que sí te empieza a disparar, lo mejor que puedes hacer es alejártele un poco.

=-*-=-*

II.6 - Driving to Jimmy's

=-*-=-*

Como te habrás dado cuenta por las peleas anteriores, necesitas adquirir más habilidades para volverte más fuerte. Por esta razón es que te recomiendo que durante esta misión resuelvas muchos crímenes aleatorios y acudas a los dojos de artes marciales, y a los cuarteles de tiro al blanco, para adquirir habilidades que te ayudaran en peleas a mano o con pistolas.

Si en la misión anterior te metiste en un carro ajeno, ahora estarás conduciendo ese carro. Si avanzas por la avenida en la que apareces, Figueroa St.,
Temple St. y Los Angeles St.

=-*-=-*

II.7 - Sneaking In

=-*-=-*

Ésta será la primera misión en la que tendrás que ser silencioso. Es bastante sencilla, por lo que sirve más que nada para que agarres experiencie en este tipo de misiones. Si utilizas golpes desmalladores, obtendrás un punto de buen policía. Si utilizas golpes fatales, se te quitará un punto de buen policía. Por esta razón deberás de tener en cuenta que tipo de golpes utilizas. También ten en cuenta que puedes disparar dardos tranquilizantes. Si pisas un vidrio roto, alertarás a los guardias que se encuentren cerca; evita pisar el vidrio.

Al iniciar la misión, avanza hasta el guardia y golpéalo. Ten cuidado de no acercarte mucho a la derecha, ya que si lo haces pisarás un vidrio roto. Ahora continúa por el camino de la izquierda. No avances mucho, y espérate hasta que un guardia pase. Si estás lo suficientemente lejos de él, él no te verá. Cuando te dé la espalda, corre hasta él y golpéalo.

El siguiente guardia se deberá de encontrar enfrente de ti, fumando. Si te das cuenta, cerca de él hay vidrio. Para evitar pisarlo, llega a él por la izquierda de la columna, y luego ya pégale. Ya que hayas hecho esto, voltea hacia adelante, y a la izquierda verás unas cajas. Corre hasta ellas y pégate a ellas. Si te acercas a la derecha verás un guardia. Cuando te dé la espalda acércatele y pégale.

Por último, sigue hacia adelante y súbete a la rampa, y luego dirígete hacia donde está la flecha verde. Al acercarte saldrá un guardia. Dispárale un dardo tranquilizante, y luego pasa por la flecha verde.

=-*-=-*
II.8 - Jimmy's Ambush
=-*-=-*

En esta misión verás mucha acción. Hay muchas armas diferentes y bastantes enemigos, por lo cual es una misión que puede resultar sangrienta si es que no te cubres bien.

Cuando inicie la misión, avanza hasta los muebles cafés y agáchate para cubrirte. Espera a que los enemigos tengan que recargar su pistola (dejarán de disparar). Cuando dejen de disparar, levántate y dispárales. Cuando los hayas eliminado dirígete a la izquierda y desde ahí tírate a abajo. Te saldrán unos guardias. Dispárales y luego agarra sus pistolas, las cuales son már rápidas. Dispárale a los guardias que te salgan, y cuando dejen de aparacerte avanza.

Sigue hasta que llegues a una columna con una caja de primeros auxilios

(tiene una cruz roja). Si estás bastante lastimado agarra la caja. A la derecha de la columna habrá unos muebles cafés y pequeños. Agáchate detrás de ellos, y cuando tus enemigos tengan que recargar sus pistolas, levántate y dispárales. Repite el proceso hasta que elimines a todos los enemigos de la planta baja.

Ya que hayas eliminado a todos los enemigos del piso en el que te encuentras empezarán a salir enemigos en una de las plataformas de arriba. Cúbrete y cuando recargen dispárales. Repite el proceso hasta terminar el nivel.

=-*-=-*

II.9 - Finale: Sniper Assassin

=-*-=-*

En esta misión te enfrentarás a un francotirador. En si, la misión es bastante sencilla, siempre y cuando te cubras bien. Ten en cuenta que el francotirador es bastante lento, pero de igual forma sus balas son mucho más poderosas. Si te mueves constantemente le será difícil lograr enfocarte y dispararte.

El francotirador se mueve de un lugar a otro, y solamente dispara cuando está en uno de los extremos o en medio del edificio. Si te posicionas detrás de cualquiera de las columans el francotirador no te podrá disparar. Para asegurarte de que le atines a él, evita dispararle cuando se esté moviendo.

Al iniciar la misión, checa hacia donde se mueve el francotirador. Cuando deje de moverse, rápidamente dispárale, y luego cúbrete detrás de la columna entre las ventanas. Cuando empiece a moverse otra vez, sal de tu escondite y repite el proceso hasta que lo elimines.

=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*

III.1 - Off to Chong's

=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*

Objetivo: Manejar hasta la Residencia de Chong
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

Te recomiendo que sigas resolviendo crímenes al azar para que obtengas puntos que a su vez se convierten en escudos. De esta forma podrás accesar a los edificios de 24/7 para aprender más habilidades, las cuales seguramente necesitas.

Iniciarás en Melrose Ave. Sigue derecho hasta llegar al final de la avenida, el cual será La Cienega Blvd. Aquí da vuelta a la derecha para ahora encontrarte manejando sobre La Cienega Blvd. Continúa derecho, y busca la calle Holloway St. Da vuelta a la izquierda, y continúa por Holloway St. hasta que la avenida se incorpore a Sunset Blvd. Sigue derecho y llegarás a tu objetivo. Estaciónate sobre el círculo verde, y luego métete al edificio por donde está la flecha verde.

=-*-

=-*-

III.2 - Tailing Chong's Limo

=-*-

Objetivo: Persigue la Limo de Chong

Esta misión es muy fácil. Simplemente tienes que manejar, teniendo cuidado de no acercarte mucho a la limusina. También debes tener cuidado de no alejarte mucho de la limusina. Si te le acercas muchísimo a la limusina o si se te aleja bastante la limusina, perderás la misión.

Para ayudarte, debes de ver la barra que aparece en el lado derecho de la pantalla. Esta barra está dividida en tres partes: Si la flecha está en la parte de arriba, te has acercado demasiado a la limusina. Si la flecha está en la parte de abajo, te has alejado demasiado de la lumsina. Por último, si la flecha está en la parte de en medio, estás bien.

=-*-
III.3 - A Stakeout Gone Bad
=-*-

Objetivo: Escapa de los Atacantes

Esta misión es una de las más difíciles. Tendrás que escaparte de unos villanos que te intentarán eliminar. Para lograr esto necesitarás tener un automovil que sea bastante rápido. Asimismo, necesitarás ser bastante ágil dando vueltas, ya que es más fácil escaparte de ellos si constantemente das vueltas (ten en cuenta que no debes de chocar, ya que si lo haces, perderás velocidad; también, no frenes al dar las vueltas: busca calles grandes).

El carro de las personas que te están disparando solamente puede circular sobre la calle, por lo cual si te metes en la gasolinera de enfrente, o en algún parque, ellos no te perseguirán. Mi recomendación es que primero te metas en la gasolinera de en frente, y desde ahí salgas a toda velocidad en la dirección opuesta a la que se encuentran ellos.
Una vez que te logres alejar lo suficiente de ellos, completarás la misión.

=-*-
III.4 - Driving to Spa
=-*-

Objetivo: Maneja al Spa Ruso
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

Lo más probable es que tu carro esté muy dañado, así que aparecerás cerca de tres gasolineras y una clínica, para que te puedas recuperar y logres reparar tu vehiculo. Como siempre, acude a resolver crímenes de la calle para obtener puntos para las placas de policía.

Apareces en Melrose Ave. Sigue hacia adelante, y da vuelta a la izquierda

en Martel Ave. Continúa por Martel Ave. hasta que llegues a la intersección con Beverly Blvd. Da vuelta a la derecha, y ahí verás el círculo verde. Estaciónate ahí, e ingresa al edificio por donde está la flecha verde.

=-*-

III.5 - Spa Infiltration

=-*-

Objetivo: Entra Silenciosamente al Spa Ruso

Esta misión es otra en la que tienes que llegar a tu objetivo sin ser visto. Para empezar, avanza. El primer guardia se encuentra detrás de los casilleros que estarán en frente de ti. Espera a que te dé la espalda, y luego ve hasta él y pégale. Recuerda que según el tipo de golpe que le des será si te dan o te quitan un punto de buen policía.

El siguiente guardia se encuentra hacia adelante, recorriendo el pasillo que está pegado a la pared. Cuando le pegues entrarás a un especie de túnel. Cuando salgas de él verás una señora con unas bebidas. Lo recomendado es que la elimines lo más rápido posible. Sin embargo, tu prioridad será golpear a las personas que saldrán de los cuartos de la izquierda. En total son tres cuartitos, y las personas salen cuando te les acercas. Ten en cuenta que debes de matar a la mujer antes de que llegue al siguiente área.

Cuando te hayas encargado de las tres personas que salían de los cuartitos, y de la mesera, entrarás al siguiente área, en el cual se encuentran 5 personas acostadas en sillas de playa. Si tocas las cubetas que se encuentran en esta área serás visto. Primero que nada debes de proceder a eliminar al guardia que se encuentra detrás del boiler/chimenea central. Te recomiendo que lo hagas desde la derecha, ya que ahí hay menos cubetas. Cuando te dé la espalda corre hasta él y pégale. Ya que te hayas encargado del guardia acércate a las personas en las sillas y pégales (nota: Si quieres obtener puntos de policía encárgate de estas personas; si no los quieres obtener, puedes proceder a la salida, la cual está marcada con la flecha verde). Ten en cuenta que cuando te le acerques mucho a una persona acostada, se levantará.

Ya que hayas eliminado a las 5 personas que estaban acostadas, ve a la salida para completar la misión.

=-*-

III.5 - (Alt) Russkie Trouble

=-*-

Objetivo: Pelea contra los Rusos

Primero enfócate en eliminar a los Rusos que tienen solamente tres signos de exclamación, y luego enfócate en derrotar al Ruso en Jefe, que es el que tiene más signos de exclamación y está vestido con el traje claro. Recuerda que si logras que se golpeen contra algo cuando salen volando les harás más daño.

=-*-

III.6 - Shower Room Antics

=-*-

Objetivo: Pelear con los Bañadores

En esta misión tendrás que derrotar a 4 personas en total. Primero te enfrentarás a 3 de ellos, y luego que los hayas eliminado tendrás que pelear con uno extra. Los primeros tienen 4 signos de exclamación, mientras que el último tiene 6. Como podrás inferir, el último es mucho más fuerte que los primeros tres juntos. Ten cuidado con los ventiladores, ya que explotan cuando les pegas.

Te recomiendo que siempre estés a la ofensiva. No permitas que te rodeen los tres, ya que de hacerlo te atacarán al mismo tiempo. Sin embargo, no son muy agresivos, por lo cual no es muy probable que esto suceda. Cuando los elimines saldrá uno adicional del baño. Es mucho más fuerte, pero utilizando combinaciones de patadas y golpes de mano lo lograrás derrotar fácilmente.

=-*-

III.7 - Finale: The Accomplice

=-*-

Objetivo: Disparale al Grupo del SPA

Si la misión anterior en la que tuviste que dispararle a muchos maleantes te gustó, esta te gustará mucho más. Ahora saldrán muchos más enemigos que te dispararán en grupos. También son bastante más agresivos, y un poquito más inteligentes (Ahora tienden a buscar una posición en la que se puedan cubrir cuando te disparen). Si te dañan mucho, puedes recuperar vida de las cajas de primeros auxilios que se encuentran en los pilares del centro.

Primero que nada, en esta misión es bastante recomendado que sepas cubrirte y esperar el momento ideal para atacar. Cuando te des cuenta que te dejen de disparar, rápidamente sal de donde te cubrías y dispárales. También debes de aprovechar que ellos no te empezarán a disparar hasta que lleguen al área del centro; mientras salen de la puerta son vulnerables a tus disparos. Es muy recomendado que agarres sus pistolas, ya que son más poderosas y más rápidas. Sin embargo, perderás valioso tiempo mientras las recoges, lo que cual te deja vulnerable a que te disparen. Por lo general, salen en parejas de las puertas, aunque a veces solamente saldrá uno.

Cuando los hayas eliminados a todos empezará una película en la que se te enseñará que el jefe ha salido para dispararte. Él es más fuerte que los enemigos anteriores, y el rifle que trae es más dañino. Si te cubres detrás de las columnas del centro evitarás que sus balas te peguen. Mi recomendación es que esperes a que esté recargando su rifle, y luego saltes en modo lento fuera de la columan para dispararle varias veces. Ya que lo hayas hecho, regresa y cúbrete detrás de la columna. Repite el proceso hasta que lo elimines.

=-*-

IV.1 - En Route to Autoshop

=-*-

Objetivo: Maneja al Taller
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

Como todas las misiones de este tipo, estás libre a hacer lo que te plazca. Sin embargo, te recomiendo que resuelvas crímenes y vayas a las estructuras de 24/7 de los carros, para que de esta manera obtengas habilidades que puedes usar mientras manejas.

Iniciaras en Cloverfield Blvd. Sigue hacia adelante, y da vuelta a la izquierda en Olympic Blvd. Deberás de seguir por Olympic Blvd. hasta que dicha avenida se acabe. Cuando lo haga, estarás en la intersección con 4th St. da vuelta a la derecha para incorporarte a 4th Street, y luego en Colorado Ave. da vuelta a la izquierda para encontrar el taller. Estaciónate sobre el círculo verde, y luego entra al taller.

=-*-

IV.2 - Grease Monkeys

=-*-

Objetivo: Pelea contra los motociclistas

Otra misión de peleas. Ahora deberás de tener mucho cuidado con los objetos que te rodean, ya que hay muchos barriles que explotarán si es que te impactas contra ellos. También ten en cuenta que si le pegas al carro que sube y baja en el centro, saldrás volando. Para golpes más fuertes, agarra una de las herramientas que dejará cualquiera de tus oponentes cuando los derrotes.

Tus primeros dos oponentes solamente cuentan con 4!, por lo que te deberá ser fácil derrotarlos. Utiliza a tu ventaja los barriles que se encuentran a tu alrededor: Cuando tengas la oportunidad, golpéalos hacia ellos para que salgan gravemente dañados (También se prenderán fuego).

Una vez que hayas derrotado a los primeros dos malos saldrá un malo adicional. Él es considerablemente más fuerte que los primeros dos, y cuenta con 5!. Si traes una herramienta tus golpes lo dañarán más. También, intenta hacer que se prenda fuego. Como con todos tus oponentes, la clave para ganarle es utilizar combos cuando se encuentra desmallado.

=-*-

IV.3 - Chasing Francis

=-*-

Objetivo: Persigue a Francis

En esta misión deberás de perseguir y hacer que se detenga Francis. Para hacer esto basta con cualquier carro normal, ya que el que él traerá no es muy rápido. También, nunca te posiciones en frente de él, ya que te empezará a disparar.

La clave para hacer que Francis se detenga es perseguirlo siempre de cerca. Lo más probable es que se meta a la autopista. Si no lo hace, no importa. Cuando puedas, pon la mira y dispárale a sus llantas. Basta con que le ponches una llanta de cada lado para hacer que pierda velocidad y empiece a detenerse. Poncha las demás llantas para hacer que se detenga por completo.

=-*-

IV.4 - Off to the Gulag

=-*-

Objetivo: Maneja a la Discoteca
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

En esta misión es muy importante que agarres un auto rápido, ya que lo necesitarás en la misión siete del presente capítulo. No bastará con la patrulla original, pero si tienes carros más nuevos y rápidos, te puedes quedar con ellos.

Sigue resolviendo crímenes al azar para obtener puntos para placas. De preferencia, sigue dedicándote a ir a conseguir habilidades que se emplean mientras manejas.

Sigue por Beverly Blvd. Tendrás que avanzar bastante por dicha avenida, hasta que llegues a la intersección con La Cienega Blvd. En dicha intersección se encuentra un edificio grande y azul (te será fácil verlo). Darás vuelta a la derecha para tomar La Cienega Blvd. Continúa, y en Sunset Blvd. da vuelta a la derecha. Un poco más adelante podrás ver el círculo verde. Estaciónate sobre él para completar la misión.

=-*-

IV.5 - Another Way In

=-*-

Objetivo: Métete Silenciosamente a la Discoteca

Si no eres cuidadoso probablemente termines repitiendo esta misión varias veces. Debes de tener cuidado con las trampas en el piso, las cuales incluyen vidrios rotos y aceite. Asimismo, necesitarás tener en cuenta el patrón de movimiento de un par de guardias.

Al iniciar, en frente y a la izquierda verás un guardia. Corre hasta

él y pégale. Avanza, teniendo cuidado con los vidrios, y pégale al siguiente guardia. Ahora, en la esquina (y a la izquierda) verás unas cajas. Pégate a ellas y espía al guardia. Cuando te de la espalda corre hasta él (ten cuidado con el aceite en el piso) y pégale.

Ahora pegate a la reja de la derecha. Verás dos guardias en un área que parece un estacionamiento. Cuando te den la espalda, corre hasta el que se encuentra caminando hacia el fondo. Pégale, y luego cúbrete detrás de las bolsas de basura del centro. Espera a que el otro guardia te de la espalda y luego también pégale. Por último, continúa tu camino teniendo cuidado con el vidrio y el aceite. Pégale al guardia que se encuentra después de las trampas (tendrás que dar vuelta a la izquierda para verlo). En frente verás la entrada a la discoteca. Cuando te le acerques aparecerá un guardia. Dispárale un dardo, y luego pasa por la flecha verde para completar la misión.

=-*-

IV.6 - Disco Inferno

=-*-

Objetivo: Dispárale a los del Club

Esta es otra misión en la que habrá una balacera. Sin embargo, no es tan dificil como la misión pasada en la que hubo una balacera. La caja de primeros auxilios se encuentra en la mesa ubicada en el centro de la discoteca.

En sí no hay una estrategia para pasar esta misión. Nada más te recomiendo que si es que decides cubrirte, lo hagas detrás de la mesa del centro y no detrás de los barandales, ya que las balas los traspasan. También, intenta dispararle a los enemigos antes de que ellos tengan tiempo de dispararte.

Cuando hayas eliminado a todos los del Club (excepto uno) aparecerá un francotirador en un balcón pequeño. Ten en cuenta que sus balas son más dañinas, y que requiere más disparos para ser eliminado. Cuando lo elimines completarás la misión.

=-*-

IV.6 - (Alt) Alley Brawl

=-*-

Objetivo: Derrota a tus oponentes

Los oponentes con los trajes oscuros tienen solamente cuatro signos de exclamación, por lo cual son más fáciles de derrotar. Una vez que hayas derrotado a ambos, pelea contra el de traje claro, quien tiene seis signos de exclamación. Tienes bastante espacio en el que pelear, así que no debería de ser una pelea muy difícil.

=-*-

IV.7 - Cary in Trouble

=-*-

Objetivo: Llega al Dojo de Carry

Un dato muy importante: NECESITAS UN CARRO VELOZ. El carro (patrulla) que tienes al inicio del juego no es lo suficientemente rápido para llegar a tiempo. Muchos de los carros no serán lo suficientemente rápidos. Necesitas encontrar un carro deportivo (en el área de Beverly Blvd. y Sunset Blvd. suele haber muchos... Estas áreas se encuentran cerca del Gulag: Misión cuatro del presente capítulo).

El camino más rápido y fácil de tomar es la autopista 101. Para agarrarla, te tendrás que ir en reversa de donde apareces, y luego entrar a la autopista. Al entrar tendrás que dar vuelta a la derecha, de tal manera que te pongas en el sentido correcto (Para meterte a la autopista necesitas ir en sentido contrario a los demás vehículos).

Tendrás que continuar durante bastante parte del tiempo en dicha avenida. Te tendrás que salir en la salida que aparece como "4th Exit" en la pantalla. Esto te llevará a la calle 4th Street. Continúa por ella hasta llegar al lugar indicado en el mapa, el cual estará dando vuelta a la izquierda.

=-*-

IV.8 - Finale: Vandal Wrath

=-*-

Objetivo: Pelea con los vándalos

Esta misión es bastante sencilla, ya que te enfrentarás a 3 oponentes, los cuales no son tan fuertes comparados con los que ya te has enfrentado anteriormente. En las esquinas del Dojo habrá espadas, las cuales te recomiendo que agarres para hacer la pelea más rápida. Todos los oponentes cuentan con 5 !.

Al iniciar la pelea, te recomiendo que primero elimines al que trae la espada. Luego ya te podrás encargar de los restantes dos. Utiliza combos para acabar la pelea lo más rápido posible y de esta manera evitar recibir muchos golpes.

=-*-

V.1 - Tailing Suspect Cop

=-*-

Objetivo: Persigue al Policía Sospechoso

Esta es otra de las misiones en las que tienes que perseguir a un vehículo hasta que llegue a su destino. Ahora el vehiculo tiene 5 ?, por lo cual una vez que te le acerques perderás un ? y así sucesivamente hasta que pierdas la misión.

Ten mucho cuidado en esta misión, ya que de repente el vehículo sospechoso dará algo muy similar a una vuelta en "U", por lo cual si te encuentras muy cerca de él serás descubierto.

=-*-

V.2 - Bum Encounter

=-*-

Objetivo: Pelea a los Winos

Una misión en la que pelearás! Al principio solamente te enfrentarás a 2 maleantes, cada uno con 4!. Sin embargo, una vez que lo derrotes, aparecerá uno más fuerte y poderoso (cuenta con 6!). También en esta misión puedes destruir varias de las paredes de la casa para hacer más grande el espacio que tienes para pelear.

Al iniciar te recomiendo que primero ataques al que tiene el cuchillo, ya que el cuchillo daña más que la botella. Cuando lo derrotes, agarra su cuchillo y prosigue a eliminar al otro maleante. Cuando aparezca el último, utiliza combos para derrotarlo facilmente.

=-*-

V.3 - Meeting Rafferty

=-*-

Objetivo: Llega a la Reunión
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

En una misión posterior necesitarás un carro rápido, así que si se te da la oportunidad, no dudes en agarrar un carro deportivo (al menos que tengas una de las patrullas rápidas). Más o menos ya debes de llevar la mitad de las habilidades aprendidas, por lo cual te encuentras en muy buenas condiciones. Sin embargo, sigue resolviendo crímenes al azar para que tengas suficientes placas para aprender todas las habilidades.

Retrocede y agarra la primera calle, la cual se llama Pico Blvd. Ya que te encuentres circulando hacia el Este por Pico Blvd, continúa derecho. Deberás de seguir por la avenida durante bastante tiempo, hasta que eventualmente cruces con una calle que se llama Crenshaw Blvd. Da vuelta a la derecha para incorporarte a Crenshaw Blvd. Continúa, y da vuelta a la izquierda en Venice Blvd. Ahí podrás ver el círculo verde. Estaciónate sobre él y luego entra al restaurante por donde está la flecha verde.

=-*-

V.3 - (Alt) The Peking Duck

=-*-

Objetivo: Maneja a la Carnicería

Esta es otra típica misión en la que tienes que manejar a tu destino. Toma el siguiente camino para llegar ahí lo más rápido posible: Sigue por Holt Ave, y da vuelta a la derecha en Olympic Blvd. Continúa por Olympic Blvd. hasta que llegues a la Carnicería.

=-*-

V.4 - Butcher Shop Rush

=-*-

Objetivo: Llega a la Carnicería

Si tomaste la recomendación que te di anteriormente, estarás manejando un vehículo deportivo, el cual deberá de ser lo suficientemente rápido para llegar a tu destino con tiempo de sobra.

Iniciarás en Crenshaw Blvd. Sigue derecho. Cuando cruces con Olympic Blvd. da vuelta a la derecha. Ya que te encuentres sobre Olympic Blvd., tendrás que continuar sobre dicha avenida hasta que encuentres el círculo verde. Ten en cuenta que te puedes meter al carril central para evitar los automoviles y de esta forma prevenir chocar, lo cual te puede quitar velocidad.

=-*-

V.5 - On the Chopping Block

=-*-

Objetivo: Pelea contra los Carniceros de la Triada

Esta misión puede resultar desastrosa, ya que tienes que pelear contra bastantes carniceros. En total son 6 carniceros, y la mayoría de ellos están armados.

Primero te enfrentarás a dos carniceros, cada uno con 4 !. No deberás de tener ningún problema en derrotarlos. A continuación aparecerán tres carniceros, todos con 5!. Un método muy eficas es hacer que te rodeen y luego pegarle al refrigerador/mostrador que se encuentra en el escenario. Si lo haces correctamente, la máquina explotará y quemará considerablemente a tus oponentes. Cuando los hayas derrotado aparecerá uno adicional, muy fuerte, por cierto; cuenta con 6!. Una combinación de combos deberán de

hacer el trabajo fácil.

=-*-

V.6 - Slaughterhouse

=-*-

Objetivo: Disparale a los Carniceros de la Triada

En esta misión no deberás de tener ningún problema si es que aprovechas tu entorno. Si te das cuenta, hay muchos lugares para que te escondas y te cubras cuando te empiecen a disparar y, de esta forma, evitar que te dañen. La Caja de Primeros Auxilios se encuentra después de la segunda puerta.

Primero que nada, debes de saber que las personas que se cuelgan a los cerdos aparecen al azar, y no siempre aparecerán en la misma cantidad (Si juegas una vez, la próxima vez es más probable que haya menos gente trepada sobre los cerdos). También ten en cuenta que varios maleantes traen pistolas regulares, las cuales no son automáticas. Te recomiendo que únicamente agarres aquellas pistolas, rifles y escopetas que son automáticas.

Al iniciar la misión te aparecerá un maleante. Elimínalo. Ten cuidado con los que puedan aparecer detrás de los cerdos. Cuando te acerques a la puerta ubicada en el otro extremo del cuarto aparecerá un malo. Elimínalo. Al atravesar la puerta aparecerá otro enemigo. Dispárale. Sigue caminando, y saldrá de detrás de una columna de las izquierdas un malo adicional. Encárgate de él, y luego sigue avanzando. Cuidado con los cerdos que se mueven en la derecha. Derepente aparecerá otro maleante corriendo. Aprovecha que está corriendo para dispararle.

Cuando te acerques a la segunda puerta aparecerá un carnicero. Dispárale. Pasa por donde está dicha puerta y encontrarás la caja de primeros auxilios. Cuando avances te aparecerá otro carnicero. Encárgate de él y de quiensea que pueda aparecer colgado a un cerdo. Por último, cuando llegues a la última sección (en donde se encuentra la puerta con la flecha verde), cúbrete detrás de la mesa y espérate a que te dejen de disparar las dos personas. Cuando recargen su arma levántate y dispárales. Vuelvete a cubrir. Repite el proceso hasta que elimines a los dos. No te confíes, ya que cuando te acerques a la puerta aparecerá un maleante adicional, quien trae una escopeta. Una vez que lo elimines podrás acabar la misión.

=-*-

V.7 - Finale: The Great Escape

=-*-

Objetivo: Escapa de los Malechores de la Triada.

Lo malo de esta misión es que tendrás un vehículo bastante lento, por lo cual necesitarás ser bastante hábil con el volante. Recuerda que los vehículos enemigos solamente te pueden perseguir por la calle, por lo cual si te metes a algún estacionamiento, camellón, o parque, ellos no te

podrán alcanzar (aunque si te dispararán desde la calle).

La técnica para completar estas misiones es siempre dar vuelta en las esquinas a las que llegue. Esto lo haces debido a que si sigues una trayectoria derecha, lo más probable es que tus enemigos te alcancen. Por lo tanto, una buena técnica es en una esquina dar vuelta a la derecha; en la siguiente a la izquierda; en la que le siga a la derecha; etc.

Cuando te logres alejar lo suficiente de los miebros de la Triada lograrás pasar y completar la misión (y el capítulo).

=-*-

VI.1 - Off to Wu's Place

=-*-

Objetivo: Maneja a tu destino.
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

Sería muy conveniente para este capítulo que tengas varias de las habilidades disponibles para las pistolas, ya que en las misiones posteriores te ayudarán enormemente. También, sigue resolviendo crímenes al azar para obtener placas para aprender más habilidades.

Tu carro estará sobre Broadway St. Tendrás que dar una vuelta en U para agarrar Broadway St. hacia el Noreste. Sigue circulando por Broadway St. hasta que llegues a tu destino. Estaciónate sobre el círculo, salte de tu vehículo, y luego ve a donde está la flecha verde para meterte al edificio.

=-*-

VI.2 - Up the Food Chain

=-*-

Objetivo: Métete al Restaurante.

Otra de las misiones en las que debes de estar encubierto. En sí, esta misión no te deberá de dar ningún problema porque ya debes de tener bastante experiencia en lo que se refiere a no ser visto.

Después de la puerta habrá un guardia. Al finalizar el pasillo habrá otro, a la derecha. Después de las mesas da vuelta a la izquierda para encontrar a otro guardia. Al fondo verás un guardia adicional, el cual se encuentra fumando. Te estará dando la espalda, por lo cual debe de ser fácil llegar hasta él. Sólo ten cuidado en no mover las sillas, ya que si lo haces se volteará y te verá.

Cuando te metas por el acceso de la derecha aparecerá un guardia. Corre rápidamente a la derecha y cúbrete detrás de la pared de la izquierda. Cuando te de la espalda corre hasta él y golpéalo. A la derecha verás el cuarto con la puerta a la que tienes que llegar. Cuando te acerques a dicho cuarto aparecerá un mecero. Cúbrete rápidamente, y una vez que el mesero paso por donde tú te encuentras golpéalo. Por último, el guardia final

estará al lado de la puerta con la flecha. Llega a la puerta para terminar la misión.

=-*-

VI.3 - Kitchen Inspection

=-*-

Objetivo: Pelea contra los Cocineros

Esta misión puede llegar a ser bastante larga y complicada, especialmente si no sabes la técnica correcta para eliminar al último cocinero. Los primeros tres cocineros tendrán cuchillos y armas similares, y cuentan con 4!. Una vez que los derrotes aparecerán 2 cocineros más. Esta vez traerán espadas (o algo similar). Por último, aparecerá un cocinero loco con 4! y que parece ser invencible.

Al principio tendrás que pelear contra los 3 cocineros. Te recomiendo que una vez que derrotes a uno, agarres su arma para hacer la pelea más justa. También ten en cuenta que si los avientas contra algo sufrirán más daño. Luego aparecerán 2 cocineros. Utiliza la misma técnica.

El último cocinero no será dañado por tus golpes, por lo cual lo tendrás que lanzar hacia la estufa para que se queme. Ésta es la única forma en la que podrás dañarlo. Ten en cuenta que hay dos estufas; una de ellas es más pequeña que la otra, por lo cual produce menos fuego.

=-*-

VI.4 - Seeking Ancient Wu

=-*-

Objetivo: Localiza al antiguo Wu.

Si has obtenido varias de las habilidades para las pistolas (las que adquieres en el tiro al blanco), esta misión se te hará mucho más fácil ya que tus balas son más poderosas y contarás con ciertos aditamentos que te harán ver más fácilmente en la oscuridad (y que tus disparos sean más precisos).

Este nivel puede parecer un laberinto, ya que si pierdes tu rumbo puedes terminar dando una vuelta y regresando al principio. Mi recomendación es que siempre que puedas tomes el camino de la derecha. Si lo haces, primero llegarás a un cuarto sin salida, en el cual hay una caja de primeros auxilios. Te tendrás que regresar, y luego tomarás el camino de la derecha. Sigue tomando el camino de la derecha y deberás de llegar a donde está la puerta con la flecha verde.

En la mayoría de las esquinas habrá un malo (a veces dos), el cual sale cuando te aproximas a dicha esquina. También, trata de no llegar al final muy dañado, ya que una vez que te acercas a la puerta tendrás que dispararle a 6 malos (dos grupos de tres), los cuales tienen armas automáticas y

escopetas, por lo cual puede resultar muy difícil. Mantente en la esquina, y cuando te dejen de disparar sal de la esquina y dispárales. Regresa a la esquina y espera a que se les vuelvan a acabar las balas. Repite el proceso hasta que los derrotes, y luego métete por donde está la flecha verde para completar la misión.

=-*-

VI.4 - (Alt) Tunnel Vision

=-*-

Objetivo: Llega a la Salida del Drenaje

En esta misión debes de concentrarte en siempre avanzar, ya que si no lo haces te alcanzará la tabla con picos. Mientras vas avanzando, mantente disparando. De esta forma, cuando aparezcan los muertos, Nick los enfocará y les dispararás automáticamente. Después de un rato llegarás a una parte en la que parte del techo está caído a la derecha. Tendrás que avanzar por la izquierda para pasar este derrumbe. La tabla con picos ya no podrá pasar de este lugar, así que ahora sí te puedes tomar tu tiempo.

Te aparecerán más muertos mientras te acerques a la salida del Drenaje. Mátalos de la misma forma; Recuerda que no te daña el fuego que sale de ellos cuando los derrotas. La única forma de que te dañen es que se te acerquen y te peguen. Al llegar a la salida te aparecerán más muertos, de los cuales te puedes encargar rápidamente.

=-*-

VI.5 - Inner Demons

=-*-

Objetivo: Dispárale a los Demonios de Wu.

Esta misión y las que le siguen en este capítulo son las misiones "fantasiosas" del juego. Cualquier cosa puede suceder. Ten en cuenta que estos demonios tienen cuernos porque se supone que son similares a los Toros, los cuales te intentan embestir.

Para derrotar a los demonios solamente he encontrado un método muy eficaz. Cuando los demonios dejen de dar la vuelta y se detengan, inmediatamente pon la mira en moción lenta. Dispárale varias veces a su ojo para eliminar al demonio. Repite el proceso con los restantes demonios. Ten en cuenta que una vez que se lancen contra ti, lo mejor es quitar la mira y moverte a un lado para que de esta forma no te dañen.

Primero saldrán 3 demonios. Utiliza el método de arriba para derrotarlos. Una vez que los hayas eliminado saldrán 4 demonios. Repite el proceso. Luego saldrán 5 demonios. Vuelve a utilizar el mismo método.

Por último saldrá un demonio gigantesco, el cual tiene 3 ojos. Este demonio es más grande, por lo cual es mucho más difícil esquivarlo. Utiliza la

técnica de arriba para derrotarlo; la única diferencia es que le deberás de pegar a sus tres ojos. Ten en cuenta que si eres lo suficientemente rápido, le puedes pegar a más de un ojo a la vez.

Cuando le hayas destruído los tres ojos al demonio lograrás pasar la misión.

=-*-

VI.6 - Die Die my Concubine

=-*-

Objetivo: Pelea contra las Concubinas de Wu.

Las concubinas de Wu son las mujeres de Wu. Como era de esperarse, ellas intentarán defender a su esposo para que tu no lo puedas dañar. Tendrás que pelear contra ellas para completar la misión. Cada concubina cuenta con 6!.

A diferencia de otros peleadores, las concubinas tienen la capacidad de desaparecer si es que les estás dando una golpiza. Cuando vuelvan a aparecer estarán en el centro de la plataforma. Lo mejor que puedes hacer para derrotarlas es alejar a una de otra y ponerte a pelear contra ella para que no te ataque la otra.

Una my buena técnica es golpear a cualquiera de las dos concubinas hacia algún extremo de la plataforma, derribar el barandál, y luego empujar a la concubina a la lava para que se muera :) Puedes repetir el proceso con la otra concubina. Ten en cuenta que si derribas el barandál también te podrán empujar a ti al lava :(

=-*-

VI.7 - Finale: Nightmare

=-*-

Objetivo: Disparale al Dragón de Wu.

Cuando creías que las cosas místicas e imposibles iban a terminar, ¡Aparece un Dragón! El dragón es muy difícil de matar, ya que cuando te echa fuego te puede quitar más de la mitad de tu vida. También, es difícil atinarle cuando se está moviendo.

Al iniciar, el dragón estará dando vueltas al rededor de la plataforma. Luego se detendrá. A continuación seguirá dando vueltas o saldrá de la lava y te dará la cara. Es en este momento en el que debes de poner la mira en moción lenta y dispararle a su boca. Si lo haces correctamente, se volverá a meter al lava y no te echará fuego. Repite el proceso.

También le puedes disparar mientras se encuentra dando vueltas, aunque es muy probable que no le logres hacer mucho daño. Si sale del lava y te da la cara y no le disparas en la boca, él te echará fuego, y luego se volverá a meter al lava, golpeando la plataforma con su cola (Ten cuidado de que

no te pegue la cola).

Cuando logres derrotar al Dragón completarás la misión.

=-*-

VII.1 - In the Driver's Seat

=-*-

Objetivo: Maneja a tu destino.
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

Sería muy conveniente que volvieras a encontrar un carro rápido para esta misión, ya que lo más probable es que te será de gran ayuda en una misión más adelante. Sigue resolviendo crímenes al azar.

Da vuelta en U y sigue por St. Monica Blvd. hacia el oeste. Avanza por St. Monica Blvd. hasta que llegues al cruce con Rodeo Dr. Da vuelta a la izquierda para incorporarte a Rodeo Dr., y continúa por dicha avenida hasta que se acabe, y tendrás que dar vuelta a la derecha para agarrar Wilshire Blvd. Continúa por dicha avenida hasta que llegues a tu destino. Estaciónate sobre el círculo verde y entra a la cantina por la puerta en la que está la flecha verde.

=-*-

VII.2 - Pressing Rafferty

=-*-

Objetivo: Pelea contra el Cantinero

Como era de esperarse, el cantinero defiende a su clientela. En si el cantinero no te debe de ser muy difícil de eliminar, ya que es bastante grande y es difícil que tus golpes le peguen a otra cosa que no sea él. Lo único que te deberá de dar problemas es la oscuridad del lugar. Es muy difícil ver, por lo que te tendrás que esforzar y concentrarte solamente en pelear.

El cantinero cuenta con 6!, y es bastante poderoso. También es muy bueno en bloquear tus golpes. Para causarle el máximo daño posible, cuando se atonte dale un combo de tal manera que cuando salga volando le pegue a alguna mesa (o cualquier otro elemento del escenario). Cuando lo derrotes terminará la misión.

=-*-

VII.3 - On Rafferty's Tail

=-*-

Objetivo: Persigue a Rafferty.

Tan rápido inicie la misión métete a tu vehículo y persigue a Rafferty. En esta misión deberás de ser muy paciente, ya que puede ser bastante tardada, especialmente cuando hay mucho tráfico que impide a Rafferty acelerar.

Trata de no alejarte mucho de Rafferty, ya que podrás perder fácilmente la misión si lo haces. Tampoco te le acerques mucho a Rafferty, y pon atención cuando él se detenga para que de esta forma tu también te detengas y no te le acerques mucho. Si traes una patrulla, te recomiendo que tengas la sirena encendida en las calles pequeñas para que los carros se muevan hacia la orilla y te dejen pasar sin ninguna dificultad.

Después de un rato Rafferty llegará a su destino.

=-*-

VII.3 - (Alt) FBI Goons

=-*-

Objetivo: Pelea contra los agentes del FBI

La pelea no es nada difícil. Ambos oponentes cuentan con 5 signos de exclamación. Después de derrotar a uno, puedes agarrar su arma de electricidad y utilizarla para derrotar al otro.

=-*-

VII.4 - Escaping the Feds

=-*-

Objetivo: Escapa de los Federales.

Después de esta misión se podría decir que serás un prófugo de la ley. Lo bueno de esta misión es que los agentes del F.B.I. no te dispararán tanto como lo hacen los enemigos en este tipo de misiones. Lo malo es que son dos carros del FBI, y los carros del FBI pueden alcanzar muy altas velocidades, y por lo general cuando su carro golpea al tuyo el tuyo será dañado mucho.

Me he dado cuenta que los carros del FBI son muy malos en dar vueltas cerradas. Aprovecha esto. También, ellos preferirán darte cerrones que dispararte. Trata de no mantenerte siempre sobre una avenida, y siempre que llegues a una esquina da vuelta a la derecha o a la izquierda para alejarte más de ellos.

Recuerda que si te metes en un parque o un estacionamiento, ellos no te perseguirán.

=-*-

VII.5 - Rafferty's Date

=-*-

Objetivo: Persigue a Rafferty

Cuando parecería que ya has perseguido a Rafferty lo suficiente, resulta que todavía hay una misión más en la que lo tendrás que perseguir. Probablemente ya te estarás cansando de perseguir a Rafferty.

Ten en cuenta que si Rafferty y su novia empiezan a notar tu presencia empezarán a dar muchas vueltas, haciendo aún más larga esta misión. También, si te descubren, no fallarás la misión, pero los tendrás que perseguir por toda la ciudad, por lo cual es mejor volver a iniciar la misión e intentar que no te descubran.

=-*-

VII.6 - Eavesdropping

=-*-

Objetivo: Métete al Almacén.

En esta misión los guardias te descubrirán más facilmente, ya que tienen solamente 2 ?, a comparación de las misiones anteriores en las que tenían 3 ?. Sin embargo, si te das cuenta, la mayoría de ellos no miran directamente hacia donde estás, por lo cual puedes correr rápidamente hacia ellos y pegarles, incluso cuando te estén viendo.

Al iniciar, avanza un poco y a la derecha estará el primer malo. Continúa, y a la izquierda verás el siguiente. Golpéalo, y luego prosigue por la derecha. Cuando te acerques a la esquina aparecerá un malo más. Elimínalo y prosigue. Llegarás a un área con unos botes metálicos. Ten cuidado de no tocarlos, ya que si lo haces alertarás al guardia de en frente. Cuando hayas logrado pasar los botes, pégale al guardia que está en el área.

Sigue avanzando, y aparecerá un guardia caminando. No te notará, por lo cual corre hasta él y pégale. Ahora da vuelta a la derecha, y cerca de la esquina podrás ver a otro guardia. Encárgate de él y sigue. Otra vez da vuelta a la derecha y elimína al guardia que ahí está. Date la vuelta y sigue derecho. Hacia adelante verás unas cajas. Corre hasta ellas y cúbrete, ya que un guardia saldrá caminando. Cuando te pase corre hasta él y pégale. Ahora dale la vuelta a las cajas para encontrar otro guardia. Pégale o tírale un dardo. Por último, la puerta con la flecha verde se encuentra a la derecha.

=-*-

VII.7 - Finale: Father's Killer

=-*-

Objetivo: Dispárale a los Asesions de Rocky

En esta misión tendrás que dispararle a los enemigos. A diferencia de las misiones anteriores, ahora estarás sobre una plataforma y no te podrás salir de ella. La caja de primeros auxilios se encuentra en la columna de la izquierda. No dudes en utilizarla cuando te encuentres muy herido.

Para empezar, los malos aparecerán abajo. Si te das cuenta, estarán rodeados de botes con gasolina. Dispárale a uno para hacer que explote. Si alguien estaba cerca del bote, esa persona saldrá volando. Una vez que logres eliminar a todos los de abajo aparecerán arriba, en el otro lado del almacén.

Ten cuidado, ya que de vez en cuando aparecerá un malo colgando de un gancho, muy cerca de ti. Ten en cuenta que si te intentas cubrir detrás del barandal realmente no te cubrirás, ya que las balas atraviesan dicho barandal. Para cubrirte ponte detrás de cualquiera de las columnas.

Una vez que hayas derrotado a todos los enemigos (excepto uno), aparecerá el último enemigo por la puerta de la izquierda. Voltéate rápidamente y empieza a dispararle, antes de que él te pueda disparar. Cuando lo mates habrás completado la misión.

=-*-

VIII.1 - The Girlfriend Angle

=-*-

Objetivo: Persigue a la novia de Rocky.

Cuando creías que no habrían más misiones en las que tendrías que perseguir a alguien, resulta que todavía sobra una! (No te preocupes, ésta es la última). No te preocupes, el recorrido que toma no es muy largo, así que no estarás tanto tiempo persiguiéndola.

Los consejos son los de siempre: No te quedes muy atrás ni te le acerques demasiado al coche de la señorita que estás persiguiendo. Ten cuidado, ya que ella también acostumbra empezar a dar vueltas si es que sospecha que alguien la está siguiendo. También habrá una parte en la que prácticamente dará una vuelta casi en U, por lo cual si estás demasiado cerca a la esquina te descubrirá.

=-*-

VIII.2 - Back to the Gulag

=-*-

Objective: Corre al Gulag

Esta misión está bastante sencilla. La podrás completar utilizando un carro de velocidad normal (la patrulla con la que inicias el juego bastará).

En total, tienes 4 minutos para llegar al Gulag, y es tiempo suficiente, si es que no chocas ni te detienes. Te recomiendo mantener la Sirena y la Torreta encendida.

Iniciarás en Sunset Exit. Avanza, y da vuelta a la derecha cuando llegues a la avenida, para que de esta manera te incorpores a la avenida Sunset Blvd. Tendrás que seguir por esta avenida hasta que llegues al Gulag (Te dije que iba a ser sencillo). Solamente ten cuidado de mantenerte en la avenida, ya que de repente la avenida empieza a tener varias curvas.

Un peligro al que te enfrentarás en esta misión son los conos en medio de la calle. Si estás transitando por Sunset Blvd., habrá una sección en la cual hay unos conos (se parecen mucho a unos tubos pequeños) en la parte central de la avenida. Si llegas a impactar estos conos se reducirá considerablemente tu velocidad, lo cual puede implicar que no te dé tiempo suficiente para acabar la misión. Así que, ¡Cuidado con los Conos!.

=-*-

VIII.3 - Rocky's Trap

=-*-

Objetivo: Pelea contra los Guardaespaldas.

Aunque no lo creas, el Guardaespaldas más fuerte de todos es el que trae la ropa deportiva. Por lo tanto, primero deberás de encargarte de él y luego ya enfocarte en derrotar a los restantes dos guardaespaldas.

El guardaespaldas con ropa deportiva cuenta con 5!, mientras que los otros dos cuentan con 4!. Ten cuidado de no pegarle al equipo de sonido, ya que si lo haces saldrás electrocutado :(. Sin embargo, si logras que uno de tus enemigos le pegue al equipo de sonido, él saldrá electrocutado :). También, trata de que no se junten los tres guardaespaldas, ya que si lo hacen puede ser que los tres te intenten golpear a la vez.

=-*-

VIII.3 - (ALT) Chopper Ambush

=-*-

Objetivo: Escapa del Helicóptero

Existen tres formas diferentes de pasar esta misión. La primera de ellas es la más fácil: Dispárale al hombre que está en cada lado del helicóptero. Notarás que el que está del lado derecho se dedica a dispararte con una ametralladora, mientras que el que está del otro lado te lanza granadas. Basta con que una bala tuya le pegue para que se caiga del helicóptero. La mejor manera de hacer esto es poner la mira de precisión cuando estés cerca del helicóptero. Cuando los dos se hayan caído, el helicóptero se irá.

La segunda forma es algo más complicado: Dispararle al helicóptero hasta

que éste se destruya. Notarás que en la parte superior derecha de la pantalla habrán aparecido cuatro puntos blancos. Conforme el helicóptero recibe daño, estos puntos se irán haciendo rojos.

La tercer forma es la más difícil. Maneja hasta que llegues a una sección de la autopista en la que hay un puente arriba de ti. El helicóptero se estrellará contra el puente, y habrás pasado la misión. Cabe destacar que es casi esencial tener un carro muy rápido para lograrlo de esta forma.

Recuerda que no te puedes salir de la autopista durante esta misión, y la pasarás tan rápido el helicóptero se vaya o lo destruyas. Si el helicóptero destruye tu carro primero, habrás fallado la misión.

=-*-

VIII.4 - Driving to Airport

=-*-

Objetivo: Maneja hasta el Aeropuerto
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

Si quieres adquirir nuevas habilidades éste es el momento para hacerlo, ya que pronto estarás terminando el capítulo. Sigue resolviendo crímenes opcionales.

Ya que estés en tu carro da una vuelta en U y continúa por Sunset Blvd. Deberás de seguir avanzando, y en la intersección con La Cienega Blvd. (a veces se muestra como Miller Dr.) da vuelta a la izquierda. Ya que te encuentres circulando sobre La Cienega Blvd, continúa hasta llegar a la intersección con Santa Monica Blvd. y da vuelta a la derecha. Ahora estarás sobre Santa Monica Blvd. Deberás de manejar una gran distancia.

Una vez que pases por debajo de la autopista ponte atento a las calles. Cuando llegues a la intersección con Bundy Ave. da vuelta a la izquierda. Lógicamente, ahora estarás circulando sobre Bundy Ave., la cual se convertirá en Bundy Blvd. más adelante. Cuando llegues a Oceanpark Blvd. da vuelta a la derecha, y sigue por dicha avenida hasta que te cruces con 28th St. En 28th St. da vuelta a la izquierda, y tu destino deberá estar al final de 28th St.

=-*-

VIII.5 - Hangar Showdown

=-*-

Objetivo: Dispárale a los Comandos.

En esta misión habrá muchas explosiones... Explosiones que tu podrás utilizar a tu favor. Para iniciar, ten en cuenta que todos los enemigos traen armas automáticas, por lo cual debes de tener cuidado de no

acercárteles mucho. Como dato curioso, podrás ver a Rocky tirado en el piso, cerca de la entrada.

Al inicio aparecerán dos malos. Una vez que los elimines aparecerá un malo adicional. Ya que hayas eliminado a los tres aprovecha el tiempo para recoger sus pistolas automáticas. Ahora dirígete a donde están los vehículos deportivos, y cerca de ahí, al fondo, te aparecerán varios enemigos. Te recomiendo que le apuntes a los botes metálicos y les dispares para que exploten y quemen a los enemigos. Cuando avances, te aparecerán dos malos más. Uno en la parte superior de un contenedor, y otro corriendo. Elimínalos. Sigue avanzando y te aparecerá otro malo. Dispárale y continúa tu camino. llegarás a donde hay una caja de primeros auxilios. También te aparecerá un malo en lo que parece ser una grúa. Dispárale. Ten mucho cuidado con este malo, ya que sus balas son muy dañinas.

Si sigues avanzando llegarás a una parte angosta en la cual te aparecerán primero dos malos y luego uno adicional. Mátalos y sigue avanzando. Cuando llegues a la esquina aparecerá otro. Encárgate de él y da vuelta a la derecha. Entre dos de los contenedores podrás ver un barril a la derecha. Dispárale al barril para que explote y mate al enemigo que se encuentra oculto cerca.

Sigue caminando y al fondo verás dos tanques gigantescos. Cuando avances aparecerán varios malos arriba de los tanques. Dispárale a cualquiera de los dos tanques para hacer que explote. Luego, da vuelta a la derecha y ten cuidado con los malos que se ocultan detrás de los botes metálicos, y de uno que puede salir del techo y que es francotirador.

A tu izquierda habrá un contenedor. Cuando lo pases aparecerá un malo en el techo, a la izquierda. Ten cuidado, ya que él tiene un lanzagranadas. Cuando dispare su granada, empieza a correr, alejándote de donde te encontrabas para evitar que la granada te pegue. Cuando lo logres eliminar, avanza hacia la puerta con la flecha verde. Sin embargo, cuando aparezcan los últimos tres malos, retrocede mientras les disparas. Si es que puedes, posicionate detrás del contenedor anterior y desde ahí dispárale al tanque de gasolina para hacer que explote y elimine a los tres maleantes. Si es que no lo logras hacer, simplemente dispárale a los ofensores. Una pistola automática es muy recomendada.

Para completar la misión, llega a la puerta con la flecha verde.

=-*-

VIII.6 - Jetting Away

=-*-

Objetivo: Dispárale al Jet de Rocky

Ahora manejarás uno de los automóviles más rápido el juego. Basta que te diga que tiene la capacidad para ir a la misma velocidad que un Jet. Sin embargo, un carro deportivo no es ningún contendiente contra un Jet, por lo cual si el avión te atropella (te pegan sus llantas), el carro será dañado gravemente e incluso, a veces, saldrá volando el carro por los aires y puede ser que caiga volteado.

Al iniciar la misión acelera y persigue al Jet. No aceleres mucho, ya que si lo haces te será muy difícil dar las vueltas. Siempre dispárale al Jet (como el avión es tan grande, es difícil que tus valas fallen). La técnica que he encontrado como la mejor es posicionarte debajo de una de las alas y dispararle.

El daño que tenga el Jet aparecerá en el ícono del avión que está en la parte superior derecha de la pantalla. Una vez que se llene de rojo el ícono del avión, el Jet explotará por completo y habrás completado la misión. No te preocupes, aunque estés prácticamente debajo del Jet no morirás junto con la explosión.

=-*-

VIII.7 - Finale: Puppet Master

=-*-

Objetivo: Pelea contra el General.

Por más fuerte que seas, el General siempre es difícil de derrotar. Puedes haber aprendido todas las habilidades y todavía el General será difícil. Simplemente dicho, el General no fue creado para ser derrotado la primera vez. Lo más probable es que tengas que pelear contra él bastantes veces antes de que le puedas ganar. El General cuenta con 6!.

También ten en cuenta que te encuentras rodeado por fuego. Lo último que querrás es que el General te empuje hacia el fuego y te empieces a quemar. Por lo tanto, siempre que puedas mantente en el centro del área.

Al iniciar la pelea te recomiendo que retrocedas y busques cerca del fuego una herramienta, la cual puedes agarrar para pegarle más fuertemente al General. Utiliza muchos combos, y si se te da la oportunidad, lánzalo al fuego que rodea el área en la que pelean.

Mucha Suerte!

Cuando hayas derrotado al General habrás completado el Mejor Camino. ¡Felicidades!

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                    |
|                     05. Walkthrough - Final Normal                 |
|                                                                    |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

Te recomiendo que el Final Normal lo intentes de sacar una vez que ya has obtenido el final bueno. La característica principal del Final Normal es que le suceden a Nick tanto cosas buenas como cosas malas.

Para iniciar el camino del Final Normal necesitarás haber completado los

primeros capítulos del Camino que te lleva al Final Bueno. Una vez que has completado los primeros cuatro capítulos se te permitirá escoger si quieres seguir el camino hacia abajo o hacia la derecha. Si escoges hacia abajo iniciarás el camino que te lleva al Final Normal.

=-*-

VIb.1 - Revenge Rush

=-*-

Objetivo: Llega al Gulag

Esta es la primera misión del final normal. Como te habrás dado cuenta, tu hermano ha sido asesinado, y lo único que quieres es vengarte. Como automovil contarás con el último auto al que te subiste antes de salvar (El que estabas manejando en la misión anterior que jugaste).

Solamente cuentas con 1 minuto para llegar al Gulag. Sin embargo, no es nada imposible, ya que cualquier patrulla te bastará para llegar (eso es si no chocas). Toma la siguiente trayectoria: Sigue dercho poar La Cienega Blvd, y da vuelta a la derecha en Sunset Blvd. El círculo estará al dar la vuelta, y basta con que llegues a él para completar la misión.

=-*-

VIb.2 - Rocky's Getaway

=-*-

Objetivo: Persigue a Rocky

Ésta es una de las pocas misiones en las que se te pide que persiguas a alguien y lo pares. Como era de esperarse, puedes utilizar cualquier método que creas conveniente. Si crees conveniente hacer explotar su Limosina, lo puedes hacer y pasarás la misión.

La limosina de Rocky es bastante grande, así que no creo que la pierdas de vista. Utiliza el método que prefieras para hacer que dicha limosina se pare. Solamente ten en cuenta que si te pones en frente de ella, te empezarán a disparar.

=-*-

VIb.2 - (Alt) Gulag Goons

=-*-

Objetivo: Pelea contra los secuaces de Rocky

En esta ocasión es muy difícil hacer combos, ya que constantemente serás

atacado por los tres oponentes. El que trae las ropas de color cuenta con 5 signos de exclamación, mientras que los otros dos solamente tienen cuatro.

=-*-

VIb.3 - The Bodyguard

=-*-

Objetivo: Pelea contra Misha

Misha es el guardaespaldas personal de Rocky. Cabe destacar que no es muy fuerte, por lo cual no deberás de tener ningún problema derrotando. Como sugerencia, pelea en el área en la que apareces, ya que si te alejas mucho la misión terminará. También ten cuidado de no pelear en la avenida por la cual están circulando los automoviles.

Tan rápido inicie la pelea empieza a golpear a Misha. Tendrás que utilizar habilidades tuyas, ya que si te metes en un automovil y lo intentas atropellar, lo único que pasará será que fallarás la misión.

=-*-

VIb.4 - Wu's Turn

=-*-

Objetivo: Maneja hasta el lugar de Wu
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

En esta misión estarás libre para manejar por toda la ciudad. También puedes resolver crímenes de la calle para recibir más placas. No creo que puedas despreciar las placas que obtienes, ya que las puedes utilizar para reparar tus vehículos en caso de emergencia.

Al iniciar la misión tu carro estará enfrente. Un poco para atrás, en la avenida, estará un Camión de Bomberos. Escoge el vehículo de tu preferencia (también puedes agarrar la limosina). Da vuelta en la primera esquina para meterte a 4th St. Sigue por 4th St hasta llegar a la esquina con Broadway St. Da vuelta a la izquierda para incorporarte a Broadway St. Sigue por Broadway St hasta que llegues al lugar de Wu. Ahí estaciónate sobre el círculo verde y luego entra al edificio, utilizando la puerta con la flecha verde.

=-*-

VIb.5 - Payback

=-*-

Objetivo: Dispárale al equipo de Wu.

Esta misión te deberá de ser fácil ya que no es tan complicada como otras en las que te disparan muchos oponentes. Te puedes cubrir prácticamente donde quieras, ya sea detrás de las paredes o detrás de cualquier cosa de madera.

La caja de primeros auxilios se encuentra en la pared de la derecha. Si estás muy dañado, no dudes en utilizarla. También te recomiendo que tengas mucho cuidado cuando llegues a una esquina, ya que lo más probable es que te aparezca un malo. También trata de agarrar siempre las armas que ellos traen, ya que disparan más rápidamente. Cuando te acerques a la puerta con la flecha verde te aparecerán tres malos fuertemente armados, por lo cual asegúrate de cubrirte una vez que salgan los enemigos.

=-*-

VIb.6 - Off to the Airport

=-*-

Objetivo: Maneja al Aeropuerto.
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

Sigue resolviendo crímenes al azar. Para llegar al Aeropuerto necesitarás tener paciencia, especialmente para encontrar el círculo verde al que debes de llegar, ya que puede ser bastante tedioso encontrar la calle correcta cuando te aproximas al aeropuerto.

Sigue por Crenshaw Blvd. Da vuelta a la derecha en Adams Blvd. Cuando se acabe Adams Blvd da vuelta a la izquierda para meterte en Washington Blvd, el cual en cierta parte se convertirá en Hughes Ave. Da vuelta a la izquierda en Venice Blvd, y luego a la derecha en Grand View Blvd. Sigue derecho hasta llegar a Centinela Blvd. En Ocean Park Blvd da vuelta a la izquierda, y otra vez a la izquierda en 25th St, la cual se convierte en Azhland Ave. Da vuelta a la izquierda en Clover St y sigue derecho hasta que se convierta en Pier Ave. Da vuelta a la izquierda en 23rd St, y otra vez izquierda en Airport Ave. Continúa por Airport Ave hasta que llegues al círculo verde que marca tu destino.

=-*-

VIb.7 - Finale: Rocky's Loot

=-*-

Objetivo: Escapa con el Camión de Dinero

¿Qué harías si tuvieras la cantidad de dinero que Nick lleva en el camión que te toca conducir en esta misión? Ni pensarlo, probablemente te harías millonario. Sin embargo, Nick no utilizará el dinero para propósitos propios, ya que lo que él realmente quiere hacer es robarlo para enojar a Rocky.

Al iniciar la misión da vuelta a la izquierda en Airport Ave. Si pones

atención al mapa, habrá una pequeña calle a tu derecha. La calle es bastante angosta, por lo que tendrás que dar la vuelta con precaución. Lo bueno de utilizar esta técnica es que tus enemigos no se meterán por dicha calle, por lo cual podrás escapar de ellos fácilmente. Al salir de la calle pequeña da vuelta a la derecha, y luego a la izquierda y continúa por dicha avenida hasta que logres escapar.

=-*-

VIIb.1 - Race to Rocky's Lair

=-*-

Objetivo: Llega a la Reunión con Rocky.

Para esta misión no necesitarás tener un carro rápido, ya que el lugar al que tienes que ir no queda muy lejos. Sin embargo, una característica de esta misión es que hay mucho tráfico, por lo cual debes tener cuidado de no chocar contra otros vehículos.

Al iniciar la misión métete en tu vehículo y da una vuelta en U para agarrar Holt Ave. Sigue por dicha avenida y luego da vuelta a la izquierda cuando llegues a Airdrome St. Continúa por Airdrome St hasta que llegues a la esquina con Hayworth St. Da vuelta a la derecha, y sobre Hayworth St estará el círculo verde.

=-*-

VIIb.2 - Kinks in the Path

=-*-

Objetivo: Entra a la Mansión de Rocky.

En esta misión debes de tener mucho cuidado, ya que habrá ciertos enemigos que no podrás atacar y, por lo tanto, te podrán ver si no tienes cuidado. La mansión de Rocky parece ser la mansión de una persona loca; En la mayoría de los cuartos hay personas siendo torturadas.

Sigue derecho y da vuelta a la derecha. Golpea a la persona que aparezca. Da vuelta a la izquierda, y al final habrá otra persona. Golpéala. A la izquierda aparecerá una mesera. Encárgate de ella, y luego da vuelta a la derecha, y cuando des vuelta a la izquierda verás otra persona. Pégale.

Continúa avanzando, y cuando des vuelta a la derecha ten cuidado con los botes, ya que si les pegas se despertará la persona que está acostada, a la cual también le puedes pegar. Cuando des vuelta a la derecha ten cuidado con los cuartos de la derecha, ya que ahí se encuentran unas mujeres, a las cuales no les puedes pegar (si quieres, les puedes lanzar un dardo). Para no complicar las cosas, espérate en la esquina a que se volteen y luego avanza. En total, habrá dos cuartos con mujeres a la derecha. Sigue avanzando, y vuelve a tener cuidado con los botes. Aquí habrá dos personas. Da vuelta a la izquierda, y cuando te acerques a la puerta te aparecerá alguien. Pégale, y luego llega a donde está la flecha verde.

=-*-

VIIb.3 - Freak Show

=-*-

Objetivo: Pelea con los anormales S&M

Esta pelea te deberá de ser bastante simple. Las personas contra las que pelearás no son muy fuertes. Utiliza combos, y acuérdate de no dejar que te rodeen.

Al principio ataca a la mujer con el látigo. De esta forma, cuando la derrotes, obtendrás un látigo, el cual te recomiendo que agarres. En total, son tres mujeres, cada una con 4!. Si tienes el látigo, tus golpes serán un poco más fuertes.

Una vez que hayas eliminado a las mujeres aparecerán 6 hombres. No te preocupes, no son muy fuertes ni listos. Tres de ellos tienen 3!, mientras que los restantes tres tienen 4!. Los que tienen 3! son más débiles, por lo cual no deberás de tener problems eliminándolos.

=-*-

VIIb.4 - Rosie's Ransom

=-*-

Objetivo: Maneja para Recuperar el Camión de Valores
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

En esta misión se te da la libertad de manejar por todo el Los Ángeles. Tu destino está bastante cerca de donde apareces al iniciar la misión, por lo cual no tendrás que manejar mucho.

Sigue Haywort St hacia el Sur. En Sawyer St da vuelta a la izquierda. Cuando llegues al cruce con Fairfax Ave da vuelta a la derecha. Una vez que te encuentres circulando por Fairfax Ave, da vuelta a la izquierda cuando llegues a Venice Blvd. Sigue por Venice Blvd y da vuelta a la derecha en Crenshaw Blvd. En Washington Blvd. da vuelta a la izquierda, y ahí podrás ver tu destino.

=-*-

VIIb.5 - Escaping Masterson

=-*-

Objetivo: Escápate de Masterson

Esta misión es la más fácil de su tipo. Por si los agentes del FBI no se han dado cuenta, tú estás dentro de un camión de Valores, lo cual significa que estás manejando un camión blindado. Aunque el camión es bastante lento, es muy resistente a los golpes y disparos. Por si no te has dado cuenta, simplemente manejar por la ciudad no te hará pasar esta misión, ya que nunca podrás ir más rápido que los agentes del FBI.

La primera técnica que hay para completar esta misión es frenar, y empezar a dispararle a los carros del FBI. No te preocupes si ellos te disparan, ya que es muy dificil que dañen el camión de valores. Continúa disparándoles hasta que hagas explotar los dos carros del FBI. Sencillamente completarás la misión con esta técnica.

La segunda técnica está más complicada. Se basa en el hecho de que tus persecutores no te perseguirán en parques o estacionamientos. Primero, da una vuelta en U. Avanza, y da vuelta a la izquierda en la primera calle. Sigue derecho por la avenida a la que te metiste, y terminarás metiéndote a un estacionamiento. Sigue derecho, pero manejando un poco hacia la derecha, de tal manera que te metas entre los dos edificios blancos. Al fondo podrás ver un edificio oscuro. Acércate a dicho edificio, y verás que tiene unas columnas en su base, las cuales hacen un camino que te permitirá salir a una calle. Métete entre las columnas (es un poco complicado hacerlo) y llega a la calle. Avanza hacia donde quieras para completar la misión.

=-*-

VIIb.6 - Chinatown Showdown

=-*-

Objetivo: Dispárale a los Comandos

Esta misión puede ser muy fácil o muy difícil. Todo depende de si has estado obteniendo las habilidades para las pistolas, y si has obtenido mejores pistolas. Todos los enemigos traen armas automáticas, por lo cual si te mantienes expuesto por mucho tiempo te matarán fácilmente. Por cierto, al parecer en este nivel no hay ninguna caja de primeros auxilios, lo cual hace aún más difícil el nivel.

Si te das cuenta, la camioneta blindada estará dando vueltas alrededor de la estatua. Te recomiendo que te mantengas cerca del camión y lo utilices como escudo. Cuando tus enemigos dejen de dispararte (para recargar sus armas) te recomiendo que salgas de donde estás y empieces a dispararles.

La mayoría de los enemigos se quedarán en un solo lugar y te dispararán desde ahí. Sin embargo, ocasionalmente no harán esto y preferirán ir hasta donde tú estás. Cuando esto suceda, inmediatamente dispárales a ellos.

También debes de saber que los enemigos van apareciendo en diferentes lugares, pero de acuerdo a las manecillas del reloj, por lo cual puedes preveer en cual lugar saldrán.

Los enemigos que más daño hacen son los que se ponen en el techo, ya que algunos tienen rifles de alto poder. También, debido a que están en el techo, les es muy difícil cubrirse, por lo cual si les disparás desde una distancia considerable, lo más seguro es que los logres matar sin ningún problema.

Si por más que intentas no logras pasar este nivel, escoje una misión en la que puedas manejar por la ciudad, y dedícate a aprender habilidades para las pistolas.

=-*-

VIIb.7 - Finale: Last Stand

=-*-

Objetivo: Pelea contra Rocky

Es tiempo de que te vengues de Rocky por todo lo malo que te ha hecho. Ahora tendrás la oportunidad de pelear contra él y darle cuantos golpes quieras.

Rocky cuenta con 6!. Como era de esperarse, no será un oponente fácil de matar. Mantente siempre a la ofensiva, y cuando se te dé la oportunidad, realiza combos.

Adicionalmente, Rocky te lanzará tinta negra (o spray de pimienta; no estoy muy seguro que es lo que te lanza), lo cual hará que dejes de golpear tantito. Solamente será un instante en el que no podrás golpear mientras te recuperas.

Una vez que derrotes a Rocky obtendrás el final normal. ¡Felicidades!

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                    |
|                      06. Walkthrough - Final Malo                  |
|                                                                    |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

Las misiones que debes de completar para conseguir el Final Malo (las del capítulo V) son bastante difíciles. Por tal razón te recomiendo que el Final Malo sea el último que intentes conseguir, cuando ya tengas todas las mejoras posibles.

Debido a que es el Final Malo, también terminarás perdiendo puntos de buen policía constantemente, ya sea por matar a algún rehén o por eliminar a algún malo (aunque sea accidentalmente).

=-*-

IVc.1 - Strip Club Detour

=-*-

Objetivo: Maneja al Club de Strippers
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

Esta misión es bastante sencilla. Solamente tienes que manejar hasta el Club de Strippers. Probablemente querrás llegar a ahí lo más rápido posible (para ver a las Nudistas). Si te faltan placas para obtener mejoras, te recomiendo que intentes resolver crímenes de la calle para ir obteniendo puntos para placas.

Iniciarás en Clinton St. Da vuelta en U y sigue por Clinton St, y da vuelta a la derecha en Heliotrope DR. Continúa por Heliotrope Dr y da vuelta a la izquierda en Melrose Ave. Avanza por dicha avenida hasta llegar al cruce con Cahuenga Bld. Aquí da vuelta a la derecha para incorporarte a Cahuenga Blvd. Deberás seguir derecho por Cahuenga Blvd, el cual derepente se convierte en Cahuenga St y luego en Ivar Ave. Una vez que te encuentres circulando por Ivar Ave da vuelta a la izquierda en Hollywood Blvd. Ahí podrás ver el círculo verde. Estaciónate sobre él y luego ve a donde está la flecha verde para completar la misión.

=-*-

IVc.2 - Cat Fight

=-*-

Objetivo: Pelea contra las Nudistas

En esta misión verás a 6 mujeres con la mínima cantidad de ropa permitida para un videojuego de este tipo. No deberás tener ninguna dificultad en derrotarlas. Si logras que caigan sobre una mesa les harás más daño. Siempre que puedas, pégales con un combo para dañarlas aún más.

Al principio te enfrentarás a la Nudista que estabas buscando. Ella cuenta con 4!. Trata de no acercarte a las demás nudiastas todavía para de esta forma solamente enfrentarte a ella. Cuando la derrotes empezarán a llegar más nudistas. En total serán 3 más nudistas con 4! y dos nuditas extras con 3!. Aunque algunas traen un látigo pequeño, no temas, ya que no es muy poderoso.

Una vez que hayas derrotado a las 6 nudistas aparecerá el dueño del Club. Estará enojado, por lo cual tendrás que pelear contra él. Él tiene 6!, por lo cual es un oponente bastante fuerte y hábil en sus golpes. Sin embargo, no es muy rápido ni muy agresivo. Cuando lo derrotes terminará la misión.

=-*-

IVc.3 - Cruising for Lola

=-*-

Objetivo: Maneja al Lugar de la Reunión con Lola
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

El lugar al que debes de llegar queda bastante cerca, por lo cual te recomiendo que simplemente manejes hasta él y no le prestes atención a los crímenes de la calle.

Súbete a tu carro y da vuelta en U. Cuando llegues al cruce de Ivar Ave (es la primera calle), da vuelta a la derecha. Ahora te encontrarás circulando por Ivar Ave. Continúa por dicha avenida, la cual se convierte en Cahuenga St. Sigue circulando por esa calle hasta llegar al cruce con Santa Monica Blvd. Aquí deberás de dar vuelta a la derecha. Sobre Santa Monica Blvd estará el círculo verde. Estaciónate sobre él y luego ve a donde está la flecha verde para terminar la misión.

=-*-

IVc.3 - (Alt) Lola Rush

=-*-

Objetivo: Llega a tu Destino

Tienes 1 minuto con 30 segundos para llegar a tu destino. Da vuelta en U en Santa Monica Blvd, para cambiar de dirección. Continua en Santa Monica Blvd, y cuando llegues a Wilson St da vuelta a la izquierda. Sigue por Wilson St, que se convertirá en Wilson Pl. Cuando llegues a la esquina con Melrose Ave, da vuelta a la izquierda para ver tu destino.

=-*-

IVc.4 - The Driving Test

=-*-

Objetivo: Llega a tu destino

En esta misión tienes que llegar a tu destino antes de que se acabe el tiempo. Estarás manejando una van en esta misión, la cual tiene una aceleración bastante lenta, por lo cual debes evitar chocar o estamparte ya que perderás velocidad.

Iniciarás sobre Burnside Ave. Sigue hacia adelante (cuando llegues a los rotondas te recomiendo que pases a través de ellas; solamente ten cuidado de no estamparte contra las bardas que se encuentran en el centro de la primera y la tercera). En la tercera rotonda debes de dar vuelta a la derecha y meterte en la calle que también se llama Burnside Ave (es una pequeña calle a la derecha). Luego da vuelta a la izquierda para meterte en 3rd St. Sigue por 3rd St hasta llegar al cruce con La Cienega Blvd. En dicho cruce da vuelta a la derecha. Sobre La Cienega Blvd podrás ver el círculo verde al que tienes que llegar. Una vez que pases por encima del círculo, antes de que se acabe el tiempo, completarás la misión.

=-*-

IVc.5 - Police Getaway

=-*-

Objetivo: Escapa de la Policía

Como la camioneta que estás manejando es bastante sospechosa, una patrulla te intentará detener. No puedes permitir eso, por lo cual tendrás que escaparte de la patrulla. La camioneta que traes no tiene muy buen blindaje, por lo cual las balas de la patrulla le hacen bastante daño.

La mejor técnica que he encontrado para pasar esta misión es avanzar un poco y detenerte. Pon la mira y espera a que la patrulla te rebase y se ponga enfrente de ti. Cuando haga esto, dispárale a todas las llantas que puedas (con que le dispares a una de las llantas y la logres ponchar será suficiente). Ahora que la patrulla trae por lo menos una llanta ponchada ponte en circulación y sigue derecho. La patrulla no podrá alcanzarte debido a que trae una llanta ponchada, y de esta manera podrás escaparte de ella.

=-*-

IVc.5 - (Alt) Five Laps

=-*-

Objetivo: Gánale a Lola en las 5 Vueltas

La pista es bastante pequeña, pero involucra varias curvas y vueltas que harán que te pegues a la pared si es que vas muy rápido. También notarás que hay barriles por toda la pista. Si les pegas, éstos explotarán, dañando a tu carro. Para ganar necesitas completar 5 vueltas al rededor de la pista antes que Lola; no importa si destruyes unos cuantos barriles. Ten en cuenta que si tu carro explota perderás la misión.

=-*-

IVc.6 - Busting Lola

=-*-

Objetivo: Pelea contra Lola

Lola te escuchará hablando con tu compañera, por lo cual intentará escapar de ti. No tendrás más remedio que arrestarla, y para poder hacer esto tendrás que pelear contra ella. Cuenta con 6! y es muy buena en lo que se refiere a defenderse.

Si hay un oponente difícil en el juego (aparte de los Jefes Finales) es Lola. Ella tiene una técnica especial que consiste en dar "flips", que consisten en impulsarse con las manos en el piso y empezar a girar, tratando de pegarte con una patada poderosa. Debes de tratar de evitar este ataque

lo más que puedas.

El método para matar a Lola es siempre mantenerte en la ofensiva y nunca alejarte de ella, para que de esta manera se minimicen las posibilidades de que haga su técnica especial. Los golpes que le des no le quitarán mucha vida, por lo cual tendrás que aprovechar y darle combos. También procura que no te acorrale contra la pared, ya que si lo hace te será muy difícil moverte para esquivar sus golpes.

=-*-

IVc.7 - Finale: Sniper Redux

=-*-

Objetivo: Dispárale al Francotirador

Dice el dicho popular que al que hace buenas acciones tarde o temprano se le recompensa. Sin embargo, Lola se dedicaba a robar bancos, por lo cual no se le recompensaría. Y eso fue justamente lo que pasó. Tan rápido te preparabas para arrestarla, una bala la mata.

Los Francotiradores poseen armas extremadamente exactas y muy poderosas. Sin embargo, también son bastante lentas las armas que utilizan. Si les disparas mientras están apuntando, perderán la mira y no te podrán disparar (necesitarán volver a apuntar). Solamente disparan una bala a la vez.

El Francotirador se moverá de un lado a otro, deteniéndose cuando quiera dispararte. Cuando se detenga empezará a apuntarte. Aprovecha que se ha detenido para dispararle. (Si tienes el arma que no ha sido mejorada, lo más probable es que no le logres pegar cuando se esté moviendo, por lo cual necesitarás esperar a que deje de moverse).

Si lo crees necesario, te puedes cubrir detrás del vehículo que está a la derecha (solamente ten cuidado de que no explote).

Cuando mates al Francotirador habrás completado la misión y el capítulo.

=-*-

Vc.1 - The Airport Lead

=-*-

Objetivo: Maneja al Aeropuerto
Opcional: Resolver Crímenes de la Calle

Ésta es otra misión en la que se te da la opción de viajar por toda la ciudad. Lo único difícil puede ser encontrar el lugar apropiado del aeropuerto al que tienes que llegar, debido a que el aeropuerto es muy inmenso y no puedes pasar por todas las calles que se encuentran cerca de él.

Avanza, y da vuelta a la izquierda en Robertson Blvd. Sigue por dicha calle hasta que llegues al ruce con National Blvd, en donde tendrás que dar vuelta a la derecha. Ya que te encuentres sobre National Blvd, continúa por dicha avenida. Debes de seguir por la Avenida, asegurándote de no meterte en ninguna otra avenida (De repente, la avenida da vueltas y no sigue hacia adelante; Cuando llegues a Mentone Ave, necesitas dar vuelta a la derecha para seguir por National Blvd. Sigue por National Blvd, el cual se convierte luego en Westwood Blvd, por lo gual tienes que dar vuelta a la izquierda para volver a meterte a National Blvd). Cuando se termine National Blvd, llegarás al cruce con Centinela Ave. Aquí da vuelta a la izquierda, y circula por Centinela Ave hasta que llegues al cruce con Airport Ave. Da vuelta a la derecha y sigue por Airport Ave hasta que llegues a donde está el círculo verde.

=-*-

Vc.2 - Chasing Assassins

=-*-

Objetivo: Persigue a los Asesinos

Aunque el objetivo dice "Persigue a los Asesinos", lo que realmente debes de hacer es eliminar a los asesinos y hacer que el camión en el que van se pare. Si no eliminas a los asesinos, te será muy difícil hacer que el camión se pare. También, los asesinos traen armas automáticas que son capaces de hacerle mucho daño a tu vehículo.

Tan rápido empiece la misión, súbete a tu automóvil y empieza a seguir a los asesinos. Lo más recomendable es que aceleres y trates de alcanzar al camión mientras éste sigue circulando por Airport Ave. Una vez que te le hayas acercado, empieza a dispararle a los asesinos que van en la parte trasera del camión. Tu prioridad debe ser de eliminar a estos dos sicarios. Una vez que los hayas eliminado, prosigue a parar al camión. Para hacerlo, simplemente dispárale a las llantas del camión, o empújalo para tratar de hacer que se estrelle contra una barda cuando esté dando una vuelta. Ten en cuenta que si te pones en la parte delantera del camión, el chofer te empezará a disparar. La técnica alterna para detener al camión es dispararle cerca de la puerta del conductor para hacer que explote el tanque de gasolina.

=-*-

Vc.3 - A Race Downtown

=-*-

Objetivo: Llega al Centro

En esta misión no es necesario tener un carro rápido. Sin emabargo, es muy recomendable que tengas uno, ya que si estás manejando un carro lento no deberás de chocar para poder llegar a tiempo. Si acabas de hacer la misión previa a ésta, lo más probable es que tu carro esté en malas condiciones. No te preocupes; su velocidad seguirá siendo la misma que

cuando está totalmente reparado. Tienes 2 minutos con 5 segundos para llegar a tu destino.

Iniciarás en la autopista 10. Métete en tu vehículo y acelera. Sigue por la autopista. Ve contando las salidas a las que lleguas. En la tercer salida, la cual se llama "Grand Exit", deberás de salirte de la autopista. Grand Exit te llevará a una calle que se llama Grand St. Inmediatamente da vuelta a la izquierda y sigue por Grand St. Como te podrás dar cuenta, estarás llendo en sentido contrario, por lo cual necesitarás estar atento para no chocar contra los demás vehículos (Si enciendes la sirena, lograrás que los vehículos se aparten de tu camino). Avanza por Grand St hasta llegar a tu destino.

=-*-

Vc.4 - Bank Standoff

=-*-

Objetivo: Llega a la Entrada del Banco

Esta misión puede llegar a ser una misión sangrienta, pero realmente lo que hace es prepararte para las siguientes dos misiones. Para completar la misión puedes hacer justamente lo que dice el objetivo (No ponerle atención a los enemigos y correr hasta la entrada del banco), o cubrirte bien e ir matando a todos los enemigos para llegar sin ningún problema al banco.

En esta misión las patrullas son tus aliadas. Utilízalas para cubrirte y de esta forma evitar que los enemigos te disparen libremente. Cuando tus enemigos paren de disparar (para recargar su pistola), párate y dispárales. LA única consideración importante que debes de tener en cuenta es que después de recibir bastantes balazos el carro explotará. También, de vez en cuando aparece un francotirador. Como siempre, eliminar al francotirador debe de ser tu prioridad ya que sus balas suelen ser muy dañinas.
Cuando te aproximes a la puerta ten mucho cuidado, ya que varios sicarios aparecerán (uno trae un rehén) y te empezarán a disparar sin piedad. Aunque no es bueno hacerlo, recomiendo que no te preocupes por el rehén y te preocupes más por tu vida (dispárale a todos los malos).

Cuando llegues a la puerta del banco (donde está la flecha verde) completarás la misión.

=-*-

Vc.5 - Lobby Firefight

=-*-

Objetivo: Dispárale a los Terroristas

Para esta misión te recomiendo que ya tengas el mejor arma y todos las mejoras disponibles para las pistolas. En esta misión te enfrentarás a muchos malos, los cuales están fuertemente armados. Por si fuera poco,

no hay ninguna caja de primeros auxilios, por lo cual no te podrás recuperar. Hay varios rehenes en las esquinas. Evita acercarte a ellos para que no los maten.

Una vez que inicias la misión, toma nota del lugar del que salen los enemigos. A partir de este lugar, los enemigos irán saliendo de las puertas que se encuentran en el sentido de las manecillas del reloj del primer lugar del que aparecieron. También de vez en cuando saldrá un lanza-granadas, el cual, obviamente, lanzará granadas. Si te das cuenta, él se encuentra detrás de un vidrio antibalas, el cual puedes romper si le das "muchos" balazos. Sin embargo, el método más rápido es dispararle a la cosa metálica que está en la ventana para hacer que se caiga, y luego por el hoyo dispararle al lanza-granadas.

Cuando hayas derrotado a todos los enemigos acabarás la misión.

=-*-

Vc.5 - (Alt) Going Up

=-*-

Objetivo: Llega a las Oficinas VIP

En esta ocasión tendrás que disparar hasta que llegues a las oficinas VIP. En cada nivel aparecerán bastantes enemigos; generalmente aparecen cuando te acercas a una esquina, o justamente después de que pasas una esquina. Lo más recomendable es que no avances muy rápido, sino lentamente para que puedas ir examinando todos los lugares y de esta forma estar prevenido en caso de que te empiecen a atacar.

Al final de cada piso hay unas escaleras. Al inicio de estas escaleras encontrarás un botiquín de primeros auxilios. En total son tres pisos por los que tendrás que atravesar. Al final del tercer piso subirás una escalera el cual te llevará al cuarto piso. Aquí, cuando te aproximes a la esquina, aparecerán varios hombres con armas de alto poder; ten mucho cuidado aquí, ya que te pueden matar con facilidad. Después de ellos encontrarás las oficinas VIP.

Es casi un requisito tener todas las habilidades de las pistolas para pasar con facilidad este nivel. Las balas más poderosas, al igual que la lámpara (ambas habilidades que adquieres en los campos de tiro al blanco) son de gran ayuda en este nivel.

=-*-

Vc.6 - Hostage Crisis

=-*-

Objetivo: Llega a las Oficinas VIP (Gente Muy Imporante)

Si hay una misión difícil en el juego, definitívamente es ésta. Es casi un requerimiento que tengas la pistola más poderosa, y todas las mejoras

posibles. Esto hará que la misión se te haga mucho más fácil. Te enfrentarás a muchos terroristas, muchos de los cuales traen rehénes. Como antes, te recomiendo que te preocupes primero por tu vida y luego por la de los rehénes; no te preocupes si matas a los rehénes. Hay varias cajas de Primeros Auxilios, pero aparentemente no las suficientes para que logres pasar con facilidad la misión. También hay muchos enemigos que traen pistolas automáticas. Te recomiendo que las agarres ya que éstas disparan con más velocidad. También debes de saber que puedes evitar muchos malos si siempre tratas de mantenerte en el pasillo central de los cuartos grandes, y no irte hacia los lados cuando realmente es innecesario que lo hagas.

Al iniciar, avanza un poco y luego, antes de llegar a la esquina, pégate a la pared (del lado derecho). Acércate a la esquina y la mira empezará a apuntar a un enemigo. Rápidamente sal de la esquina y dispárale. Cuando lo elimines, llega hasta donde él se encontraba. Si quieres, recoge su arma.

Te darás cuenta que estás en un espacio grande con unos cubículos con escritorios. Gira a la derecha y sigue el camino. Da vuelta a la izquierda y pégate al cubículo. Avanza hacia la esquina, y tu mira deberá de apuntar algo. Acércate a la esquina y dispárale al malo, el cual trae a un rehén.

Ya que lo hayas hecho, dirígete hasta donde estaba el malo, y luego da vuelta a la izquierda. Avanza, y en la intersección da vuelta a la derecha. Pégate al cubículo, y en la esquina avanza con cuidado hasta que tu mira capte algo. Cuando lo haga, rápidamente sal y dispárale al enemigo, el cual también trae a un rehén. Regrésate a la intersección, y ahora toma el camino que se dirige a la puerta del fondo. Cuando te acerques a dicha puerta verás como empiezan a salir tres enemigos de ella. Dispárale a los enemigos tan rápido empiecen a salir estos. Cuando los mates, ve y recoge sus armas automáticas.

Enfrente de ti estará el corredor. A la derecha, antes de meterte al corredor, hay una caja de primeros auxilios. Si estás bajo en vida, agárrala. Cuando te metas al corredor aparecerán dos enemigos. Mátalos antes de que puedan dispararte. Acércate a la esquina y pégate a la pared. Verás que tu mira empieza a apuntar a dos enemigos. Rápidamente sal y dispárales. Cuando los elimines, podrás ver el final del corredor.

Una vez que salgas del corredor te aparecerán dos malos. Elimínalos. Ahora da vuelta y dirígete hacia la izquierda. Cuando te aproximes a la esquina aparecerá un enemigo con un rehén. Mátalo. Ahora date la vuelta y dirígete a la esquina del lado opuesto del cuarto. Esto hará que aparezca otro enemigo con un rehén. También elimínalo. Da vuelta en la esquina y pégate al cubículo. Cuando te aproximes a la otra esquina tu mira captará un enemigo. Rápidamente sal y elimínalo. Ahora dirígete hacia donde él está. Cuando lo hagas, tu mira captará dos enemigos. Uno de ellos estará enfrente de ti. Cerca de él hay una caja de primeros auxilios. Dirígete hacia él y elimínalo. Los otros dos están, cada uno, en uno de los corredores del lado. Para eliminarlos te recomiendo que saltes cuando estén recargando su arma y les dispares.

Ya que hayas hecho esto te recomiendo que avances por el corredor de la derecha. Luego, da vuelta a la derecha y cuando te aproximes al fondo te aparecerá un enemigo. Elimínalo. Sigue el camino. Podrás ver una caja de Primeros Auxilios cerca. Si la necesitas, agárrala. Continúa por el camino. Te deberán de aparecer varios enemigos. Mátalos. Cuando puedas, vuelve a dar vuelta a la derecha para incorporarte al pasillo central. De aquí podrás ver hacia adelante otro corredor. Te recomiendo que no te dirijas hacia ninguno de los dos lados y continúes hacia el corredor, ya que si no

lo haces pueden aparecerte hasta cuatro enemigos en cada lado.

Cuando te acerques al corredor del fondo aparecerán dos malos. Trata de eliminarlos mientras se encuentran moviéndos para agarrar una posición. Al lado de la puerta hay una caja de Primeros Auxilios. Te recomiendo que la agarres. Después de hacer esto, métete al corredor. Verás como aparecen otros tres terroristas. También trata de eliminarlos antes de que inicien a dispararte. Ten mucho cuidado cuando te aproximes a la esquina. Pégate a la pared y verás como tu mira detecta a tres enemigos. Ellos están fuertemente armados, y cubren la puerta que te hará terminar la misión. Adicionalmente, uno de ellos tiene a un rehén. Rápidamente sal de donde te estás cubriendo y dispárales. Si no los eliminas a todos la primera vez que sales, vuelve a cubrirte y espera a que tengan que cargar sus armas. Cuando hagan esto, vuelve a salir de la esquina y elimínalos.

Ya que los hayas eliminado, dirígete a la puerta con la flecha verde. Una vez que llegues a ella terminarás la misión.

=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-

Vc.7 - Finale: Bad Politics

=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-

Objetivo: Pelea contra el General Kim

El General Kim es el último Jefe. Estarás peleando contra él en la parte superior de un helipuerto. No necesitas preocuparte de no caerte, ya que no lo puedes hacer. Te recomiendo que tan rápido inicie la pelea retrocedas un poco y te vayas a donde está el helipuerto. Aquí tendrás más espacio para pelear.

Para derrotar al General Kim te recomiendo que siempre estés a la ofensiva. Esto hará que el se mantenga a la defensiva y que tenga poco tiempo de pegarte. Una vez que te empieza a golpear él, se te podría hacer un poco difícil liberarte de sus combos. Por lo tanto, trata de defenderte lo más rápido posible si es que te empieza a golpear. Siempre que se te dé la oportunidad, realiza combos para lograr derrotarlo más rápida y fácilmente.

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                    |
|                            07. Habilidades                         |
|                                                                    |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

Uno de los elementos más importantes del Juego es la capacidad para aprender nuevas habilidades. Con estas habilidades serás mejor en prácticamente cualquier aspecto: Existen habilidades que mejoran la forma

en la que disparas, otras la forma en la que manejas, y hasta puedes aprender nuevas técnicas para cuando estás peleando de mano a mano.

Cabe destacar que solamente aprenderás estas habilidades en lugares especiales; estos lugares aparecen con un símbolo de color azul fosforescente en tu mapa. Para intentar aprender la habilidad necesitas 1 Shield (Escudo), y solamente aprenderás la habilidad si cumples con todos los requisitos que se te piden al iniciar la práctica.

En esta sección, primero se enlistan los beneficios de la habilidad, marcados por un "-". Posteriormente se enlistan los requisitos que debes cumplir para aprender la habilidad, marcados por un "*". Para finalizar, se da una breve descripción de qué hacer y cómo hacerlo para aprobar exitosamente la práctica.

=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-

7.1 - Campos de Tiro al Blanco (Firing Range)

=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-=-*-

Los Firing Range son Campos de Tiro al Blanco en los que practicarás con tu pistola con la intención de adquirir nuevas habilidades que te serán de mucha utilidad cuando estés disparando.

Para aprender una nueva habilidad necesitas primero encontrar un Campo de Tiro al Blanco. Éstos están marcados en tu mapa con el símbolo de color azul fosforescente circular con cuatro flechas. Recuerda que necesitas 1 Shield (Escudo) cada vez que quieras intentar una habilidad que no tienes. Cuando aprendas la habilidad, necesitarás encontrar un diferente Campo de Tiro al Blanco para adquirir una nueva.

En estos Campos existen dos tipos de blancos: El de color negro corresponde a los blancos que les debes de disparar. El blanco de color rojo representa a un civil, por lo cual debes evitar dispararle (basta un disparo para destruir un blanco rojo, mientras que necesitas varios disparos para destruir uno de color negro). El contador en la parte superior derecha llevará la cuenta de cuántos blancos has destruido exitosamente, cumpliendo con los requisitos específicos.

=============================

1. Dual-Target Aim (Apunte Doble)

=============================

- Habilidad para enfocar dos blancos a la misma vez.
- La retícula enfoca el blanco primario.
- Los blancos cercanos reciben disparos cuando es posible.

* Destruye 8 blancos
* Evita blancos civiles (3)

Dispárale a los blancos cuando aparezcan en la pantalla. Recuerda recargar manualmente siempre que tengas la oportunidad. Cuando el blanco esté en la parte central, en uno de los lados, ten cuidado cuando se empiece a mover

hacia el otro lado, ya que aparecerá un civil (son los blancos de rojo).

===
2. Aim Assistance (Asistencia para Apuntar)
===

- Permite enfocar puntos vitales cuando enfocas con precisión.
- La retícula se pone verde cuando enfocas un punto neutralizante.
- La retícula se pone roja cuando enfocas un punto letal.
- Para enfocar con precisión, mantén presionado el botón <R>

* Logra 7 disparos neutralizantes
* Evita blancos civiles (2)

Los puntos neutralizantes son las piernas y los brazos. Por esta razón, solamente le debes de disparar a estas partes de los blancos; la retícula se pondrá de color verde una vez que enfoques una de estas partes. Recuerda que uno de los beneficios de enfocar con precisión es que el tiempo se vuelve lento. Para el blanco que se está moviendo, intenta enfocar el lugar en el que el blanco estaría un segundo después para dispararle exitosamente.

==============================
3. Fast Reload (Recarga Rápida)
==============================

- Incrementa la velocidad en la que recargas tu arma.

* Destruye, o neutraliza, 10 blancos
* Evita blancos civiles (1)
* Evita disparos a la cabeza

Aunque no lo creas, es más rápido neutralizar los blancos que destruirlos. Cuando aparezca un civil, es completamente necesario que realices un disparo neutralizante para no destruir el blanco del civil.

===
4. Fast Aim Speed (Mayor Velocidad para Apuntar)
===

- Incrementa la velocidad de la retícula.
- Mejora la mira para blancos que se mueven.

* Destruye, o neutraliza, 12 blancos
* Evita blancos civiles
* Evita disparos a la cabeza

Con esta habilidad ahora sí es más rápido disparar y destruir los blancos sin apuntar con precisión. La primera vez que aparezcan los dos civiles, dispárale a los blancos cuando se encuentren entre los civiles. Cuando se acerquen a ellos, deja de disparar, y vuelve a disparar cuando estén en los lados. Cuando aparezca por segunda vez el civil, utiliza la puntería con

precisión para destruir los blancos sin destruir el civil.

=======================
5. Laser Sight (Mira Láser)
=======================

- Habilita un láser guía cuando estás enfocando con precisión.
- Mientras estás enfocando con precisión, utiliza la palanca de control para seleccionar el punto vital deseado.
- Aléjate del blanco para apuntar libremente.

* Realiza 10 disparos neutralizantes
* Evita blancos civiles
* Evita disparos a la cabeza

En esta ocasión debes de tener mucho cuidado a qué le disparas. Solamente te contarán los disparos neutralizantes, y no debes de dispararle a la cabeza a ningún blanco. Por esta razón, si un blanco solamente tiene la cabeza afuera, no le dispares (espérate a que se empiece a mover). Recuerda que los disparos neutralizantes son aquellos en los que tu mira se pone de color verde (en los brazos y en las piernas).

====================
6. Flash Light (Lámpara)
====================

- Ilumina lo que está cerca en lugares oscuros.
- Puede dejar ciego al enemigo cuando estás apuntando con precisión.

* Destruye, o neutraliza, 10 blancos
* Evita blancos civiles
* Evita disparos a la cabeza

Solamente enfócate en dispararle a los diferentes blancos tan rápido aparezcan estos; no necesitas apuntar con precisión. Si lo haces correctamente, no tendrás que preocuparte por blancos civiles (ya que destruirás los blancos normales antes de que se acerquen a los civiles).

===================
7. Scope (Amplificador)
===================

- Provee de un zoom doble.

* Realiza 10 disparos a la cabeza
* Evita blancos civiles

¡Por fin una misión en la que puedes dispararle a los blancos en la cabeza sin recibir una penalización! De hecho, solamente te contarán los disparos a la cabeza, así que enfócate en dispararle exclusivamente a esta parte de los blancos (la retícula se pondrá de color rojo cuando le estás

apuntando a la cabeza del blanco). Por cierto, cuando haya un civil detrás de tu blanco, no realices más de un disparo ya que puedes terminar pegándole al civil (esto sucede si disparas dos veces; el primer disparo le pega a la cabeza del blanco, causando que éste se quite. Consecuentemente el segundo disparo le pegaría al civil que está detrás del blanco). Por cierto, es indispensable que utilices la mira exacta.

=============================
8. Top Accuracy (Máxima Puntería)
=============================

- Reduce los errores al apuntar.

* Destruye, o neutraliza, 12 blancos
* Logra un 50% de exactitud en la Puntería
* Evita blancos civiles y disparos a la cabeza

Esta misión es bastante exigente, ya que te pide que tengas puntería mayor al 50%. Por esta razón, es casi necesario que utilices la Puntería Exacta. Si no lo haces, corres el riesgo de obtener un puntaje inferior de exactitud en la Puntería. Enfócate exclusivamente en realizar disparos neutralizantes. Evita dispararle más de una vez al blanco, ya que basta con un solo disparo para atinarle a la parte neutralizante (Si disparas más de una vez, el segundo disparo no le atinará al blanco, ya que esté se habrá volteado; a su vez, esto causa que baje tu exactitud en la Puntería). Recuerda evitar dispararle a los civiles, y dispara un poquito al lado de donde quieres que la bala le pegue a los blancos que se mueven.

==
9. Hollow Point Ammo (Municiones de Punta Hueca)
==

- Incrementa el factor de daño de las balas

* Destruye, o neutraliza, 15 blancos
* Evita blancos civiles
* Evita disparos a la cabeza

Al principio enfócate en realizar disparos neutralizantes, ya que de lo contrario corres el riesgo de dispararle a blancos civiles. Una vez que dejen de aparecer blancos civiles, puedes dedicarte a destruir los blancos con disparos normales. Nada más ten en cuenta de ser lo más rápido posible, ya que de lo contrario los blancos se quitarán antes de que los logres destruir.

=-*-

7.2 - Cursos de Manejar (Driving Course)

=-*-

En los Cursos para Manejar aprenderás maniobras cuyo único objetivo es facilitarte habilidades que podrás utilizar cuando estés manejando un vehículo.

Para aprender una nueva habilidad necesitas primero encontrar un lugar donde se faciliten los cursos de manejo. Éstos están marcados en tu mapa con el símbolo de un carro, de color azul fosforescente. Recuerda que necesitas 1 Shield (Escudo) cada vez que quieras intentar una habilidad que no tienes. Cuando aprendas la habilidad, necesitarás encontrar un diferente lugar para aprender una nueva.

Por cierto, cada vez que realices una maniobra exitosamente, Nick gritará. El contador de tiempo está en la parte inferior central de la pantalla. Para aprender la maniobra, debes llegar antes de que el tiempo se acabe y cumplir con los demás requisitos específicos. Recuerda que no importa si destruyes los obstáculos que están después de la meta.

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

1. Peel-Out (Arrancón)

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

- Mientras estés detenido, presiona los botones <A> + <B> y luego suelta <B>.
- Esta técnica permite que el carro se de la vuelta en el mismo lugar, y arranque rápidamente.

* Llega a la meta antes de que el tiempo se acabe
* Evita los obstáculos (3)
* Realiza por lo menos un Arrancón

Para quitarte la restricción de realizar un Peel-Out, haz uno justamente al principio, mientras esperas que la reja se abra. En este curso no es necesario que vayas muy rápido; enfócate en no derribar ningún obstáculo. Cuando sí necesitas tener mucho cuidado es en las curvas, ya que los obstáculos están posicionados en el lado opuesto. Recuerda que no te quitan puntos por chocar el coche, sino por derribar obstáculos (Utiliza esto a tu ventaja). Antes de llegar a la meta se pondrá una reja. Esto lo puedes aprovechar para realizar un segundo Peel-Out.

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

2. Rapid Stop (Parada Rápida)

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

- Mientras te estés moviendo hacia adelante, mueve la palanca de Control hacia la derecha o izquierda, y presiona rápidamente dos veces el botón <B>, y déjalo presionado.
- Dando la vuelta hacia la derecha o izquierda crea una barrera.
- La Parada Rápida permite bloquearle el camino a los sujetos que persigues.

* Llega a la meta antes de que el tiempo se acabe
* Evita los obstáculos (3)
* Realiza por lo menos una Parada Rápida

Sería bueno iniciar con un arrancón. Cerca del final del primer tramo aparecerán varias personas. Intenta hacer aquí una parada rápida. Si no lo logras, no te preocupes, ya que habrá varias ocasiones para realizar una. Posteriormente entrarás a un tramo con muchas curvas. Lo mejor es ir lento aquí, para evitar tumbar cualquier obstáculo. En los siguientes tramos te aparecerán personas; simplemente evita atropellarlas (notarás que por lo general aparecen en el lado opuesto al que apareció el blanco anterior). También podrás intentar una Parada Rápida cuando te aparezca la reja, (si te falta uno, entonces realízalo cuando te acerques a la meta). Cerca de la meta hay muchos obstáculos, así que modera tu velocidad. Recuerda que puedes saber si realizaste la maniobra si Nick grita.

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

3. P.I.T. Maneuver (Maniobra P.I.T.)

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

- Pégale al vehículo sospechoso desde atrás, a un ángulo de 45 grados para hacer que pierda el control.
- La Maniobra P.I.T. (Técnica de Inmovilización a Precisión, por sus siglas en inglés) puede deshabilitar un carro sin destruirlo.

* Llega a la meta antes de que el tiempo se acabe
* Evita los obstáculos (3)
* Realiza por lo menos una Maniobra P.I.T. para deshabilitar el carro clon.

En esta pista hay dos carros clones. Es necesario que deshabilites por lo menos a uno con la maniobra P.I.T. Si una vez que intentas realizar la técnica, el carro clon no se para, entonces no hiciste exitosamente la maniobra. Si el carro sí se para, entonces sí la hiciste exitosamente, así que ya solamente necesitas preocuparte por no destruir más de 3 barriles, y llegar a la meta a tiempo.

=-=

4. Downshift Boost (Aceleración de Cambios)

=-=

- Mientras te muevas hacia adelante, mueve la palanca de control hacia abajo y presiona rápidamente el botón <A> dos veces consecutivas.
- La Aceleración de Cambios hace que aceleres momentáneamente.

* Llega a la meta antes de que el tiempo se acabe
* Evita los obstáculos (3)
* Realiza por lo menos una Aceleración de Cambios.

Lo único que necesitas saber en esta ocasión es que debes de ir a una velocidad decente para que puedas realizar la Aceleración de Cambios. Esto significa que si vas lento se te hará muy difícil realizar la maniobra.

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

5. 90 Turn (Vuelta 90)

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

- Presiona el botón <A> + <X> y da vuelta en la dirección deseada.
- Permite negociar una vuelta cerrada haciendo que el carro gire a la vuelta.

* Llega a la meta antes de que el tiempo se acabe
* Evita los obstáculos (3)
* Realiza por lo menos una Vuelta 90.

Mi recomendación para este curso es que realices las vueltas cerradas en las esquinas en las que solamente hay barriles y no barreras. De esta forma aumentarás la posibilidad de no destruir los obstáculos. Si se te está dificultando mucho esta maniobra, recuerda que solamente es necesario que realices una; en las demás esquinas puedes dar una vuelta normal, bajando la velocidad para no destruir ningún obstáculo.

================================
6. FWD Switchblade (Vuelta en U)
================================

- Mientras te mueves hacia adelante, presiona rápidamente el botón <X> dos veces continuas y gira hacia la dirección deseada.
- Permite dar una vuelta en U rápidamente para perseguir enemigos que se quieren escapar. También permite cambiar de dirección repentinamente.

* Llega a la meta antes de que el tiempo se acabe
* Evita los obstáculos (3)
* Realiza por lo menos una Vuelta en U.

Esta maniobra es bastante fácil, así que cada vez que se dé la oportunidad utilízala. Para empezar, notarás que a los lados hay unas rejas cerradas. Éstas solamente se abrirán una vez que las has sobrepasado. Por esta razón, realiza la Vuelta en U una vez que pases la reja; no te preocupes si abollas la parte trasera de tu carro... Solamente enfócate en cumplir con los objetivos.

===
7. Back Switchblade (Vuelta en U hacia Atrás)
===

- Mientras te mueves hacia atrás, presiona rápidamente el botón <X> dos veces continuas y gira hacia la dirección deseada.
- Permite dar una vuelta en U cuando estás en reversa para voltearte rápidamente.

* Llega a la meta antes de que el tiempo se acabe
* Evita los obstáculos (3)
* Realiza por lo menos una Vuelta en U hacia Atrás.

Esta pista no es nada difícil comparada con las otras. Sin embargo, existe un gran atajo: Desde donde inicias, sigue el camino hasta que llegues a la parte donde están las primeras rejas. Normalmente, lo que harías sería frenarte y dar la vuela en U hacia atrás para meterte por la reja que

se abrió. Sin embargo, no lo hagas: A toda velocidad sigue moviéndote hacia adelante, como si quisieras estrellarte con la reja que dice "Reverse". El resultado es que de alguna forma atravesarás la reja. Ahora solamente te resta seguir el camino. En la primera intersección no des vuelta en la derecha. Espérate a llegar a la segunda intersección, y aquí si da vuelta a la derecha. Ahora simplemente sigue el camino. Cuando las rejas se cierren, da una vuelta en U hacia atrás, y sigue por el camino que se abrió para llegar a la meta.

=======================
8. Two Wheels (Dos Llantas)
=======================

- Rápidamente mueve la Palanca de Control a la Izquierda, Derecha, Izquierda, y luego presiona rápidamente dos veces consecutivas el botón <A> para que el carro se suba sobre sus llantas izquierdas.
- Rápidamente mueve la Palanca de Control a la Derecha, Izquierda, Derecha, y luego presiona rápidamente dos veces consecutivas el botón <A> para que el carro se suba sobre sus llantas derechas.

* Llega a la meta antes de que el tiempo se acabe
* Evita los obstáculos (3)
* Realiza por lo menos un "Dos Llantas".

Es muy fácil perder el control del vehículo cuando realizas el "Dos Llantas" así que lo más conveniente es que lo realices al principio, antes de llegar a los dos obstáculos, y posteriormente simplemente pegarte a cualquiera de los lados para evitar los obstáculos (no es necesario hacer el "Dos Llantas" para esquivarlos).

==================================
9. Nitro Boost (Aceleración de Nitro)
==================================

- Mientras te mueves hacia adelante, a una alta velocidad, mueve la palanca de control hacia arriba y presiona rápidamente tres veces consecutivas el botón <A>.
- Inyectar Oxido de Nitrógeno permite una velocidad momentánea mayor.

* Llega a la meta antes de que el tiempo se acabe
* Evita los obstáculos (3)
* Realiza por lo menos una Aceleración de Nitro.

De todas las maniobras y habilidades que aprendes en los cursos de manejar, ésta es una de las más útiles ya que te permitirá alcanzar rápidamente la máxima velocidad de tu vehículo. Ten en cuenta que debes de ir bastante rápido para que puedas hacer la maniobra. Realiza la Aceleración Nitro cada vez que estés en un tramo recto de la autopista. Cuando te acerques a las curvas y a los barriles, no lo hagas, ya que perderás el control cuando intentes dar la vuelta cerrada.

=-*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*-

7.3 - Dojos de Pelea (Combat Training)

=-*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*=-*==*-

La intención de los cursos de Combat Training es darte habilidades que podrás utilizar mientras estás peleando contra algún oponente. También notarás que Nick Kang se irá poniendo un poco más fuerte conforme vayas aprendiendo estas habilidades.

Para aprender una nueva habilidad necesitas primero encontrar un dojo de peleas. Éstos están marcados en tu mapa con el símbolo de una pesa, de color azul fosforescente. Recuerda que necesitas 1 Shield (Escudo) cada vez que quieras intentar una habilidad que no tienes. Cuando aprendas la habilidad, necesitarás encontrar un diferente dojo para aprender una nueva.

Cada vez que realices una habilidad correctamente durante el curso de pelea aparecerá un OK verde en la pantalla. En la parte superior derecha de la pantalla encontrarás el contador que lleva cuenta de cuántas habilidades has hecho exitosamente.

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

1. Running Attacks (Ataques Corriendo)

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

- Corre hacia tu oponente, y luego presiona el botón:
  <B> para una patada corriendo
  <A> para un golpe corriendo
  <Y> para un salto-patada corriendo

* Realiza 12 ataques corriendo
* Sobrevive a la sesión

Los objetivos de este entrenamiento no requieren que tus ataques sean variados, así que te puedes enfocar en realizar un solo ataque de tipo corriendo. No es muy difícil; nada más ten cuidado de no realizar por accidente un ataque que no sea corriendo.

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

2. Back Attacks (Ataques Traseros)

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

- Cuando el oponente esté detrás de ti, utiliza el botón:
  <B> para patada trasera
  <A> para golpe trasero
  <Y> para salto-patada trasera

* Realiza 12 ataques traseros
* Sobrevive a la sesión

Este entrenamiento puede ser algo difícil, ya que si no le atinas a la primera al blanco, entonces lo voltearás a ver y se vuelve extremadamente difícil darle la espalda (Si no le estás dando la espalda, no puedes realizar un ataque trasero). Por esta razón, evita fallar a la primera, y si lo haces, a veces es mejor destruir el blanco para que aparezca otro al que sí le estés dando la espalda.

==================================

3. Ground Attacks (Ataques de Suelo)

==================================

- Cuando el oponente está en el suelo, mueve la palanca de control hacia el oponente y presiona:
  <A> para darle una pisotada
  <B> para golpearlo con tu codo
  <Y> para caerle encima

* Realiza 12 ataques de suelo
* Sobrevive a la sesión

Esta sesión de entrenamiento es muy sencilla. Solamente debes cuidar de no empezar a correr cuando te dirijas al oponente, ya que esto causará que realices otra técnica.

===

4. Combo: Tiger Sweep (Barrida del Tigre)

===

- Cuando el oponente esté inconsciente, presiona la siguiente combinación de botones: <B>, <Y>, <B>.

* Realiza 5 Combos: Barrida del Tigre
* Sobrevive a la sesión

Golpea a los monos como quieras hasta que queden inconscientes (3 golpes para los negros, 5 para los que blancos); quedan inconscientes una vez que los signos de exclamación que aparecen en la parte superior derecha de la pantalla se les acaban. Cuando esto suceda, presiona <B>, <Y>, <B> en ese orden y espera a que Nick realice el ataque. Por cierto, no te le acerques mucho a los monos blancos ya que te golpearán (aunque el daño que recibes de esto es mínimo).

======================================

5. Combo: Tiger Claw (Garra del Tigre)

======================================

- Cuando el oponente esté inconsciente, presiona la siguiente combinación de botones: <A>, <B>, <Y>.

* Realiza 5 Combos: Garra del Tigre
* Sobrevive a la sesión

Golpea a los monos como quieras hasta que queden inconscientes (3 golpes para los negros, 5 para los que blancos); quedan inconscientes una vez que los signos de exclamación que aparecen en la parte superior derecha de la pantalla se les acaban. Cuando esto suceda, presiona <A>, <B>, <Y> en ese orden y espera a que Nick realice el ataque.

=-=-=-

Cuando aparezca un mono en el suelo, simplemente utiliza un ataque de suelo para eliminarlo y hacer que aparezcan más blancos en los que sí podrás realizar el Puño del Dragón.

=-=-=-

Ten en cuenta que necesitarás llegar a la meta en primer lugar y antes de que el contador se acabe si es que quieres ganar el carro:

'69 Muscle Car
Especificaciones:
0 a 60: 7 Segundos
Máxima Velocidad: 140 mph
Caballos de Fuerza: 350 HP

'01 Roadster Car
Especificaciones:
0 a 60: 4 Segundos
Máxima Velocidad: 177 mph
Caballos de Fuerza: 450 HP

'03 Sports Car
Especificaciones:
0 a 60: 4.5 Segundos
Máxima Velocidad: 180 mph
Caballos de Fuerza: 400 HP

Por otro lado, si decides ir a los Campos de Tiro al Blanco tendrás la oportunidad de ganar nuevas pistolas, las cuales tienen una capacidad mayor de hablas, al mismo tiempo que disparan más rápido. Una vez que obtienes una nueva pistola de las listadas a continuación, es imposible regresar a las pistolas anteriores.

Para ganar las pistolas necesitas llegar al punto designado. No es necesario que destruyas a los monos, pero si es recomendado, ya que de lo contrario te estarán disparando bolas de tenis que te quitarán vida. Si tu vida se acaba, habrás fallado y no obtendrás las pistolas.

.40 Revolvers
Especificaciones:
Capacidad de Balas: 8
4 Disparos por Segundo

.45 Pistols
Especificaciones:
Capacidad de Balas: 10
5 Disparos por Segundo

.50 Pistols
Especificaciones:
Capacidad de Balas: 12
6 Disparos por Segundo

Los Gimnasios de Peleas te darán la oportunidad de aprender nuevos movimientos de los maestros que los inventaron. Para hacer esto tendrás que derrotar a los ayudantes del Jefe del Gimnasio, y luego enfrentarte a él. Si lo derrotas, él te enseñará su movimiento.

Whirlwind Throw
Prueba tus habilidades contra el Maestro del Kung-Fu Chop Tao para adquirir su movimiento particular: Acércate al oponente y presiona los botones <X>, <A>, <Y>.

Tiene 3 ayudantes.

Arm Buster
Prueba tus habilidades contra el campeón de Lucha Libre Mr. Nice para adquirir su movimiento particular: Acércate al oponente y presiona los botones <X>, <A>, <B>.
Tiene 4 ayudantes.

Dirty Boxer
Prueba tus habilidades contra el campeón del boxeo Dirty Morales para adquirir su movimiento particular: Acércate al oponente y presiona los botones <X>, <B>, <A>.
Tiene 5 ayudantes.

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                     |
|                              09. Trucos                             |
|                                                                     |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

Cuando crees un nuevo archivo, introduce los siguientes códigos como tu nombre para jugar con un personaje diferente:

(En GameCube, necesitas tener presionado los botones L y R cuando presiones OK; En Play Station 2, necesitas mantener presionados los botones L1, R1 y X cuando presiones el botón de OK; En Xbox necesitas mantener los botones L y R presionados cuando elijas OK)

Código	Te conviertes en...
5WAT	Elemento de la SWAT
B00B	Mujer Punk
B00z	Callejero
B1G1	Jefa del EOD
BRUZ	Boxeador Profesional
FATT	Oficial de Policía
FUZZ	Johnson (Agente Policiaco)
HARA	Asiática
HAWG	Motociclista
HURT M3	Tu compañera
J1MM	Un Cadaver
JASS	Persona fumando un cigarro
M1K3	Integrante de un Comando
MNKY	Punk Hombre
MRFU	Persona Asiática
P1MP	Un Padrastro
PHAM	Carnicero Asiático
ROSA	Tu compañera
TATS	Mujer Tatuada
TFAN	Gángster

NOTA: Los Códigos de arriba sirven para True Crime de PS2, Xbox, y GCN

Mientras estés jugando, accesa el mapa y presiona los siguientes botones (las direcciones deben de ser presionadas en el pad de control):

=-=-=-=-
GameCube
=-=-=-=-

Y, X, Y, Y.....Enseñar las Coordenadas de Nick

Izquierda, Derecha, Izquierda, ...Todas las habilidades (Manejar)
Derecha, A

Derecha, Izquierda, Derecha, ...Todas las habilidades (Disparar)
Izquierda, A

Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A.....Todas las habilidades (Pelear)

Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, ...Obtén todos los Vehículos de Nick
Arriba, A

Arriba, Arriba, Arriba, A.....Vehículos más veloces.

Abajo, Abajo, Abajo, A.....Vehículo más poderoso (Necesitas
estar dentro de un vehículo)

R,L,D-PAD:arriba,abajo,derecha, ...Hacer disponible a Snoop Dogg
izquierda,abajo,Z,Z,A,Y,X,Y

=-=-=-=-=-=-=-
Play Station 2
=-=-=-=-=-=-=-

X, Círculo, Cuadrado, Triángulo .....Enseñar las Coordenadas de Nick

Izquierda, Derecha, Izquierda, ...Todas las habilidades (Manejar)
Derecha, X

Derecha, Izquierda, Derecha, ...Todas las habilidades (Disparar)
Izquierda, X

Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X .....Todas las habilidades (Pelear)

Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, ...Obtén todos los Vehículos de Nick
Arriba, X

Arriba, Arriba, Arriba, X.....Vehículos más veloces.

Abajo, Abajo, Abajo, X .....Vehículo más poderoso (Necesitas
estar dentro de un vehículo)

R1,L2,D-PAD:(arriba,derecha, ...Hacer disponible a Snoop Dogg
izquierda,abajo), L3, R3, X,
Cuadrado,Círculo,Triángulo

=-=-
Xbox

=-=-

A, B, X, Y .....Enseñar las Coordenadas de Nick

Izquierda, Derecha, Izquierda, ...Todas las habilidades (Manejar)
Derecha, A

Derecha, Izquierda, Derecha, ...Todas las habilidades (Disparar)
Izquierda, A

Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A.....Todas las habilidades (Pelear)

Abajo, Abajo, Abajo, A.....Vehículo más poderoso (Necesitas
estar dentro de un vehículo)

Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, ...Obtén todos los Vehículos de Nick
Arriba, X

-oo-

Trucos para Recargar, contribuidos por Contribuído por S.I.B. jl:

Es valido para todas las consolas; más que nada son aprovechamientos de fallitos sin importancia alguna; se trata de recargas en todas esas armas de usar y tirar (pistolas,automaticas,escopetas...).

CONSEJO IMPORTANTE: no vacíes las armas por completo, pues desaparecerán. Si están vacias no podran ser recargadas; vigila su munición si quieres conservarlas.

1er tipo de recarga:
CONDICIONES: sólo funcionan con pistolas.
ponte a cubierto o en una zona tranquila y haz lo sigiente: apunta en modo preciso y gasta todas las balas; ahora mantén pulsado el botón de disparar hasta que Kang suelten las armas y si se recogen te darás cuenta que el arma que estaba en la mano derecha esta completa (según su capacidad) haz lo mismo con la otra (no es necesario tener dos).

2do tipo de recarga:
CONDICIONES: 2 armas y modo libre (válido para todas las armas).
En un momento sin criminales cercanos haz un disparo al aire(de advertencia; Ver. PS2: R2+R1) y esta (mano derecha) se llenará (según su capacidad) independientemente de su estado anterior, suelta las dos y coge primero la media vacía; después repite la operación.

3er tipo de recarga:
CONDICIONES: no agotar el arma completamente en ningún momento.
AVISO: este ultimo recarga es para los tiroteos desde el coche y además las armas volveran a un estado anterior a la entrada del coche después de salir de él. Basta con apuntar manualmente y las municiones se recuperaran y podrán ser gastadas de nuevo hasta repetir lo anterior.

/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\

010. Dogg Bones

Los Dogg Bones son unos huesos de oro que están esparcidos por todo Los Ángeles. Una vez que hayas encontrado uno, en el mapa aparecerá la ubicación de los restantes 29 Huesos. Por lo general, los Huesos se encuentran sobre avenidas importantes, y en lotes de estacionamiento.

En total hay 30 Dogg Bones. Una vez que hayas logrado obtenerlos todos, aparecerá una nueva misión titulada "Dogg Patrol" (La puedes accesar desde el menú en el que escoges la misión que quieres hacer). En el Dogg Patrol tomas el control de "Dogg", un cantante Estadounidense. Tu objetivo es tratar de resolver la mayor cantidad posible de crímenes en una hora. Cuando se acabe la hora, terminará la misión y se te dará una calificación (según la cantidad de crímenes que hayas resuelto).

No es necesario obtener los 30 Dogg Bones para terminar el juego, pero si sí los obtienes podrás entrar al Dogg Patrol.

A continuación se da la ubicación, en coordenadas, de todos los Dogg Bones. También se especifica en donde está el Hueso, y entre que calles se encuentra. (Te recomiendo que una vez que hayas conseguido tu primer hueso, cheques el mapa y te acerques a la ubicación en la que aparece el hueso. Activa el truco para saber las coordenadas, y busca en esta lista la coordenada que más cercana esté a tu ubicación; De esta forma sabrás cual es el hueso que estás buscando.)

La Coordenada de la Derecha de la "," cambia conforme te muevas hacia el Este u Oeste. La Coordenada a la izquierda de la "," cambia conforme te muevas hacia el Norte o Sur.

134, 1410	3rd St y La Cienega Blvd (En un estacionamiento)
324, 111	Apple St y Fairfax Ave (Dentro de un Estacionamiento)
602, -266	Jefferson Blvd y Redondo Blvd (En un Estacionamiento)
672, 1766	Melrose Ave y Spaulding Ave (Dentro de un estacionamiento rejado)
918, 260	Washingtn Blvd y Mansfield Ave (En un lote vacío)
1223, 2276	Highland Blvd y Selma Ave (Se encuentra en un área rejada)
1338, 797	Rimpau Blvd y Olympic Blvd (Dentro de un estacionamiento, al lado de un edificio)
1619, 1385	Larchmont Blvd y 1st St (Se encuentra en un espacio vacío)
1695, -276	Jefferson Blvd y 4th Ave (En un espacio vacío)
2399, 213	(Cerca de la Farmacia)
2418, 1878	Edgemont St y Lily Crest Ave (Dentro de un área vacía; Estacionamiento)

2762, 830 (En la Gasolinera con los arbustos verdes)

3231, 1225 Alvarado ST y Court ST (Cerca de un Edificio Café)

3525, 2455 Fletcher Blvd y Glendale Blvd (Gasolinera)

3779, -235 En los Angeles Downtown (Dentro de un Estacionamiento/ área vacía)

3887, 734 En Los Angeles Downtown (En lo que parece ser un parque)

-193, 1205 Wilshire Blvd y La Peer Dr (En un estacionamiento)

-218, -186 Washington Blvd y Exposition Blvd (En un Estacionamiento)

-264, 775 Pico Blvd y Canfield Ave (Al lado de un local)

-590, 95 Club Dr y Shelby Dr (En el jardin donde intersectan ambas calles)

-1273, 770 Holmby Ave y Pandora Ave (En el área verde en la que se intersectan ambas avenidas).

-1375, -202 Sepulveda Blvd y Clover Ave (En un Estacionamiento Grande)

-1872, -554 Airport Ave y Centinela Ave (En un Estacionamiento enfrente del Aeropuerto)

-2238, -1231 Lincoln Blvd y Marco PI (En un Estacionamiento)

-2275, -1818 Via Marina y Pancey St (En un Estacionamiento Rejado)

-2450, 290 Santa Monica Blvd y Amherst Ave (En un estacionamiento)

-2687, -177 Cloverfield Blvd y Olympic Blvd (En un Estacionamiento de Supermercado)

-2824, -810 Lincoln Blvd y Pine St (En un Estacionamiento)

-3308, -351 Lincoln Blvd y Wilshire Blvd (En un Estacionamiento Grande)

-3449, 412 San Vicente Blvd y 19th St (En el camellón central de San Vicente Blvd)

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                    |
|                        011. Preguntas Frecuentes                   |
|                                                                    |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

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

- ¿Una vez que obtengo uno de los finales, puedo obtener los otros dos finales en el mismo archivo?

Si, puedes obtener los tres finales en un mismo archivo.

- ¿Pasa algo una vez que consigo los tres finales?

Sí: Tendrás acceso a una película especial.

- ¿Cuál es el propósito del Dogg Patrol?

Realmente no sirve para nada especial. Lo único que sucede es que te dan un rango dependiendo de cuantos crímenes resolviste.

- ¿Qué son las misiones alternas?

Las misiones alternas son misiones a las que pasas si el resultado de la misión anterior no era el que se esperaba; solamente hay misiones alternas en algunas situaciones. Ten en cuenta que puedes jugar como normalmente lo harías, y después regresar a completar las misiones alternas. Las misiones alternas están marcadas por un (Alt) en la pantalla de selección de misiones.

- Me fui a uno de los extremos del mapa, y encontré otra ciudad que no aparece en el mapa. No me puedo acercar a ella.

En algunos extremos de la ciudad existen lugares que no aparecen en el Mapa común. Cuando te acercas a estos lugares, la pantalla se pone en blanco y luego regresarás al último punto del mapa en el que estuviste. Este tipo de lugares son comunes en el extremo Norte de la ciudad, y, como mencioné, si te les acercas mucho reapareces en el último punto del Mapa en el que estuviste.

- ¿Es cierto que le puedo clavar un cuchillo a los enemigos?

Sí, es verdad. Cuando traes un arma puntiaguda (cuchillos, navajas, espadas), se la puedes aventar a tu oponente para que se clave en su cara. Para hacer esto tu oponente debe estar bastante dañado (casí listo para ser derrotado). Acércate a él y lanza tu arma. Nick la aventará, y como tu oponente estaba bastante débil, el arma se le incrustará. Nada más ten en cuenta que esta es una técnica de policía malo.

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                          |
|                       012. Historial de Versiones                        |
|                                                                          |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

Versión 1.00 (Junio 10, 2005): Por fin ha quedado terminada la guía: Se incluyen las secciones de habilidades y los Cruisin' Bonus. También se agregan las misiones alternas.

Versión 0.98 (Octubre 2, 2004): Se añaden las secciones del Walkthrough para el Final Normal y Malo. Se añaden más trucos, y se actualiza la sección de las

Preguntas Frecuentes. También se incluye
la ubicación de los Dogg Bones, y la
descripción de los personajes principales.
Se crea el Historial de Versiones.

Versión 0.90 (Agosto 24, 2004): La Primera versión de la Guía. Las secciones
de Controles, Trucos, Preguntas Frecuentes,
y Walkthrough para el Final Bueno son
incluídas.

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                       |
|                      013. Información de Contacto                     |
|                                                                       |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

Existen tres métodos para contactarme:

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

http://www.guias.tk

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

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

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

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

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

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 molestarme 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 (y/o) luarfaqs@gmail.com

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

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

```
 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                          |
|                          014. Copyright / Legal                          |
|                                                                          |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/
```

~ This Guide is Copyright 2004-2005 Raúl Morales

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

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

~ Sitios Web que pueden exhibir esta guía:
- GameFAQs

```
          - IGN
          - Neoseeker
          - Nación Arcade
          - Viciojuegos
          - Game Site 51
          - Portal Trucos
          - JuegoLocura
          - True Crime: Informant

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



 /9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\-----/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\/9\
|                                                                       |
|                          015. Agradecimientos                         |
|                                                                       |
 \6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/-----\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/\6/



- A Nintendo, por crear este excelente juego, secuela de Ocarina of Time.

- A CJayC, por su sitio GameFAQs, donde aparece ésta guía.

- A NeoSeeker y sus administradores, por permitir que esta guía esté en su
  directorio de guías.

- A IGN, por publicar esta guía en su sitio.

- A S.I.B. jl, por mandar los trucos de las recargas en las armas.

- Glenn Chappell y Ian Chai (El texto que se utilizó para el título inicial
  "True Crime Streets of LA".
```

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