

Perfect Dark Perfect Agent Walkthrough (Spanish)

by Mulnar

Updated to v1.01 on Jun 14, 2001

GUIA PERFECT DARK : RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.
FAQ/WALKTHROUGH (en español).
Versión 1.01.
24 de Enero de 2001.
Autor: Mulnar (old nick Sneaker).
e-mail: mulnar@mixmail.com (new e-mail).

INDICE:

1. Introducción.
2. Consejos.
3. Información legal y de contacto.
4. Misiones.

Misión 1:

- CENTRAL DATADYNE : COMIENZO.
- LAB. DATADYNE: INVESTIGACION.
- CENTRAL DATADYNE : EXTRACCION.

Misión 2:

- VILLA CARRINGTON : REHEN UNO.

Misión 3:

- CHICAGO : SIGILO.
- EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO.

Misión 4:

- AREA 51 : INFILTRACION.
- AREA 51 : RESCATE.
- AREA 51 : ESCAPE.

Misión 5:

- BASE AEREA: ESPIONAJE.
- AIR FORCE ONE: ANTITERRORISMO.
- LUGAR DEL IMPACTO: CONFRONTACION.

Misión 6:

- PELAGIC II: EXPLORACION.
- MAR PROFUNDO: ANULAR AMENAZA.

Misión 7:

- INSTITUTO CARRINGTON: DEFENSA.

Misión 8:

- NAVE DE ATAQUE: ASALTO.

Misión 9:

- RUINAS SKEDAR: TEMPLO.

5. Asignaciones Especiales.

- VENGANZA DE MR. BLONDE.
 - SOS MAIAN.
 - ¡GUERRA!.
 - EL DUELO.
-

1. INTRODUCCIÓN.

Perfect Dark es un juego impresionante que aprovecha al máximo las capacidades de la Nintendo 64. Siempre me han interesado los juegos que utilizan Inteligencia Artificial y creo que por el momento este es el mejor. Los programadores y diseñadores de Rareware han logrado de nuevo una obra maestra y han demostrado que lo importante de las consolas está en los creadores de sus juegos.

Esta GUIA está orientada a cubrir las misiones en Agente Perfecto ya que es en este nivel donde entra en acción la Inteligencia Artificial haciéndolo complicado y divertido a la vez. El verdadero juego está en Agente Perfecto entendiéndose los niveles de Agente y Agente Especial como niveles de entrenamiento y de activación de la mayoría de las cheat o trucos. No olvides que ALGUNAS MISIONES SE DIVIDEN EN VARIAS FASES y que por ello he seguido dicho esquema aunque en el juego no se mencione la palabra fase.

Aunque los niveles de Agente y Agente Especial quedarían cubiertos por esta GUIA, la mayoría de las técnicas explicadas para superar las misiones en Agente Perfecto no son necesarias. También quien utilice esta GUIA para completar los niveles de Agente y Agente Especial debe tener en cuenta que aunque los objetivos a cumplir están incluidos en los de Agente Perfecto, alguna misión introduce cambios entre ellos y el de Agente Perfecto.

Esta GUIA te cuenta el armamento que hay en cada misión incluyendo el oculto, ciertos secretos del juego para obtener las cheats más importantes, la estrategia más adecuada para superar las misiones y el recorrido completo para cumplir los objetivos en Agente Perfecto. Los recorridos explicados son los más seguros para completar la misión aunque no sean siempre los más rápidos. Con la práctica aprenderás a elaborar tus propias estrategias para bajar los tiempos y conseguir algunas cheats que al principio te pueden parecer irrealizables. Algunas lo son si no tienes en cuenta ciertos secretos que tiene el juego y por ello te los he contado.

Espero que esta GUIA en español te sirva de ayuda para disfrutar de Perfect Dark. También espero que sirva de estímulo para los que hablamos el segundo idioma más importante del mundo y dentro de unos años estemos en Internet a menos distancia de los anglos.

2. CONSEJOS.

A medida que superes ciertas misiones en Agente y Agente Especial obtendrás ciertas cheats o trucos importantes para intentar pasar las misiones en Agente Perfecto. Entiendo que Rareware ha hecho esto para facilitar la comprensión del juego y por ello, a diferencia del GoldenEye, la cheat de INVENCIBLE resulta más sencilla de lo habitual al estar en el nivel de Agente. Teniendo en cuenta esto mis consejos se reducen a dos:

- Debes obtener la cheat de INVENCIBLE antes de intentar las misiones en Agente Perfecto. Con ella puedes completar tranquilamente el recorrido en Agente Perfecto y aprender donde se realiza cada objetivo.
- Aunque al principio no te lo parezca, el juego no se comporta igual usando la cheat de INVENCIBLE. Por ello es conveniente que antes de intentar superar una misión o una fase de una misión te entrenes utilizando la cheat de SUPER ESCUDO. Cuando la superes, ya estarás preparado para intentarlo sin ninguna cheat.

3. INFORMACION LEGAL Y DE CONTACTO.

Esta GUIA es completamente gratuita y puede ser publicada únicamente en sitios Web que tengan mi autorización expresa. Todo aquel webmaster que quiera publicarla sólo debe enviarme un e-mail con la dirección de su página Web y el tema de la misma. Cuando visite tu página te responderé de inmediato.

Queda totalmente prohibido publicar esta GUIA en cualquier medio que no tenga autorización y especialmente si lo hace con ánimo de lucro.

Las direcciones de los sitios autorizados son:

<http://www.gamefaqs.com/>
<http://arcade.ya.com/mulnar> (mi Web)

Ruego a la gente que pueda ver esta GUIA en otros sitios que me lo notifique a la dirección :

mulnar@mixmail.com

Esta dirección la puedes utilizar también para ponerte en contacto conmigo y hacerme sugerencias, preguntarme cosas o contarme curiosidades del Perfect Dark. Todo aquello que resulte de interés será añadido a esta GUIA en una sección de CURIOSIDADES o en la de FAQs.

4. MISIONES.

MISION 1: CENTRAL DATADYNE.

CENTRAL DATADYNE : COMIENZO.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Desactivar puerto interno de seguridad.
- 2.- Obtener el collar código.
- 3.- Descargar los ficheros del proyecto.
- 4.- Desactivar el puerto de comunicaciones externas.
- 5.- Entrar en el laboratorio.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2 silenciada (doble).
- Mina ECM.
- Conector de Datos.
- CMP 150.
- Collar Código.
- Arma de PC.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:

Mirilla clásica (Truco de Armas).

Agente Especial en 1:30 :

Reglas del Marqués de Queensbury (Truco de Jugabilidad).

ESTRATEGIA.

No olvides que en este juego los guardias no sólo te pueden disparar, también te pueden pegar (son expertos karatekas), si pierden su arma principal pueden ir a recogerla o si se la has quitado sacarte una Falcon y dispararte (a veces más de una).

Ante todo ahorra toda la munición que puedas de la CMP 150 ya que es la misma munición que utiliza el Arma de PC. Para ello es aconsejable utilizar la CMP 150 en modo secundario (SEGUIR OBJETIVO).

Es muy importante obtener el Arma de PC y usarla en su modo secundario (MODO CENTINELA) en la parte final .

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

La misión comienza en el helipuerto del edificio. Gira hacia tu derecha y baja las dos rampas que hay. Si vas lo suficientemente rápido encontrarás a un guardia de espaldas. Puedes darle un tiro en la cabeza o golpearle por la espalda. Cruza las dos puertas metálicas rápidamente y encontrarás a otro guardia. Elimínale. Baja la siguiente rampa y verás una zona iluminada en rojo en la que habrá una pantalla de ordenador en la pared. En este lugar recibirás un mensaje de Carrington. Coloca una Mina ECM en la pantalla y el sistema de seguridad será temporalmente desactivado. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Aunque veas cámaras de seguridad no es necesario que pierdas el tiempo destruyéndolas. En cambio, debes realizar el OBJETIVO 1 antes de que suene la alarma o los guardias de las siguientes plantas conocerán tu posición y algunos saldrán a tu encuentro. Aunque te salte la alarma, se puede seguir para completar la misión y observar el comportamiento de los guardias, pero aumentas las probabilidades de que te maten.

Después de poner la mina sal por la puerta metálica que verás en la esquina, ábrela y baja por las escaleras. Elimina al guardia que encuentres y abre la puerta de madera que verás al final de las escaleras. Entrarás en una planta en la que encontrarás a dos guardias. Uno de ellos estará de espaldas junto a una mesa. Elimina a los dos guardias (al segundo puedes golpearle por la espalda si tras eliminar al primero no se ha dado la vuelta). Pulsa sobre los interruptores rojos situados encima de la mesa. Estos abren el despacho de Cassandra. Entra desarmado y pega a Cassandra para obtener el Collar Código. En pantalla verás "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Sal del despacho de Cassandra, gira a la izquierda (no entres en ninguno de los ascensores) y sal de la planta por la puerta de madera situada al lado del ascensor. Baja las escaleras y abre la primera puerta que encuentres. Desde la entrada y sin olvidarte ninguna puerta debes ir eliminando a todos los guardias (recorre la planta en el sentido de las agujas del reloj). Primero y nada mas entrar sitúate en el pasillo al lado de la puerta. Antes de avanzar deja que los guardias te vean. Elimínalos con tu CMP recordando que debes dar ligeros toque al gatillo (botón Z) para no malgastar munición. Una vez eliminados los guardias que salen a tu encuentro en el pasillo, avanza hacia la puerta de madera situada a tu izquierda y de la que te han salido varios guardias. Antes de entrar por esta puerta puedes girar y ver que a tu espalda hay otra puerta. Si vas y la abres (yo lo prefiero) verás una habitación en la que hay un solo guardia al que puedes eliminar y coger más munición. Una vez hecho esto sal de la habitación y abre la puerta de enfrente (la que mencioné antes). Ve hacia la mesa de despacho que verás y recoge munición de la Falcon (todas las mesas tienen). Ahora sigue a tu derecha y abre la siguiente puerta, verás a un guardia que parece estar inclinado regando las plantas. Elimínale, a ser posible con tu Falcon. Cambia a tu CMP, avanza para recoger la munición y verás como la pared de tu derecha se abre y ves una estancia en la que hay tres guardias sentados. Al verte se levantarán e irán a por ti. Procura ir hacia atrás ya que si los atacas de frente tendrás menos posibilidades. Elimínalos, entra en la habitación en la que estaban y sal por la doble puerta de madera. Al salir verás a tu izquierda una puerta que da a una sala de ordenadores. De momento no vayas allí, cambia a la Falcon y ve hacia la derecha por el pasillo. Mira hacia arriba y destruye la cámara que verá justo en la esquina con el ascensor. Continúa y sal por donde entraste en esta planta.

Sigue bajando las escaleras hasta la siguiente planta. Abre la puerta y entra. A tu izquierda hay una puerta que no se puede abrir pero que más adelante veremos cómo se abre para obtener el Arma PC. Entra en el despacho que verás enfrente de la entrada. Elimina al individuo sentado y recoge la munición de la Falcon y de la CMP. Sal al pasillo y deja que te vean los guardias que patrullan por allí y elimínalos. Avanza por el pasillo y abre la primera puerta de la izquierda. Verás otro despacho con un individuo sentado que se sorprende cuando entras. Elimínalo y recoge la munición. Vuelve al pasillo, avanza y abre la primera puerta que veas a tu izquierda. Verás a un guardia que intenta entrar a otro despacho situado a tu izquierda. Mátalo y entra en el despacho en el que el guardia muerto quería entrar. Habrá otro guardia al que debes eliminar. Este es el último guardia.. Ahora puede aparecer un individuo perteneciente a las tropas de asalto (los que llevan una especie de casco). Ten cuidado con él y mávalo todo lo rápido que puedas, olvidando a partir de aquí y ya hasta el final lo de ahorrar munición de la CMP o te eliminará. Este soldado a veces puede aparecer a tu espalda y otras veces al salir del despacho en el que mataste al último guardia. Si al salir no lo ves debes ir de frente y luego a la derecha. Verás un pasillo con dos puertas a tu derecha y al fondo una cámara (no te preocupes de ella). Al pasar por la primera puerta a la derecha oyes ruidos de un teléfono y la voz de un individuo. Ve a la siguiente puerta, cuando la abras verás al soldado de asalto. Cuando lo elimines recoge su doble Falcon 2 silenciada (son importantes en la última parte de la misión) aunque a veces al eliminarlo dentro de su despacho puede que no la obtengas (se pierden y vuelven a aparecer en posesión de un soldado de la planta baja). Ahora debes ir al despacho donde se oíste a un individuo hablar por teléfono y esperar a que termine su conversación. Síguele y Joanna le obligará a que te ayude a completar el OBJETIVO 3. El individuo te pedirá que no le dispares y empecerá a andar, parándose delante del ascensor. Cuando esté al lado del ascensor date la vuelta y ve hacia una zona donde no te vea. Saldrá corriendo llamando a seguridad y se meterá en la habitación que está justo al lado de la puerta de entrada a la planta. Esta puerta no la podías abrir cuando entraste, pero ahora se abrirá y encontrarás dentro al individuo y en las paredes munición y un Arma de PC. Recoge el Arma de PC y la munición mientras Joanna le dice que siga adelante. Síguele hasta que llegue a los ordenadores de la planta superior.

Cuando empiece a manejarlos, apúntale a la cabeza y cuando oigas "Estoy dentro" (o en inglés "I'm in") mátales. Si no lo haces verás que te hace fallar el OBJETIVO 3. Después utiliza el Conector de Datos en el ordenador hasta que ponga descarga del fichero completada y aparezca en pantalla "OBJETIVO 3 COMPLETADO".

Vuelve a los ascensores y coge el de la derecha. Cambia al Arma de PC. Cuando el ascensor llegue a su última parada (planta baja) una música para ponerte en tensión te indicará que tienes que salir (verás soldados de dataDyne). Pon el Arma de PC en modo secundario (Modo Centinela) y aprieta el botón Z para arrojarla sobre la pared de la escalera. Inmediatamente cambia a las Falcon. El Arma de PC se encargará de alguno de los 6 soldados de asalto que te salen y tu sin bajar las escaleras deberás encargarte de los que queden (si llevas suficiente munición en el Arma de PC prácticamente sin ayuda eliminará a los 6 soldados). Ahora recoge el Arma de PC (botón B) y la munición del suelo, baja las escaleras y ve hacia la puerta de madera de la derecha (en esta planta las puertas tienen dibujos). Antes debes haber cambiado al Arma de PC. Esta vez la usaremos en su modo primario.

La puerta que vas a abrir da a una habitación en la que hay 3-4 soldados (aquí y en la siguiente estancia el número puede variar dependiendo de varios factores como por ejemplo que haya saltado la alarma etc.) . Abre la puerta situándote algo alejado y a la izquierda. Revienta los ordenadores que ves nada más abrir y sigue disparando hasta eliminar a los soldados que te salen. Entra y en la pared de la izquierda y cerca del suelo verás una pantalla en la que debes colocar una Mina ECM. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Sal de la habitación, mira a la derecha y verás enfrente una mesa de despacho. Al lado hay otra puerta con dibujos. Antes de abrirla puedes colocar el Arma de PC en la pared de enfrente a esta puerta. Saca las Falcon abre y elimina a los 5 soldados (a veces el quinto se queda escondido, ten cuidado). Entra, sigue adelante y cuando veas las puertas de un ascensor ábrelas. En pantalla aparece "OBJETIVO 5 COMPLETADO".

LAB. DATADYNE: INVESTIGACION.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Holografar isótopos radiactivos.
- 2.- Iniciar ciclo de mantenimiento de seguridad.
- 3.- Detener los experimentos.
- 4.- Obtener experimentos tecnológicos.
- 5.- Localizar al doctor Carol.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2.
- Conector de Datos.
- CamSpy.
- CMP 150 (doble, en la sala donde se cumple el objetivo 2).
- Mina de Proximidad (en la sala de los isótopos).
- Vengador K7.
- Dragón.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:
Un jugador Cámara Lenta (Truco de Diversión).

Agente Perfecto en 6:30 :
Pugilista (Truco de Compañeros).

ESTRATEGIA.

Este juego se llama Perfect Dark o en español Oscuridad Perfecta. Si tenemos en cuenta que nuestros enemigos tienen reacciones casi humanas (gracias a la Inteligencia Artificial que usa el juego), podremos ir apagando luces (mediante un disparo) y observar cómo nuestros enemigos tienen problemas para localizarnos. Esto lo usaremos para eliminarlos más fácilmente.

En otro punto de la misión será necesario usar el Dragón en su modo secundario (AUTODESTRUCCION).

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Empiezas en el ascensor que tomaste al final de la fase anterior de esta Misión. Te encuentras en los sótanos del edificio donde dataDyne tiene sus laboratorios de investigación. Sal del ascensor y gira a la derecha. Avanza hasta una puerta metálica en la que a tu izquierda verás un letrero que pone SYSTEMS. Ábrela, entra y elimina al guardia que está inclinado sobre una de las pantallas de ordenador. Gira a la derecha y verás una habitación con otros dos guardias sentados (al verte se levantarán). Elimínalos con tu Falcon y sal por donde viniste. Avanza por todo el pasillo teniendo en cuenta que por aquí hay otro guardia al que debes eliminar. Te lo puedes encontrar de frente o escondido detrás de los pilares.

Al final de todo el pasillo llegas a otra puerta metálica. Cambia a la CMP 150, activa su modo secundario y abre la puerta. Desde aquí puedes eliminar a los dos guardias de esta habitación y a otros dos que entran por la puerta del fondo alertados por los anteriores. Después de eliminarlos sal por la puerta que mencioné antes. Entrarás en un recinto en el que ves tres puertas. Ve hacia la de la derecha en la que pone CAUTION. Ábrela y verás otra puerta. Avanza, ábrela y elimina a los dos guardias que hay custodiando los isótopos radiactivos. Dirígete a la siguiente puerta, ábrela y párate. Verás una sala con una luz roja y algo verde al fondo. Saca la CamSpy y envíala hacia la luz verde, cuando llegue aprieta el botón Z y habrás holografiado los isótopos radiactivos. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Sal por donde viniste y vuelve a la sala. Ahora ve a la puerta situada a la izquierda de la que pone SECTOR TWO. Ábrela y avanza por el pasillo eliminando a los guardias que encuentres detrás de las cajas metálicas. Si vas disparando a las luces para apagarlas (una bala es suficiente) podrás observar como la capacidad de reacción de los guardias disminuye ya que casi no te ven. Esto te da mucha ventaja para eliminarlos (aunque estos guardias no son difíciles). Cuando llegues a la última caja metálica y elimines al guardia verás a tu derecha una rampa. Bájala, gira a la derecha, avanza y verás otra rampa con una puerta al final que pone SECTOR ONE. Ábrela y elimina a los dos guardias que saldrán a tu encuentro. Gira a la izquierda y avanza hasta que encuentres un pequeño robot de limpieza parado en el suelo. Al lado del mismo hay un ordenador que te permitirá reprogramar los robots. Después de hacerlo, ve al ordenador anterior y activarás el ciclo de mantenimiento. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 2:

COMPLETADO".

Vuelve por donde viniste hasta la sala con la puerta de acceso al SECTOR TWO (si no recuerdas el camino puedes seguir al robot de mantenimiento, pero escóndete antes de que abra la puerta). Cuando abras la puerta encontrarás a un guardia. Elimínalo. Antes de abrir la siguiente puerta dispara a la luz situada en el techo para apagarla (cuanto más luces puedas apagar más ventaja tendrás, yo sólo te voy a mencionar las principales). Pégate a la pared de la izquierda y abre la puerta. No avances, deja que te vean los dos guardias que pasean por los pasillos y elimínalos. Ahora avanza por el pasillo lentamente y pegado a la pared de la izquierda. De repente enfrente tuyo aparecen dos guardias que debes eliminar rápidamente o te harán mucho daño (estos guardias junto con otros dos grupos de dos que protegen otros laboratorios son muy buenos tiradores).

Para continuar vamos a tomar como referencia el pasillo en el que has entrado y el símbolo de dataDyne que ves al fondo. Todas las posiciones que menciono de derecha e izquierda es mirando a este símbolo. Por tanto los laboratorios se distribuyen de la siguiente forma:

- Laboratorio 1. Es el primero situado a la derecha. Dentro de él hay dos guardias y un científico al que tras eliminar a los guardias (si eres novato elimínalos desde la puerta) parará uno de los tres experimentos activos. No olvides recoger las cajas de munición en éste y en el resto de los laboratorios.
- Laboratorio 2. Está tras la segunda puerta a la izquierda. Aquí tienes el objeto experimental 1. Después de entrar gira a la derecha y sitúate sobre la plataforma que está detrás de los terminales. Mata al guardia que dispara. Utiliza la retícula roja de tu CMP (si apuntas al científico que está al lado la retícula será azul indicándote que no debes matarlo). Recoge el Vengador K7 (objeto exp. 1) y sal por donde has venido.
- Laboratorio 3. Es la siguiente puerta a la derecha. Párate en la puerta de salida del Laboratorio 2 y dispara a la luz que está encima tuyo. A continuación dispara a la luz situada enfrente a la izquierda. Con estas dos luces apagadas avanza por el pasillo lentamente pegado a la pared de la izquierda y mirando a la derecha. Justo antes de llegar al pilar, en el techo verás otra luz dispara y apágala (puedes usar el Vengador K7 para verla mejor). Ahora puedes seguir avanzando con tu espalda pega a la pared de la izquierda del pasillo y mirando a la de la derecha. Verás dos guardias parados delante de la puerta del Laboratorio 3. Están quietos, pero en guardia. Encuádralos con tu CMP (siempre en modo secundario) y mátalos tranquilamente. Abre la puerta del laboratorio 3, recoge la munición, rompe el cristal (si quieres a puñetazos) y recoge el Visor Nocturno (objeto experimental 2). Sal por donde has entrado.
- Laboratorio 4. Párate en la puerta de salida del Laboratorio 3. Avanza pegado a la pared de la derecha hasta que veas la siguiente luz a apagar. Una vez apagada te encargas tranquilamente de otros dos guardias que custodian la puerta. Abre la puerta elimina a dos guardias y obliga al científico a parar el experimento. En este mismo laboratorio verás una puerta grande. Ábrela y entra desarmado. El último científico dirá que "pueden ocurrir accidentes" y se dirige a un terminal a parar el experimento. Síguele y delante del terminal en el que se pare golpéale o dará la alarma. Ahora prueba en los otros terminales hasta que desactives el último experimento y aparezca en pantalla "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Sal por donde entraste en el Laboratorio 4 y verás enfrente una puerta metálica grande hacia la que debes dirigirte. Antes de hacerlo apaga las luces del techo, pégate a la pared de la derecha y abre la puerta. Apunta a la luz que ves enfrente y después mata a los cuatro guardias que salen a tu encuentro. Avanza hasta las rejillas láser y espera que el robot de mantenimiento las desactive (temporalmente) al pasar. Tras la tercera rejilla hay una puerta en la que hay un guardia. Elimínalo y avanza a la siguiente. En esta sala hay dos guardias,

elimínalos y avanza hasta la puerta que ves enfrente. Ábrela, verás otra puerta. Detrás de ella hay dos soldados de asalto. Ábrela y haz un amago de entrar para que te vean y espera a que salgan, elimínalos y recoge sus Dragones. Entra y verás un ordenador en el que debes usar el Conector de Datos. Antes ponte debajo de la puerta por la que entraste para que no se cierre y mirando a la puerta de enfrente lanza el Dragón contra ella en el modo de Autodestrucción. Así evitarás que mientras usas el Conector de Datos vengan dos guardias por tu espalda. Continúa por la puerta que has desbloqueado hasta una puerta en la que pone SECTOR FOUR. Cambia al Vengador y elimina a los tres soldados (el primero lo ves desde la puerta a tu derecha, detrás de unos cristales, los otros están a la izquierda). Entra ahora por la puerta de la izquierda en la que pone RESTRICTED. Cambia al Dragón (lo recogiste de los soldados eliminados). Abre la puerta, avanza, elimina a otros tres soldados y continúa hasta el final y recoge un escudo (objeto experimental 3). En pantalla aparecerá "OBJETIVO 4: COMPLETADO". Vuelve por donde viniste y ve a la siguiente puerta que pone RESTRICTED. Apunta hacia arriba, abre y destruye las dos ametralladoras que ves de frente. Avanza despacio y destruye la tercera ametralladora que está detrás del arco en el que está situada la primera (a veces se destruye al disparar a esta y otras no). Abre la puerta del fondo y aparecerá en pantalla "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

CENTRAL DATADYNE : EXTRACCION.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Acceder al ascensor del vestíbulo.
- 2.- Reactivar el ascensor de las oficinas.
- 3.- Destruir helicóptero de dataDyne.
- 4.- Derrotar a las guardias de Cassandra.
- 5.- Encuentro en el helipuerto.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2 (mirilla).
- Visión Nocturna.
- CMP 150.
- Escopeta.
- Llave magnética de la oficina de Cassandra.
- Granada (en la oficina de Cassandra).
- Dragón (en la oficina de Casandra).
- Lanzacohetes.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:

Lanzacohetes (Truco de Armas para Joanna en Solo).

Agente en 2:03 :

Puñetazos Huracán (Truco de Armas).

ESTRATEGIA.

Hay que aprender a moverse rápido y a moverse a la vez que disparas. Ten en

cuenta que cuando eres un blanco fijo se lo pones muy fácil a tus enemigos (ellos suelen moverse para ponértelo complicado), sin embargo si te mueves con rapidez (p. ej. cuando giras en una esquina) será más difícil que te acierten. Para ello ten en cuenta que Joanna se mueve más rápido usando el joystick junto con los botones C que te permiten aumentar la velocidad de los desplazamientos a derecha e izquierda.

Usa la función secundaria del Lanzacohetes (Cohete Dirigido) para asegurar el derribo del helicóptero. En cuanto a la parte final, las últimas cinco guardias de Cassandra son fácilmente eliminadas si te escondes agachado y las eliminas según te explico.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Empezamos a la salida del ascensor que tomamos al final de la primera fase de esta misión para acceder a los Laboratorios de Investigación. Vamos con el Dr. Carroll y debemos conseguir que no le pase nada hasta que seamos recogidos en el helipuerto. No te preocupes por perderle de vista una vez que has completado el OBJETIVO 1 ya que siempre encontrará el camino.

El camino ya lo conocemos pero los soldados de asalto de dataDyne nos están esperando parapetados detrás de muebles y escudos. Nada más empezar ponte las gafas de Visión Nocturna. Observarás que todas las luces están apagadas y abajo en la pantalla un reloj te indica que queda un minuto hasta que se enciendan. Dado que los soldados de dataDyne no tienen gafas de Visión Nocturna tienes una cierta ventaja sobre ellos. Esta ventaja consiste en que a determinada distancia no nos ven, pero si nos acercamos verán nuestra sombra (la oscuridad no es absoluta) y dispararán. Aunque su precisión y capacidad de reacción se ve disminuida por la falta de luz si nos acercamos a ellos los disparos harán que se ilumine la zona en la que estamos y fijen nuestra posición.

Después de colocarte tus gafas de Visión Nocturna gira a la izquierda y párate. Una puerta se abre y ves la silueta (verde) de un soldado. Si no avanzas no te dispara, pero si avanzas hacia él ve sombras (a ti y al Dr. Carroll) y dispara. Parado apunta con tu Falcon 2 con mirilla y elimínale de un tiro en la cabeza. Avanza y gira a la izquierda (recoge la CMP 150 si quieres). En la siguiente puerta párate. Si abres de frente el siguiente soldado está a poca distancia y te va a disparar. Colócate a la derecha de la puerta hasta que estés en una posición en la que puedas abrirla y el soldado no te vea. Una vez abierta y desde la posición en la que estás retrocede hacia atrás rápidamente y dando un pequeño paso a la izquierda ponte enfrente del soldado. Observarás que no te dispara y puedes eliminarle de un solo tiro en la cabeza. Hazlo y entra en la habitación gira para colocarte en la pared de la derecha (la zona más alejada) y elimina a los dos soldados que ves tras los escudos. Colócate ahora en la salida de esta habitación. Apunta hacia arriba con la mirilla y verás que detrás de un escudo (al lado de los ascensores) asoma la cabeza de otro soldado. Elimínale. Ahora avanza ligeramente y gira a la derecha. Verás en el pasillo la silueta de otro soldado (detrás de un sofá). Elimínalo de un solo disparo. Ahora puedes acercarte a los escudos y apuntando hacia arriba, al final de las escaleras del vestíbulo, eliminar a otro soldado que hay detrás de un escudo (si prefieres puedes eliminarlo después, antes de subir las escaleras del vestíbulo). Todo esto deberías hacerlo antes de que se enciendan las luces y creo que incluso siendo muy lento tienes tiempo suficiente..

Avanza por el pasillo y gira a la izquierda. Este giro debe ser rápido y abierto. Párate delante del mostrador. Los soldados que hay detrás parecen un tanto atontados (parece que no se atreven a disparar no sea que rompan los ordenadores que hay sobre el mostrador). Recoge la munición y cambia a la

CMP (en modo secundario). Avanza y haz un giro rápido y abierto (combina joystick y botón C derecho). Elimina al soldado de detrás de la mesa.

Avanza (ves recogiendo toda la munición), gira a la izquierda y sube en el único ascensor activo. En pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

En la planta en la que se detiene el ascensor sal y gira a la derecha. Recuerda que si llegas aquí antes de que se enciendan las luces del vestíbulo (un minuto), encontrarás un soldado que tiene la llave que permite entrar al despacho de Cassandra (aunque dentro hay una Granada y un Dragón, no son necesarios para hacer esta misión). En caso contrario (lo normal en Agente Perfecto), gira a la derecha (al lado del siguiente ascensor) y no verás a ningún soldado. Avanza y vuelve a hacer un giro a la derecha rápido y abierto. Elimina al soldado que ves al frente. Avanza por el pasillo hasta la puerta que está detrás del soldado eliminado. Si en la configuración de Audio del juego bajas el volumen de la música oirás mejor el ruido del helicóptero. Este helicóptero está equipado con una ametralladora y patrulla dando vueltas al edificio. No abras la puerta hasta que oigas que el ruido aumenta (se acerca a tu posición) y luego disminuye (se aleja). Abre la puerta, gira a la izquierda y avanza por el pasillo. Observa los pilares negros de tu derecha (forman una X). Cuando llegues al segundo te aparecerán dos guardias de Cassandra. Pégate a esta pilar y elimina a las dos guardias (no ahorres munición con ellas o te harán daño). Parado en este pilar y pegado a él esperaremos al helicóptero tranquilamente. Aquí te disparará pero si estás bien colocado no te dará y acabará por marcharse. Cuando lo haga, avanza, gira a la derecha y avanza hasta la siguiente puerta. Ábrela, elimina a la guardia de Cassandra y pulsa en el ordenador de la mesa. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Vuelve corriendo por donde has venido hasta el ascensor que acabas de activar. Sube y accede a la planta superior. Sal, gira a la derecha, avanza y haz un giro rápido y abierto a la derecha. Elimina a los dos guardias de detrás de los escudos. Avanza y colócate en la puerta de la izquierda que está justo antes de los escudos. Escucha el ruido del helicóptero y cuando estés seguro de que acaba de marcharse de tu posición abre la puerta, gira a la izquierda, avanza y verás que la pared se abre. Elimina a la guardia que aparece y continúa a la izquierda hasta la siguiente puerta. Ábrela, entra y desplázate rápido a la derecha (hay otro pilar en forma de X que te protege del helicóptero). Elimina a las dos guardias de Cassandra que salen por la puerta de enfrente. Tras eliminarlas sal por la puerta situada a tu izquierda y sube por las escaleras a la siguiente planta. Al abrir la puerta de esta planta y mirar a la derecha verás una especie de reunión alrededor de un Lanzacohetes. Elimina al único soldado que hay y coge el Lanzacohetes. Cambia a la escopeta rompe una de las ventanas de los extremos de la sala. Ahora cambia al Lanzacohetes y colócalo en su función secundaria (Cohete Dirigido). Espera a que aparezca el helicóptero, apúntale usando la mira hasta que aparezca el rectángulo roja que te indica que el objetivo ha sido fijado. Dispara el cohete al exterior (a través de la ventana sin cristales) y escóndete (el chote buscará el blanco). Poco después (a veces puede tardar, por eso es mejor atraer al helicóptero hacia una posición en la que te vea un poco y se quede quieto), en pantalla aparece "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Ahora sal por la puerta que está a la izquierda del despacho de Cassandra, sube las escaleras, abre la puerta metálica y entra. Una animación te dirigirá al centro de la sala. Mientras Cassandra habla nadie te disparará (el tiroteo empieza al apagarse las luces). Ve hacia atrás y a tu izquierda verás el único sitio donde puedes esconderte de las 5 últimas guardias de Cassandra. Ve y agáchate hasta que no veas a ninguna de las guardias y por tanto no estés a tiro de ninguna (hazlo rápido, antes de que se apaguen las luces). Ahora espera a que se apaguen las luces y ponte tus gafas de Visión Nocturna. Empieza (siempre agachado) a moverte suavemente hasta que veas a la primera guardia (la que queda a tu derecha). Elimínala. Continúa asomándote poco a poco y girando hacia la

izquierda hasta que aparezca la silueta de las siguiente guardia. Elimínala (quedan 3). Ahora vuelve a esconderte completamente y usando tu Falcon 2 con mirilla apunta hacia arriba. (no te preocupes si oyes disparos porque si estás bien escondido nadie te da). Ve lentamente desplazándote hacia atrás hasta que veas con tu mirilla la cabeza de la guardia que está situada arriba. Elimínala de un disparo (o los que necesites) y con ella las guardias han perdido su posición de ventaja. Ahora vuelve a salir un poco de tu escondite y elimina a la siguiente guardia girando tu arma y tu cuerpo de derecha a izquierda. Para eliminar a la última sal de tu escondite, agachado y pegado a la izquierda avanza hasta que la veas y elimínala. (si tienes munición de la CMP este arma es la preferible para todas excepto para la de arriba que siempre eliminaremos con la Falcon). En pantalla aparece "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Sube al helipuerto (ya lo conoces). En el camino ya no encontrarás ningún peligro. Cuando llegues en pantalla aparecerá "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

MISION 2: VILLA CARRINGTON.

VILLA CARRINGTON : REHEN UNO.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Eliminar francotiradores del tejado.
- 2.- Activar generador eólico.
- 3.- Localizar "hackers".
- 4.- Capturar guarda de dataDyne.
- 5.- Rescatar a Carrington.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Arma PC.
- Rastreador-R.
- CMP 150 (en Agente y Agente especial se puede obtener doble CMP).
- Rifle de Francotirador.
- Devastador.
- Llave de la Puerta (donde está Carrington).

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA MISION.

En cualquier nivel:

Rifle Francotirador (Truco de Armas para Joanna en Solo).

Agente Especial en 2:30 :

Golpea y Corre (Truco de Compañeros).

ESTRATEGIA.

Obtener el Rifle de francotirador del primer francotirador que eliminamos, usar el Arma PC en su función secundaria (Modo Centinela) y coger el Devastador. El resto está explicado en el recorrido.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Empiezas en el embarcadero delante de dos guardias de dataDyne (en Agente y Agente Especial comienzas en otro situación). Aquí Joanna es la negociadora y tiene que salvarse a sí misma.

Antes de empezar con el recorrido debemos tener en cuenta que Villa Carrington es una mansión con cuatro plantas:

- Planta 3: Hay una habitación con dos ordenadores.
- Planta 2: En ella está la cocina, una habitación con ordenadores y la habitación donde debe dormir Carrington (en el baño de la misma hay un Rifle de Francotirador).
- Planta 1: Es básicamente un corredor con paredes amarillas en el centro y una puerta de madera que nos lleva a la Planta Baja.
- Planta Baja: Tiene los interruptores para activar los sistemas de energía, los sistemas de refrigeración y la torre eólica.
- Sótano: Aquí está secuestrado Carrington. También podemos observar su bodega.

Volvamos al recorrido. Estás delante de dos guardias que van a matarte. Saca inmediatamente tu Arma PC , elimina a los dos guardias y a continuación al francotirador que ves encima del tejado a tu derecha (recuerda que en total hay 8 francotiradores). Este primer francotirador está de espaldas y cuando se gira empieza a dispararte. Según cómo y cuándo lo elimines su rifle puede caer de las siguientes formas:

- Al suelo y lo puedes coger.
- Se queda en el tejado sobresaliendo ligeramente y al acercarte puedes recogerlo cuando te coloques a su lado pegado a la pared y mirando hacia arriba.
- Se queda en el tejado pero sobresale muy poco. Te puedes acercar, pegarte a la pared justo debajo del Rifle, mirar hacia arriba y dispararle un tiro. El Rifle caerá sobre ti.
- Puede quedar en el tejado e intentar con un par de disparos que caiga al suelo.

Si el rifle del primer francotirador cae en el tejado y no puedes recogerlo te aconsejo que Abortes la misión y vuelvas a empezar. En un alto porcentaje de veces puedes obtener el Rifle y con él tener una gran ventana.

Una vez recogido el Rifle, vuelve al extremo del embarcadero (el punto donde empezaste), mira al faro y elimina al francotirador. Ahora date la vuelta (desplázate a la derecha) y mira hacia los tejados de tu derecha. Ajustando convenientemente el zoom verás todo el cuerpo de un francotirador y a su izquierda la cabeza de otro (ya van 4). Ahora avanza, sube la rampa de madera (ya lo hiciste para recoger el Rifle) gira a la derecha y dirígete a la torre eólica. (esa torre con aspas). Desde aquí verás una puerta de madera enfrente y una escalera a tu derecha. Dirígete a la puerta y gira a la derecha. Debajo de las escaleras hay un guardia que debes eliminar (usa ya tu CMP en modo secundario). Ahora desarmado ve hacia la puerta de madera. Abrela y verás a la izquierda a un guardia de espaldas. Golpéale y sal por donde entraste (no olvides cerrar la puerta al salir). En pantalla aparecerá "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Ahora cambia a tu Rifle, sube las escaleras, ve hasta el final del balcón pegado a la barandilla. Apunta, ajusta el zoom y al fondo a la derecha verás la cabeza de otro francotirador. Elimínalo (van 5). Ahora cambia a tu CMP y ve a la puerta que habrás visto a tu derecha. Ábrela y elimina a los dos guardias que están

detrás (no te preocupes, ni ven ni disparan a través de las ventanas). Entra (estás en la cocina) cambia a tu Arma PC y enfrente de la puerta a tu derecha verás un pasillo. Colócate enfrente del pasillo, apoyado en la pared en la que está la puerta. Usa la mira de tu Arma Pc y elimina a todos los guardias que al verte vendrán corriendo por el pasillo. Cuando los hayas eliminado avanza por el pasillo, la mayoría de las veces oirás una puerta. Eso quiere decir que por las escaleras que están a la derecha del pasillo bajan guardias que te han oído. Retrocede hasta la cocina y mirando a las escaleras elimínalos. Tras eliminarlos avanza hasta el final del pasillo, a tu derecha verás una habitación con dos PCs. No entres ahora pero recuérdala. Gira a la izquierda y verás otro pasillo. A tu izquierda hay una salida a un pequeño jardín y a tu derecha algunos muebles. Avanza un poco, usa el modo secundario de tu Rifle (agacharse) y apunta hacia tu izquierda al tejado, hasta que veas los pies de otro francotirador. Dispárele y caerá muerto (los francotiradores mueren de un tiro en cualquier parte del cuerpo, van 6). Levántate, cambia a tu CMP y ve hasta el final del pasillo, donde están las escaleras (habrás visto que a tu derecha hay una puerta, esta es la habitación de Carrington). Antes de subir recordemos un poco por donde estamos: Cuando cumplimos el OBJETIVO 4 lo hicimos en la Planta 1, cuando entramos en la cocina estábamos en la Planta 2 y ahora cuando subamos las escaleras estaremos en la Planta 3.

Sube las escaleras con cuidado. Antes de subir el primer tramo pueden bajar dos guardias a por ti. Elimínalos, sube el primer tramo y al comenzar a subir el segundo al menos verás a tres guardias que se alertan al verte. Elimínalos. Al final del segundo tramo, a tu izquierda hay una habitación con un ordenador y dos guardias. Los puedes eliminar desde el segundo tramo de las escaleras, a través de los arcos. Ahora, al final de la escalera gira a la derecha y verás una puerta. Cambia a tu Rifle, acércate a la parte izquierda de la puerta, ábrela, ajusta el zoom y detrás de la barandilla blanca verás la cabecita del séptimo francotirador. Sal al balcón, gira a la derecha y baja las escaleras. Verás otro tramo de escaleras y un balcón. Ponte en la esquina (derecha) del balcón de espaldas al mar y mirando al tejado. Acabarás viendo al último francotirador. Elimínalo y en pantalla aparecerá "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Ahora baja el siguiente tramo de escaleras, gira a la derecha y ve a las escaleras rojas de enfrente (te cuidado con el túnel que verás a tu derecha ya que por ahí patrulla un guardia que puede verte). Cuando subas las escaleras rojas gira a la derecha. Verás un helipuerto con cajas metálicas. Destruye la de tu izquierda y coge el Devastador. Ahora vuelve por donde has venido. Vuelves a la Plante 3 de la mansión, bajas las escaleras a la Planta 2, sigues el pasillo, giras a la derecha y estás de nuevo en la cocina. Aquí, al lado de la lavadora hay unas escaleras. Bájalas y recuerda los movimientos que aprendiste en la misión anterior. Al final de las escaleras verás a otro guardia. Elimínalo. Observa la pared amarilla. Siguela y al final a tu izquierda verás otra puerta. Ábrela y verás la escalera que lleva a la Planta Baja. Puedes asomarte y eliminar al guardia que hay a tu derecha (al final de las escaleras). Ahora baja, y al girar a la izquierda verás otro guardia. Delante de una doble puerta de madera. Elimínalo y espera a que se abra la puerta (normalmente lo hace) y elimina al guardia que sale a ver que pasa.

Entra en el recinto al que da acceso esta puerta y observa las tuberías del suelo (conectan los 3 sistemas que activan la torre eólica). Avanza de frente hasta el final, gira a la derecha y en el momento que los tres guardias que hay en el recinto te vean sal corriendo hacia la puerta de entrada. Ciérrala (desde fuera claro) y pega el cuerpo contra ella en la parte central. No te asustes ya que la puerta no la podrán abrir los guardias que te siguen (este es un truco de este juego). Cambia al Devastador, activa la función secundaria (Mina Lapa) y espera a oír las voces de los tres guardias (entre 10 y 15 segundos). Dispara la mina lapa contra la puerta y sal corriendo (ya sabes que la mina lapa tarda unos segundos en estallar). Cuando explote eliminará a los 3 guardias. Vuelve a entrar, avanza y ve a la derecha. En esta sala (de la que salieron los guardias) hay dos interruptores que debes activar (uno activa los sistemas de energía y otro los de

refrigeración). Ahora sal y en lugar de ir a la puerta, gira hacia el pasillo de la derecha. Avanza, gira rápidamente a la derecha y mata al guardia. Avanza rápido, gira a la izquierda (verás una puerta cerrada que da acceso al Sótano) y date la vuelta al lado de la puerta. Espera a los tres guardias que vienen del recinto donde está el interruptor que activa la torre eólica. Elimínalos uno a uno y dirígete de frente hacia la sala que tiene el cilindro con el tercer interruptor. Actívalo y en pantalla aparecerá "OBJETIVO 2 : COMPLETADO".

Ahora, y antes de que llegue el mensaje de que debes eliminar a unos hackers que se han infiltrado en Villa Carrington, podemos comenzar el camino hacia las habitaciones con ordenadores. (Este camino lo debes memorizar y para ello lo mejor es que las primeras veces que intentes la misión lo practiques). Las indicaciones que te puedo dar son las siguientes: desde el recinto donde activaste el generador eólico sal, gira a la derecha, avanza, abre la puerta, gira a la izquierda, avanza, sube las escaleras, abre la puerta, gira a la derecha, sigue la pared amarilla y llega las escaleras, sube, gira a la derecha y estarás en la cocina. Avanza por el pasillo, al final en la habitación de la derecha hay dos hackers. Elimínalos. Sigue por el pasillo (en el que está la habitación de Carrington), al final gira a la derecha, sube las escaleras y a tu izquierda está la habitación con el último hacker. Observa que casi todo el camino es AVANZA Y GIRA A LA DERECHA. Para eliminar a los 3 hackers tienes 1 minuto. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Ahora vuelve a la Planta Baja, a la puerta que da acceso al Sótano y que tras activar el generador eólico ya puede abrirse. Ábrela, baja las escaleras, gira rápidamente y elimina al soldado de asalto que al verte sale corriendo a avisar a dos compañeros. Avanza , gira a la izquierda y párate. Cambia al Devastador y lanza una mina lapa al comienzo del pasillo que hay a tu derecha. Cuando explote acércate, recoge la munición y observarás que hay otra puerta (cerrada). Vuelve al pasillo y enfrente verás otra puerta. Dirígete a ella, ábrela y rápidamente vete hacia atrás lo más lejos posible. Saca tu Rifle, apunta a las botellas y detrás de ellas verás la cabeza de un soldado. Elimínale. Avanza, párate y pégate a la hoja derecha de la puerta (abierta). Cambia al Arma PC y lánzala a la pared de tu izquierda (Modo Centinela). Cambia al Rifle, avanza lentamente y a tu derecha detrás de otra estantería de botellas hay otro soldado. El Arma PC te da cobertura y lo puedes eliminar tranquilamente. Recoge el Arma PC y la munición. A la izquierda verás otro pasillo iluminado. Párate antes de entrar en él y lanza el Arma PC en la pared que queda a tu izquierda (comienzo del pasillo). El Arma PC comenzará a disparar y acabará al menos con 3 soldados (a veces con los cuatro). Recoge el Arma PC, cambia al Rifle, avanza por el pasillo pegado a la derecha, al final del mismo apunta hacia la izquierda (detrás de otra estantería de botellas) y verás al último soldado. Elimínalo, coge la llave magnética que se le cae (siempre la tiene el último soldado eliminado) y abre la puerta que está a su lado. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

MISION 3: LA CONSPIRACION.

CHICAGO : SIGILO.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Recuperar el equipo.
- 2.- Colocar el rastreador en la limusina.
- 3.- Preparar la ruta de escape..
- 4.- Crear distracción móvil.

5.- Entrar en el edificio G5.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2 (mirilla) (puede obtenerse una doble).
- "Bicho2-R.
- CMP 150 .
- Falcon 2.
- DY357 Magnum.
- Mina Remota.
- BombSpy.
- Reprogramador.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:
Modo DK (Truco de Diversión).

Agente Perfecto en 2:00 :
Pistola Psicosis (Truco de Armas para Joanna en Solo).

ESTRATEGIA.

Haremos en esta fase de la Misión 3 uso de un nuevo artilugio llamado BombSpy. Es un objeto muy similar a la CamSpy pero con un explosivo incorporado.

Aunque el uso de la BombSpy es la forma de intentar obtener la cheat o truco en Agente Perfecto (tiempo requerido 2:00 minutos), el resto dependerá de tu rapidez y habilidad. Por ello primero céntrate en pasar la misión y tómatelo con calma- Luego puedes estudiar pequeñas variaciones del recorrido que te permitan bajar el tiempo a dos minutos (o menos).

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Cuando empiece la animación que presenta esta fase de la misión no la interrumpas (pulsando algún botón) hasta que oigas la palabra inglesa "plot". Si pones la escena con subtítulos verás que esta palabra significa complot y está al final de la primera frase.

Una vez oída la palabra plot pulsa cualquier botón para empezar el recorrido. Echa a correr y al girar a la izquierda verás al primer guardia de espaldas. Golpéale y sigue corriendo por el pequeño túnel hasta el final. Al girar a la izquierda para salir ves a un agente del FBI. Golpéale o dará la alarma. Continúa corriendo y gira a la derecha en el primer túnel (tiene una luz roja). Golpéale, saca tu Falcon 2 con mirilla y entra en el recinto en que hay dos individuos con gabardinas que no debes matar (aunque lleven identificaciones de la CIA cuando les apuntas la mira de tu arma en azul te indica que no son objetivos). Al ver tu arma se asustarán y se marcharán (a veces están algo atontados y debes girarte para que te vean). Ahora colócate en la esquina que hay enfrente del túnel y al final a la derecha verás a otro individuo con gabardina al que debes matar en primer lugar (o dará la alarma). Desde esta esquina puedes disparar y eliminar a los guardias que empiezan avanzar por el túnel hacia ti. Avanza hacia el contenedor de basura y empújalo hasta colocarlo al lado de los tres bidones con gasolina. Dispara a los bidones y al explotar destruirán el contenedor de basura

del que saldrá un maletín. Recógelo, contiene la BombSpy.

Normalmente por el túnel por el que entraste aparecerá un guardia e intentará cogerte por sorpresa. Si ya lo ha hecho y lo has eliminado, avanza por el túnel que lleva a la escalera de incendios donde debes preparar tu ruta de escape. Párate en el medio del túnel y apunta (mejor agachado) a la primera barandilla. Verás un guardia escondido. Elimínalo. La mayoría de las veces , cuando eliminas a este, aparece un segundo guardia que estaba detrás. Otras veces se esconde abajo detrás de la esquina anterior al comienzo de las escaleras. Elimínalo. Ahora avanza y gira a la izquierda rápidamente. Párate justo en la salida que da a la calle, mira a tu izquierda y lanza desde aquí el "Bicho"-R a la limusina. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 2: COMPLETADO". Esto debes hacerlo antes de llevar unos 2 minutos de misión (a veces puedes permitirte algo más), por eso si vas apurado de tiempo puedes hacerlo sin eliminar a los dos guardias de las escaleras de la primera planta de la escalera de incendios (queda otro más en la segunda que eliminaremos después).

Tras cumplir el OBJETIVO 2 avanza por la calle hacia el luminoso rojo que hay enfrente tuyo a tu izquierda. Salta al desagüe y verás un maletín con tu equipo (Reprogramador del taxi y Mina Remota). Recógelo, mira hacia arriba a través de las rejillas del desagüe y espera a que el robot centinela pase por encima y se marche. Ahora sal y vuelve al túnel desde el que saliste. Desde aquí vuelve a apuntar a la escalera de incendios del edificio G5 y elimina al guardia que está arriba del todo. (caerá al suelo con una animación muy maja). Ahora saca tu BombSpy y guíala a la calle, hazla que avance en línea recta delante del edificio G5 y al final de la fachada haz que gire a la derecha (entrada al edificio). Dirígela al guardia que está situado en el centro y hazla explotar (botón Z). En pantalla aparecerá que se ha creado una distracción alternativa y a continuación verás "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Nota: El momento en el que completas el OBJETIVO 4 puede ser anterior a recoger el equipo. En general puedes variar el orden de las cosas que te cuento después de cumplir el OBJETIVO 2 dado que es el único que tiene un tiempo limitado para realizarse.

Ahora sal del túnel en el que estabas, ve a la escalera de la salida de incendios. En cuanto llegues a las escaleras Joanna dirá que en una de las puertas tapiadas puedes colocar la Mina Remota. Sube los dos primeros tramos de escalera y estarás delante de la primera puerta tapiada. Puedes colocar la Mina aquí o seguir subiendo y colocarla en la puerta tapiada de arriba. Es preferible que la coloques en la primera dado que afecta a la salida que debes tomar al final de la siguiente fase de la misión. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Baja las escaleras y ve a la entrada del edificio G5. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Desactivar generador de campo húmedo.
- 2.- Desactivar sistemas de rejilla láser.
- 3.- Holografar reunión de conspiradores.
- 4.- Recuperar copia del Dr. Carroll.
- 5.- Salir del edificio.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2 (silenc.).
- Mina Remota.
- CamSpy .
- Decodificador
- CMP 150.
- Ballesta.
- Llave de Nivel 1.
- Llave de Nivel 2.
- Bomba-N.
- DY357 Magnum.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:

Mini-Joanna (Truco de Diversión).

Agente en 1:40 :

Dispositivo de Ocultación (Truco de Jugabilidad).

ESTRATEGIA.

Esta misión demuestra que los objetivos no siempre deben cumplirse en el orden que sugiere el juego (en este caso Joanna). Aquí, justo después de lanzar el Decodificador para que abra la cámara de seguridad donde está el Dr. Carroll, usaremos la CamSpy para cumplir el OBJETIVO 3.

Aconsejo cambiar de Armas/Objetos pulsando el botón START ya que de esta forma detenemos el tiempo de la misión. Con el Menú Rápido puedes observar que el reloj que marca el tiempo transcurrido sigue avanzando y puede hacernos perder algún segundo precioso que nos haga fallar un objetivo (p. ej. en el cambio de Decodificador a CamSpy) o no conseguir una cheat o truco.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Empiezas en una habitación (una especie de garaje) con dos guardias que disponen de dispositivos de ocultación. Puede parecer difícil eliminarlos pero hay formas rápidas y sencillas de hacerlo. Primero debes comprender que la posición en la que aparecen los guardias depende de tus movimientos y por ello debes practicarlos y memorizarlos. Por ejemplo, nada más empezar esquiva el contenedor, avanza y pégate a la pared de la izquierda. Espera y verás como uno de los guardias se coloca enfrente tuyo (incluso puedes dispararle antes de que se haga visible). Elimínale, da un paso a la derecha, avanza un poco y párate justo donde la pared hace una pequeña esquina. Aparecerá el segundo guardia, elimínale, recoge su llave y toda la munición del suelo.

Abre la siguiente puerta, avanza, gira a la izquierda y elimina al guardia que ves de espaldas mirando un interruptor. Elimínalo y pulsa el interruptor (es importante). Abre la puerta de tu izquierda y entrarás en el segundo nivel. Este es una sala sin luz (si has pulsado el interruptor), con cuatro columnas en el centro, dos cristaleras a tu derecha y una puerta de salida. Cambia a tu CMP y pasa entre las cristaleras. Observarás que de repente se enciende la luz. Si vuelves rápidamente hacia la puerta de entrada, te colocas de espaldas a dicha puerta y miras de frente entre las cuatro columnas puedes ver como cuatro guardias con

dispositivos de ocultación echan a correr desde los cuatro extremos de la sala. Si apuntas tu arma al centro (con la mira algo levantada) y empiezas a disparar (hasta vaciar el cargador) justo cuando oyes la activación de los dispositivos de ocultación puedes llegar a eliminarlos a todos ya que los cuatro se cruzan en el centro. Sé que esto requiere práctica y rapidez de movimientos pero no conozco otra manera sistemática de eliminarlos a todos. En principio si eliminas a dos y con la pequeña ventaja que da enfrentarse a estos guardias con la luz encendida (por eso lo del interruptor), si te mueves rápido puedes salir bien parado de esta tiroteo.

Cuando elimines a los cuatro guardias ve a la puerta de salida (ahora ya la puedes abrir) y párate delante de ella. Mira a través de los cristales de la puerta y apunta con tu Falcon al guardia que hay detrás patrullando. Dispara varias veces para asegurarte que muere y no sale corriendo para que den la alarma. Una vez eliminado abre la puerta, avanza, gira a la izquierda y párate delante de la siguiente puerta. En la sala que hay detrás te esperan tres guardias. El más peligroso (para dar la alarma) es el que ves patrullando de derecha a izquierda a través de los cristales. Puedes eliminarlo colocándote a cierta distancia de la puerta, apunta con tu Falcon 2 al cristal derecho (baja un poco la mira) y justo cuando veas que el guardia aparece por el cristal izquierdo debes empezar a disparar hasta vaciar un cargador. La mayoría de las veces lo eliminarás y no avisará para dar la alarma. Ahora abre la puerta, gira rápidamente a la izquierda y elimina a otro guardia. Ahora date la vuelta, avanza deprisa y gira a la izquierda para eliminar rápidamente al último guardia de esta sala.

Ahora observa los cuatro interruptores que hay con una luz verde. Apágalos y en pantalla aparecerá "OBJETIVO 2: COMPLETADO". Dirígete a la puerta en la que a través de los cristales se ve a un guardia de espaldas. Apúntale a la cabeza y elimínalo de un solo tiro (o tendrás problemas). Ahora dirígete a la puerta que está al lado de la alarma (detrás de los cristales verás una luz verde). Ábrela y observa si abajo en las escaleras el guardia que patrulla por allí está esperándote. Elimínale, baja las escaleras, agáchate y avanza pegado a la pared derecha. Ve asomándote con cuidado y recuerda que a tu derecha detrás de cada una de las dos columnas hay un guardia y el último está detrás de la columna que hay delante de la consola que desactiva el campo húmedo. Elimina a los guardias, pulsa en la consola (u ordenador). En pantalla aparecerá "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Ahora sal de esta sala y regresa a la habitación en la que desactivaste las rejillas láser. Sube las escaleras y avanza por la plataforma superior agachado hasta que Joanna diga que debe haber una reunión...al fondo verás un agujero hacia donde lanzaremos la CamSpy pero la dejaremos al principio del mismo (de momento no filmaremos la reunión). Ahora sin saltar de la plataforma date la vuelta y elimina al guardia que ves desde arriba. Salta y pégate a la pared de la derecha (en la que hay otro interruptor de alarma). Espera a que se abra la puerta y salga el guardia que hay patrullando por aquí. Elimínalo, abre la puerta, sube las escaleras que ves y abre la siguiente puerta. Aquí debes salir con cierta decisión y eliminar a los dos guardias que ves al fondo a la derecha (delante de la puerta que da a la habitación que tiene la copia del Dr. Carol). Sigue avanzando pegado a la derecha y acabarán saliendo otros dos guardias a tu izquierda. Cuando elimines a estos dos ya puedes abrir la puerta en la que verás la cámara de seguridad que contiene la copia del Dr. Carroll. A tu derecha hay un interruptor. Lanza el Decodificador sobre él, gira rápidamente y colócate mirando a la puerta de la cámara de seguridad algo alejado para que pueda abrirse (esto lo hacemos para ganar algo de tiempo). Inmediatamente pulsa START, cambia a la CamSpy y dirígela a través del agujero en la que la dejaste. En ese momento suena la alarma, empieza la animación sobre la reunión y en pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO". Después verás abajo en pantalla un reloj que indica el tiempo que falta para abrir la puerta de la cámara de seguridad. Observa la animación sin tocar ningún botón (o la interrumpes) y tras un minuto verás que en pantalla se

indica que la puerta ya ha sido abierta. Sigue viendo la animación hasta el final y cuando termine te encontrarás delante de la cámara de seguridad con la puerta abierta (el tiempo de la animación no cuenta como tiempo de misión y por ello esta es la forma de obtener la cheat o truco en Agente). Ahora avanza lo más rápido posible al interior de la cámara de seguridad para recoger la copia del Dr. Carroll. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Ahora cambia a la Mina (o detonador). Hazla explotar (aprieta los botones A y B a la vez), corre, abre la puerta de la sala y si en la fase anterior (CHICAGO) dejaste la Mina abajo verás la salida enfrente a la izquierda. Ve a toda velocidad hacia ella (puedes cambiar a la CMP antes de abrir la puerta). Si dejaste la Mina arriba tendrás que salir de frente, avanzar, girar a la derecha, luego a la izquierda, subir las escaleras hasta una sala con una luz roja donde estará la salida (y también y sólo en este caso una caja de Bombas-N). En resumen, desde que termina la animación hasta que sales del edificio todo dependerá de tu rapidez o los guardias que acuden a la alarma (y que cuando acaba la animación no han llegado) acabarán por ponerte muy complicado salir del edificio. Si sales en pantalla aparecerá "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

MISION 4: AREA 51.

AREA 51 : INFILTRACION.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Apagar el radar interceptor aéreo.
- 2.- Colocar dispositivo de comunicaciones en la antena.
- 3.- Desactivar todos los robots interceptores.
- 4.- Acceder al ascensor del hangar.
- 5.- Contactar con el espía del IC.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2.
- Control com..
- Explosivos .
- Magsec. 4 (doble).
- Granada.
- Lanzacohetes.
- Llave del ascensor.
- Dragón.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:

Mini-personajes (Truco de Diversión).

Agente Especial en 5:00 :

Disparo Caliente (Truco de Compañeros).

ESTRATEGIA.

Hay que recoger todas las granadas que puedas para usarlas principalmente contra los guardias que nos impiden la entrada.

No hay problema con la cantidad de munición en esta fase de la misión y por ello no escatimaremos en disparos a condición de recoger la mayor cantidad de armas.

El Lanzacohetes vale en principio para destruir el interceptor que está al lado del técnico de mantenimiento. Este interceptor echará a volar si no lo destruimos en primer lugar y habría que derribarlo con un cohete. Como no lo usaremos para este fin, lo reservaremos para un caso de apuro.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Deja pasar unos segundos de animación antes de empezar (que se mueva el guardia que patrulla). De esta forma al comenzar nos desarmamos, giramos a la izquierda y cogemos por la espalda al guardia que patrulla por nuestro punto de entrada. Espera a que llegue al último pilar metálico y derríbale de un golpe (por la espalda siempre es suficiente). Así nos aseguramos obtener una MagSec. 4 y una granada. Ahora cambia a la MagSec. 4 , gira inmediatamente a la izquierda y elimina al guardia que viene de frente (usa la mira si no lo ves bien). Ahora da media vuelta y espera a que lleguen los guardias que estaban de espaldas. Elimínalos, recoge la munición y una granada.

Dirígete a la primera ametralladora androide y a cierta distancia (para que no dispare) destrúyela a tiros. Avanza, recoge la munición y la granada del primer guardia eliminado. Gira a la izquierda y destruye la segunda ametralladora. Tras hacerlo, avanza de frente hacia los muros (hay un 51 grabado) y gira a la derecha para protegerte de los disparos de los guardias de la torre de vigilancia. Debes tomar un punto de referencia para que con una sola granada elimines a los dos guardias de la torre. Un buen punto puede ser pegarse a la pared de la derecha, avanzar hasta que veas desaparecer por completo el techo de la torre detrás del muro. En ese momento avanza un poquito más (primera marca horizontal de la torre) y párate. Saca la granada y con la mira apuntando a la luz roja más baja de las dos (antena pequeña) lánzala. Es posible que tengas que practicar un poco o tomar tu propio punto de referencia.

Eliminados los guardias de la torre ve hacia ella, sube, recoge la munición, baja y avanza de frente hacia el túnel pero párate al llegar a el agujero de la valla metálica de tu izquierda. Verás un pequeño helipuerto nevado que ha sido transformado en un campo de minas y en el centro hay un Lanzacohetes. Para obtener el Lanzacohetes debes hacer explotar las minas tirando una granada. Debes lanzarla contra el suelo cercano a ti ya que la nieve la hará resbalar hacia un posición más alejada. Cuando exploten las minas tienes vía libre para andar por el campo minado pero no te salgas mucho de la zona que has explotado (las mayoría de las minas han explotado pero todavía quedan algunas en otras zonas). Si el guardia que patrulla por el túnel te ha visto, habrá llamado a otros dos y los tres estarán a punto de llegar a tu posición. Ponte en el centro del campo de minas y elimínalos desde ahí (ellos no se meten). Si no te ha visto, haz que te vea y elimínalos en el túnel (o a través de la valla si lo prefieres). Estos 3 guardias a veces aparecen antes de llegar al túnel y a veces son cuatro.

Desde el centro del campo de minas verás al final de la pared de la izquierda un pequeño agujero que te permite entrar en el recinto. Agáchate, entra y espera dentro del agujero a que aparezca uno de los dos guardias que hacen la ronda y elimínalo por la espalda. Después agachado sal del agujero y pégate a la pared en la esquina de tu derecha. Sal poco a poco y elimina al segundo guardia (a veces

se te echará encima). No olvides recoger las granadas de estos guardias (a veces caen por las rejillas a la arena que hay abajo). Avanza de frente y párate en la siguiente esquina. Verás a tu izquierda una ametralladora plateada en la pared. Destrúyela y avanza hacia el técnico de mantenimiento. Elimínale por la espalda, recoge la Llave del ascensor, apártate y destruye a tiros el vehículo que manipulaba el técnico (este es uno de los tres interceptores). Ahora ve hacia el hueco que has visto en el suelo antes de destruir la ametralladora. Baja por la escalera, abre la puerta y dirígete a la consola de ordenador que hay dentro. Cambia a los explosivos y lánzalos sobre ella (botón Z). Se activará un sistema de seguridad con rayos láser. Los láser se apagan y se encienden dando tiempo suficiente para sortearlos con calma de uno en uno y salir antes de la detonación de los Explosivos. En pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Vuelve arriba y activa el ascensor de la derecha. Saca una granada, colócate frente a la puerta del ascensor a cierta distancia y justo cuando se abra la puerta lanza la granada. Cambia inmediatamente a la MagSec. 4 y observa si la granada acaba con los dos guardias que hay en el ascensor (si no es así elimínalos a tiros). Una vez eliminados entra rápidamente, recoge un Dragón y sal (no debes montarte en el ascensor ahora, pero si te quedas atrapado escóndete detrás de una de las cajas para que los guardias de abajo no te vean).

Sal del recinto por el agujero por el que entraste, atraviesa el campo minado y ve hasta el final del túnel pegado a la pared de la izquierda. Lanza un Dragón (en AUTODESTRUCCION) a la esquina derecha. Ahora retrocede, pégate a la pared de la derecha y dispara a la ametralladora cuando la empieces a ver. No pares hasta destruirla. Lo normal es que el guardia escondido en la esquina derecha sea eliminado por el Dragón al moverse cuando oye los disparos. A la izquierda suele haber otro guardia y en el recinto que protege la ametralladora te esperan cuatro más. De ellos dos suelen salir hacia el túnel al oír ruido. Elimínalos a todos y una vez destruida la ametralladora dirígete a donde estaba, gira a la derecha y avanza. Párate justo cuando veas el botón rojo que baja la antena. Desde aquí puedes destruir la ametralladora que hay encima de la puerta plateada (aunque la veas mal). Elimina también a los dos guardias que quedan. Ahora pulsa el interruptor que baja la antena y destruye los dos interceptores que quedan en los aparcamientos. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Monta en la Aeromoto (pulsa dos veces el botón B) y colócala contra la puerta plateada. Baja de la Aeromoto (pulsa dos veces B) y ve hacia la antena (ya estará bajada). Lanza el Control com.. a la antena y en pantalla aparecerá "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Ahora la puerta plateada se abre e intentan salir 4 guardias aunque no podrán al estar delante la Aeromoto. Colócate frente a ellos y lanza una granada debajo de la misma. Al estallar eliminarás a los cuatro guardias y podrás empujar la Aeromoto, entrar, recoger toda la munición y la doble MagSec. 4 (hay que ser algo rápido para evitar que la puerta se cierre y perdamos la munición).

Sal, vuelve al túnel y avanza. Hacia la mitad del túnel salen del campo de minas dos guardias que debes eliminar. Avanza hasta el final del túnel y párate apuntando a la escalera de la torre de vigilancia. Saldrán otros dos guardias que hay que eliminar también. Cuidado con todos porque son muy buenos tiradores y muy agresivos.

Entra otra vez por el agujero del campo de minas y dirígete al ascensor activado. Entra y cambia a una granada. Justo cuando llegues abajo y se empiece a abrir la puerta tira la granada a los guardias del fondo. Cambia a la MagSec. 4, retírate de la puerta y muévete. Lo normal es que la granada elimina a una par de guardias y que los otros que te ven no lleguen a entrar en el ascensor antes de que la puerta se cierre. Ahora cuando llegues arriba sal del ascensor, colócate enfrente a cierta distancia y espera a que suban los guardias que te han visto (siempre se

sitúan en la zona central). Suban los que suban (pueden ser 4) saca el Lanzacohetes, apunta al centro y justo cuando empieza a abrirse la puerta lanza el cohete (debes estar a cierta distancia). Cambia inmediatamente a la doble MagSec. 4 por si queda alguno.

Eliminados los guardias que subieron en el ascensor, entra en el mismo y al llegar abajo sal. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Recoge la munición y cambia al Dragón. Gira a la izquierda y mira hacia la puerta plateada que hay bajo las plataformas. Elimina al guardia que se suele tirar al suelo para dispararte. Ahora antes de avanzar y subir por la rampa puedes eliminar a los guardias que veas arriba en las plataformas (uno puede estar al final de la rampa si no ha bajado y el otro a tu izquierda al lado del ascensor). Sube por la rampa, gira a la izquierda, avanza y verás que aparecen dos guardias más. Debes ser decidido y rápido para eliminarlos o muy cobarde y salir corriendo para eliminarlos en otra zona. Si dudas y te que das parado, uno de los dos te lanzará una granada y acabará contigo.

Avanza por las plataformas o pasarelas hasta llegar al ascensor. Entra y prepara la doble MagSec. 4 o un Dragón (si tiene al menos un cargador) y empieza a disparar en cuanto se abra la puerta del ascensor y elimina a los dos guardias que hay enfrente tuyo. Sal del ascensor y empieza a correr de frente, gira a la izquierda y no mires atrás. No te pares, sigue corriendo, dispara a la carrera al guardia que encontrarás de frente. No hace falta eliminarle, con acertarle algún tiro es suficiente para seguir corriendo sin llegar a la rampa de bajada, saltar al suelo (en la zona donde no hay barandilla) y entrar por la puerta por la que sale un pelotón de guardias. No te dispararán hasta que lleguen a sus posiciones, esquivalos y entra. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

AREA 51 : RESCATE.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Destruir registros del ordenador.
- 2.- Localizar evidencias de la conspiración.
- 3.- Obtener y usar el disfraz de técnico.
- 4.- Acceder al laboratorio de autopsias.
- 5.- Rescatar al superviviente del impacto.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2 (silenc.) (doble).
- Escáner Rayos-X.
- C. Datos.
- Phoenix.
- Granada.
- Dragón..
- SuperDragón.
- Tranquilizador.
- Ropas lab..
- Llave lab. 2.
- Llave de quirófano

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:
Escáner de Rayos-X (Truco de Armas).

Agente Perfecto en 7:59 :
Jugar como Elvis (Truco de Diversión).

ESTRATEGIA.

La obtención de la Phoenix y su utilización en su función secundaria (CARTUCHOS EXPLOSIVOS) nos da una gran ventaja para realizar esta fase de la misión con comodidad.

Para obtener la Phoenix debes realizar la fase anterior (Area 51: Infiltración) en el nivel que quieras y con los trucos que quieras (p. ej. invencible). La condición es no matar al técnico de mantenimiento (el que tiene la Llave del ascensor) que está al lado del primer interceptor. Si a este técnico le dejas fuera de combate a golpes en la fase de Infiltración aparecerá de nuevo en esta fase para abrir una puerta que te conduce a la Phoenix.

El recorrido que cuento es quizá un poco largo pero está pensado para cuando no conoces el camino y quieres asegurar el término de la fase. Una forma de abreviarlo es, una vez conseguido el disfraz de técnico (OBJETIVO 3), realizar el OBJETIVO 2 y luego el OBJETIVO 4 (da tiempo en 1:30 si conoces bien el camino y la posición del cuerpo alienígena).

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Observa la animación hasta oír el clic de los interruptores que activa Jonathan (el espía del IC que has conocido) en la caja metálica. En ese momento arranca la pulsa un botón y empezará esta fase de la misión. Corre todo lo que puedas y métete en el ascensor que ves a tu izquierda (tras subir la rampa) y cuya puerta debe estar cerrándose justo cuando llegas. Con un poco de práctica la mayoría de las veces tendrás tiempo para coger el ascensor sin recibir ningún disparo.

En cuanto llegues a la planta superior y empiece a abrirse la puerta del ascensor, sal y gira a la derecha. Avanza y elimina al guardia que está delante de la puerta plateada. Coge su Dragón y lánzalo hacia el ascensor para eliminar a alguno de los guardias que llegarán persiguiéndote de la planta inferior. Ahora intenta abrir la puerta y aunque en pantalla te diga que está cerrada a los pocos segundos te la abrirá el técnico de mantenimiento que viste en la fase de Infiltración (puedes comprobar si está detrás de la puerta usando el Escáner de Rayos-X). Al abrirse la puerta te gritará "Salgamos de aquí" y echará a correr. Síguele y te llevará hasta un ascensor. Toma este ascensor y sal en la planta superior. Gira a la izquierda y abre la puerta que hay, avanza en línea recta abriendo puertas y sigue en línea recta hasta llegar al ventanal. A tu izquierda, detrás de una columna y encima de un banco metálico está la Phoenix. Recógela, cambia a ella y colócala en la función de CARTUCHOS EXPLOSIVOS.

Vuelve por donde has venido y ten en cuenta que hay guardias que te persiguen (puedes usar tu Escáner de Rayos-X para ver si te esperan detrás de las puertas). Si regresas al ascensor con cierta rapidez puedes esperar enfrente de la puerta, esperar a que suban algunos guardias y disparar (mejor hacia el suelo) en cuanto se abra la puerta. Entra en el ascensor y prepárate para disparar en cuanto se abra la puerta ya que puede haber alguien más esperándote.

Regresa a la puerta que te abrió el técnico de mantenimiento, ábrela, avanza hasta el final de la puerta del ascensor. Desde allí verás dos guardias al fondo a la

derecha delante de una puerta que se abre en horizontal, dispárale algún cartucho explosivo, da un paso para que te vea el que está escondido y retrocede a toda velocidad, tira un Dragón y cambia a la Phoenix. Cuando los tres guardias sean eliminados por el Dragón (en caso tendrás que hacerlo a tiros) avanza hacia la puerta del fondo.

Espera a que suba gente de la planta inferior y elimínales tirando Dragones y a tiros. Siempre es conveniente dejar un Dragón (en AUTODESTRUCCION) para cubrir tu espalda.

Una vez hecho esto pasaremos a través de la puerta (se abre automáticamente) y miraremos hacia arriba. Desde allí dispararemos a los guardias que vemos en la plataforma superior y eliminaremos a todos los que podamos (son cuatro). Avanza, gira a la izquierda y toma el ascensor. Antes de tomarlo dispara varios cartuchos hacia arriba, a la zona de la plataforma que está delante del ascensor. De esta forma podemos acabar con alguno de los guardias que pueden quedar y que van a tomar el ascensor o esperarnos arriba.

Entra en el ascensor, sube, sal en la planta superior y dirígete por la plataforma a la pared que está enfrente del ascensor. Procura dejar algún Dragón en tu camino antes de llegar a la zona de la pared situada enfrente del ascensor. En esta zona de la pared verás una marca (una especie de X) y con tu Escáner de Rayos-X observarás un hueco en el muro. Dispara un cartucho explosivo (también se puede hacer tirando un Dragón) y abrirás un agujero en la pared.

Entra y elimina a los dos guardias que bajan por tu derecha y a otro que patrulla a tu izquierda. Avanza por el camino de tu izquierda hasta la tercera puerta a la derecha (la sala de criogenia). A través del cristal elimina de un tiro en la cabeza al guardia que ves de espaldas. Antes de abrir la puerta tira un Dragón hacia el pasillo. Ahora, abre la puerta, avanza, abre la siguiente puerta y elimina al médico (son los de las mascarillas y disparan sedantes). Gira a la izquierda y pulsa el primer botón rojo que hay. Colócate delante del contenedor subido y usa tu Escáner de Rayos-X. Verás el cuerpo de un alienígena y tras unos segundos aparecerá en pantalla "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Sal del recinto de contenedores, gira a la izquierda, avanza hasta el final del pasillo y allí gira a la derecha (ahora el pasillo es cuesta abajo). Avanza hasta que veas dos puertas una a la derecha y otra a la izquierda con un guardia delante de cada una. Tira un Dragón en el medio de los dos guardias, avanza para que te vean y se muevan. El Dragón explotará y acabará con los dos (también puedes eliminarlos con la Phoenix). Ahora avanza y párate delante de la puerta de la derecha. Cambia al SuperDragón y abre la puerta. Los informáticos que hay dentro te gritarán de todo pero note atacarán. Antes de entrar en la sala debes destruir la ametralladora que hay en la pared de la derecha. Una vez hecho, entra y ve al ordenador de la izquierda. Saca el Conector de Datos y actívalo (procura hacerlo mirando a la entrada). Cuando finalice su trabajo verás que en pantalla pone virus descargado en la consola. Este virus hace que todas las puertas, incluso las cerradas, se abran y se cierren rápidamente. Cambia a la Phoenix o al SuperDragón y elimina a los dos guardias que suelen aparecer cuando terminas de descargar el virus.

Sal, gira a la izquierda (subida) y al final del pasillo (la parte alta) a la derecha hay una puerta que antes no se podía abrir y ahora se abre y se cierra rápidamente. Usando los cartuchos explosivos de la Phoenix o el SuperDragón en su función secundaria (LANZAGRANADAS) elimina a los tres guardias de dentro (cuidado con la puerta o las explosiones te quitarán vida). Una vez eliminados entra en la habitación y destruye el único ordenador que hay. En pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Sal de la habitación y gira a la izquierda, avanza (bajamos) hasta el final. Al llegar a la última puerta (que se abre automáticamente) veremos una especie de hangar. Hay unos cinco guardias que al vernos vienen a por nosotros. Si retrocedemos

por el pasillo y esperamos a que lleguen a la puerta los eliminaremos muy fácilmente con el lanzagranadas del SuperDragón. Avanza, entra en el hangar, sube por la única rampa que hay. Arriba en la plataforma verás que falta un trozo de barandilla delante de unos conductos. Camina por encima de ellos hasta el agujero del fondo en la pared. Entra en los conductos de ventilación y salta dentro de los vestuarios. Por allí encontraras un técnico de laboratorio (y a veces algún guardia). Elimínalo y en las taquillas que hay a su lado busca el disfraz. Cuando lo encuentres cógelo y pónelo (y DESARMATE). En pantalla aparece "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Ahora tienes un tiempo límite para acceder al laboratorio de autopsias (1:30). Sal de los vestuarios al pasillo y avanza (subida) hasta el final, gira y avanza (bajada) hasta la primera puerta que ves a la derecha (pasado el agujero de entrada). Abre la puerta (DESARMADO) y avanza. Al final de esta sala hay una puerta y detrás de ella otra en la que un guardia que te ve a través de un cristal te abrirá al confundirte con el técnico de laboratorio que esperan. Cuando se abra la puerta avanza corriendo hasta la puerta plateada que hay enfrente tuyo.

Rápidamente se darán cuenta de que eres una falso técnico de mantenimiento. Mientras tanto entra por la puerta mencionada antes, gira a la izquierda, abre la siguiente puerta y elimina al técnico. Recoge la Llave del laboratorio 2 que se le cae. En pantalla aparece "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Date la vuelta y espera a los guardias y médicos que vienen. Elimínalos, vuelve a la sala por la que entraste y avanza disparando a los biombos de corcho que hay a derecha e izquierda (detrás de algunos hay guardias) y elimina a todo el que aparezca. Vuelve al pasillo, gira a la derecha y entra por la siguiente puerta a la derecha. Verás una sala muy similar a la anterior, avanza lentamente y elimina a todos guardia (recuerda que algunos están detrás de los biombos).

Abre la puerta del fondo y verás otra puerta. Recuerda que cuando la abras tienes un minuto para conseguir la Llave del quirófano y entrar en él (o el alienígena morirá).

Abre la puerta, deja que te vean, retírate un poco, elimina con los cartuchos explosivos a todos los que veas. Busca la Llave del quirófano (siempre estará al lado del último individuo que elimines) y entra. En pantalla aparece "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

AREA 51 : ESCAPE.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Localizar el paquete médico alienígena.
- 2.- Encontrar al espía del IC.
- 3.- Localizar el hangar secreto.
- 4.- Revive al Guardaespaldas Maian.
- 5.- Escapar del Area 51.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2 (mirilla) (doble).
- Tranquilizador.
- Mina Remota.
- SuperDragón.

- Paquete médico.
- DY357 Magnum (misión fallada).

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:

SuperDragón (Truco de Armas para Joanna en Solo).

Agente en 3:50 :

Invencible (Truco de Jugabilidad).

ESTRATEGIA.

Debes usar el SuperDragón durante casi toda esta fase de la misión en la función de LANZAGRANADAS.

Intenta obtener las minas remotas y úsalas como te indico. No son imprescindibles pero ayudan bastante.

Evita que los médicos te acierten con los sedantes. Si lo hacen pocas veces (una o dos) podrás seguir adelante y ver como se te pasa el efecto.

Para obtener la cheat o truco INVENCIBLE en Agente (tiempo requerido 3:50) debes ser rápido y decidido, olvídate de las minas, usa el lanzagranadas (del SuperDragón) y cuando empiece la conversación final lárgate a los ordenadores que abren el hangar.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Empiezas en el laboratorio de autopsias en el que acabaste la fase anterior. Llevamos una camilla con un sistema antigravitatorio y un alienígena en ella. Recuerda que esta camilla lleva un escudo de protección por lo que no pasa nada si disparas sobre ella. Además la sueltas pulsando B y la coges igual.

El laboratorio se ha llenado de gas nervioso y debemos salir a toda velocidad hasta el pasillo. Una vez allí gira a la derecha y párate justo cuando se abra la puerta (es automática). Usa tu mirilla y elimina al médico que hay enfrente tuyo. Avanza a toda velocidad y olvídate del médico que queda a tu izquierda (la mayoría de las veces si eres rápido no te acertará). Cuando llegas a la pared esta se abre (realmente es una puerta). Entonces gira a la izquierda y baja por el pasillo hasta la puerta. Si justo antes de llegar pones la camilla de lado (paralela a la puerta) y te mueves un poco la puerta se abrirá automáticamente (no hay necesidad de soltar la camilla). Entra y la camilla se soltará sola (si hacemos esto en menos de 40 segundos obtendremos posteriormente una caja de Minas Remotas).

Sube por el pasillo, elimina al otro médico que viene a por ti y al final gira a la derecha, avanza y abre la puerta de tu derecha. Protegiéndote en una esquina, abre la siguiente puerta y elimina a dos doctores más. Entre, avanza por esta habitación circular hasta encontrar un pasillo que baja hasta otra puerta. Ábrela, pégate al lado derecho para evitar que se cierre (y que nadie te vea). Apunta a tu derecha y dispara (hacia el contenedor médico). Si tu posición en la puerta es correcta y apuntas permanentemente a la derecha, los guardias (dos) aparecerán poco a poco pegados a la pared. En cuanto aparezcan dispáralos al menos un cargador de la Falcon 2 para eliminarlos (estos guardias son tipos duros).

Recoge la Minas Remotas que hay enfrente de la puerta y los SuperDragones de los guardias eliminados. Usa el SuperDragón en el modo LANZAGRANADAS (así será en toda la fase excepto en la parte final), abre la siguiente puerta y elimina al guardia que está de espaldas. No entres, espera a que llegue otro y acaba con él. Entra y camina por las pasarelas eliminando a otro guardia que hay al doblar la esquina.

Avanza hasta la puerta que hay al final de las pasarelas y entra. A tu derecha hay una cristalera que debes romper. Una vez rota acércate a la mesa de interruptores para abrir la puertas de contención médica. Sigue avanzando y elimina al guardia que está al lado de la primera puerta que ves a tu derecha. Ábrela y recoge el paquete médico. En pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Ahora avanza por el pasillo y cuando se abra la cuarta puerta elimina (con una granada evidentemente) al guardia que hay delante de la puerta de enfrente. Avanza hasta esta puerta, entra y saca las minas. Coloca dos o tres, una al lado de la siguiente puerta y otra entre las dos. Da media vuelta y sigue por donde venías. Gira a la izquierda y elimina al siguiente guardia (el que hay al doblar la esquina). Ahora enfrente verás una barandilla. Avanza hacia ella y gira rápidamente a la izquierda para eliminar al siguiente guardia (o haz que te vea , espéralo al lado de la esquina y vendrá lentamente pegado a la pared). Avanza por el camino que tiene barandilla y al final gira a la izquierda. Encontrarás a Jonathan, habla con él y en pantalla aparecerá "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Date inmediatamente la vuelta y elimina con una granada a los tres guardias que salen a tu espalda. Recoge su munición, echa a correr y vuelve por donde viniste. Saca el detonador y cuando llegues a la puerta que está enfrente de la zona en la que has puesto las minas, párate y observa. En el momento en que se acerca Jonathan por tu derecha la puerta de enfrente se abre y verás un grupo de guardias que vienen a por los dos. Explosiona las minas (puedes hacerlo pulsando el botón A y B a la vez) o usa el lanzagranadas si no las tienes, elimina a todos y sigue corriendo por el pasillo por el que viniste (no esperes a Jonathan). Cuando llegues al final del pasillo (verás la puerta en la que obtuviste el paquete médico), gira a la derecha y lanza una granada contra la pared para eliminar al guardia escondido en la esquina. Avanza, sal a las pasarelas y cuando llegues a la puerta que da acceso a la sala que ya conocemos apunta con el SuperDragón hacia el suelo. Abre la puerta y lanza una granada. Todos los guardias caerán como si fueran bolos.

Recoge algo de munición y espera a Jonathan. Cuando te diga que le cubras mientras hace sus cosas para abrir un agujero en la pared, ve hacia la puerta que da a las pasarelas y empieza a lanzar granadas a todo el que aparezca. No pierdas esta posición y sigue eliminando a todo el que veas venir incluso unos segundos después de oír la explosión y a Jonathan diciéndote que sigas. Ahora (olvidate de Jonathan), da media vuelta, entra por el agujero abierto en la pared y en pantalla aparece "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Antes de bajar por la rampa cambia el SuperDragón a su función primaria (disparar) y sin avanzar elimina al guardia que está enfrente hacia la derecha bajo unas luces rojas. Ahora cambia al paquete médico, salta al suelo desde la rampa, da media vuelta y entra en el sitio en el que escondiste al alienígena (está enfrente de la Aeromoto). Aprieta el botón Z cerca de la camilla y el paquete médico empezará la reanimación. Cambia al SuperDragón y vuelve a la sala en la que dejaste a Jonathan (todo esto debes hacerlo muy rápido).

Aquí elimina a todos los guardias, disparando a los que estén muy cerca y con granadas para los que estén a cierta distancia. Recuerda que es un trabajo en equipo, Jonathan te ayudará (aguanta bastantes tiros) y tu debes evitar que le maten. Esta parte final de la misión es la más imprevisible de todas. Pueden salir guardias por todos los lados y sólo la práctica te ayudará a intuir por donde

vendrán. Puedes seguir estos consejos las primeras veces que lo intentes:

- No esperes a Jonathan dentro del escondite en el que está el alienígena. Si lo haces aumentan las probabilidades de fallar la misión (los guardias te acorralan y si Jonathan no te ha seguido lo matarán).
- Elimina a todos los guardias que veas y espera a que el paquete médico finalice su trabajo (varios segundos).

Cuando el paquete médico reviva al alienígena en pantalla aparecerá "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

En ese momento debes volver al escondite del alienígena siempre que no haya guardias a la vista. Cuando vuelvas o por el alienígena olvídate de Jonathan dado que al empezar la animación (la presentación de Elvis) será transportado a tu lado en el escondite.

Cuando la animación finalice (también la puedes interrumpir) sal y colócate al pie de la rampa apuntando al agujero. Elimina a los que veas y espera unos segundos a que pase Elvis (va muy lento) y dirígete a hablar con él y Jonathan (se paran cerca del platillo volante y te esperan). Cuando empiece la conversación sal corriendo hacia la rampa (aunque no estés, la conversación continúa). Sube por la rampa y elimina a los que veas. Al final de la rampa gira a la izquierda y dirígete por las pasarelas a los ordenadores que abren el hangar. Delante de uno de ellos (el primero que ves) hay un guardia. Elimínalo y ponte delante de uno de ellos. Espera a que termine la conversación y cambie la música. Pulsa en el ordenador que tienes delante y ve corriendo por las pasarelas hacia el otro que hay a tu espalda. Cuando pulses en el segundo ordenador las puertas del hangar se abrirán y en pantalla aparece "OBJETIVO 5: COMPLETADO". Hay otras formas de finalizar la misión pero son más arriesgadas.

MISION 5: EL PRESIDENTE.

BASE AEREA: ESPIONAJE.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Obtener el disfraz y entrar en la base.
- 2.- Facturar el equipo.
- 3.- Burlar al sistema monitor de seguridad.
- 4.- Obtener planes de vuelo de la caja fuerte.
- 5.- Abordar el Air Force One.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Ballesta.
- DrugSpy.
- Escáner de Horizonte.
- Dragón.
- Disfraz (uniforme de azafata).
- Mina de Proximidad.
- Maleta.

- Vengador K7.
- DY357 Magnum (doble).

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:
Sólo Jefes de Equipo (Truco de Diversión).

Agente Especial en 3:11 :
Munición Ilimitada sin Recargas (Truco de Armas).

ESTRATEGIA.

Debemos usar de forma inteligente todos los dardos de la DrugSpy y tener muy presente que pasa inadvertida para el sistema de seguridad de la base aérea

Otro dato muy importante de la esta fase de la misión es el uso de la Mina de Proximidad y el hecho de que debemos recoger todas las armas que podamos antes de facturar el equipo ya que LAS BALAS NO SE FACTURAN.

Esta fase es básicamente una fase de estrategia aunque pueda parecer una fase de acción. En todo el recorrido que explico en Agente Perfecto (como en todas las misiones) puedes introducir tus propias variaciones aunque verás que cosas como el punto de colocación de la mina no deben sufrir cambios.

Para la obtención de la cheat o truco asociado a esta fase de la misión en Agente Especial puedes usar la DrugSpy para bloquear la puerta del ascensor que tomas para ir a por la maleta y ganar el tiempo que tarda en volver a la planta en la que estás. Obviamente en Agente Especial todo es mucho más sencillo y no es necesario tomar tantas precauciones como en Agente Perfecto.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Nuestro objetivo es infiltrarnos en la base aérea y abordar el avión del presidente (el Air Force One). Nada más empezar retrocede un poco y saca la DrugSpy. Hazla avanzar y gírala a la izquierda. Lanza un dardo al guardia que ve y a continuación dirígela al que está al lado de la alarma y haz lo mismo. Ahora espera al que patrulla hacia el túnel venga a ver que pasa y lánzale un dardo. Espera unos segundos a que por la puerta plateada salga un cuarto guardia y dispárale otro dardo.

Una vez eliminados estos cuatro (recuerda que son guardias buenos a los que no debemos matar), dirige la DrugSpy por el túnel. Usa un solo dardo más para paralizar al guardia que suele acercarse cuando ve la DrugSpy por el túnel (aunque hasta pasados unos segundos no se dará cuenta de lo que es y procederá a destruirla sino le paralizas). Ahora sal de tu punto de entrada con tu Ballesta. Camina por el túnel , dispara a la azafata (un sedante) y al guardia que hay al final del túnel.

Avanza hasta el final del túnel y a la izquierda verás una caja con Minas de Proximidad. Recoge toda la munición que puedas, la DrugSpy y el disfraz. Antes de abrir la puerta que te da entrada a la base ponte el disfraz y DESARMATE.

Entra en la base (te saludarán), gira a la izquierda y sube el ascensor. Llegas a una planta en la que hay dos civiles reunidos en una sala y al final de la misma hay una maleta. Coge la maleta, golpea a los civiles (o usa la Ballesta) para que no avisen a seguridad y baja por el ascensor. Al salir dirígete a la puerta custodiada

por dos guardias y que la recepcionista ha desbloqueado. Ábrela y entra. En pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO" (entrada a la base asegurada).

Avanza, gira a la izquierda y párate junto al primer guardia. Colócate a su espalda y golpéale. Ahora debes bajar las escaleras mecánicas que son de subida y golpea al individuo que te grita (que no debes estar ahí). Antes debes mirar desde arriba y no bajar hasta que el guardia que patrulla por allí no esté.

Ahora sube por las escaleras y colócate al lado de las que son de bajada. Sobre el cartelito metálico que hay delante tuyo lanza una mina de proximidad. Baja por las escaleras mecánicas (de bajada). No olvides cambiar de la Mina a Desarmado. Abajo hay otro guardia. Espera a que te salude y golpéale por la espalda (seguimos acumulando balas). Ahora saca la DrugSpy y dirígela por el pasillo que tiene detector de armas. Atraviesa toda la sala, sigue por los pasillos, lanza un dardo al guardia que hay justo antes de llegar a la sala que monitoriza la seguridad (memoriza la posición del Dragón de este guardia). Sigue, haz que la DrugSpy suba las escaleras y dirígela contra el individuo que tiene el Vengador K7. Lanza un dardo a éste y luego al que manipula el ordenador. A continuación saca la maleta y lánzala sobre la plataforma amarilla. En pantalla aparece "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Dirígete a toda velocidad a la sala que tiene el ordenador que monitoriza los sistemas de seguridad (tienes 30 seg.) y no olvides coger el Dragón del guardia que paralizaste con la DrugSpy. El camino debes aprenderlo dándote un paseo por la base las primeras veces que intentes esta fase de la misión. Aunque es muy sencillo (sales del pasillo, atraviesa la sala y sigue por los pasillos hasta las escaleras) debes conocer toda la base caminando por las zonas que puedas con tu disfraz y enviando la DrugSpy por el pasillo que hay detrás de la puerta de madera de la sala y que tiene detectores de armas (o incluso paseando por esta zona aunque falles la misión).

Cuando llegues a la sala que tiene el ordenador de seguridad pulsa sobre él y en pantalla aparecerá "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Recoge el Vengador K7 que hay en esta sala y cambia al Dragón que recogiste antes de llegar. Baja por las escaleras y haz que los guardias de dataDyne te vean. Vuelve a subir rápidamente por las escaleras y tira el Dragón en modo AUTODESTRUCCION al pie de las escaleras. Colócate con el Vengador K7 detrás del último pilar de la sala apuntando a la entrada. Entre la explosión del Dragón y los disparos del Vengador debes eliminar a unos 6-7 guardia.

Cuando tengas cierta seguridad baja las escaleras y avanza hacia la sala de las escaleras mecánicas. Al finalizar el pasillo y antes de atravesar la sala observa si hay algún Dragón en el suelo (debe haberlo). Recógelo y cambia a él. Ahora lo normal es que al dirigirte hacia la puerta de madera que hay enfrente a la derecha, los guardias que patrullan por el pasillo de al lado (el del detector) te vean y corran hacia ti. Dado que la mina habrá estallado (y no debes preocuparte porque baje alguien por la escalera mecánica) puedes eliminarlos disparando o retrocediendo hacia el pasillo, tirando el Dragón y esperando a que explote.

Avanza hasta la puerta de madera que hay en la sala de las escaleras mecánicas, ábrela y sigue avanzando. Llegas a una sala en la que en su parte central hay un altavoz azul en el suelo. Habrá algún Dragón y puede que algún guardia (elimínalo). Avanza por el siguiente pasillo que hay y al girar a la derecha verás enfrente la puerta de un ascensor. También verás que la segunda puerta de la izquierda está abierta. Saca un Dragón antes de llegar a dicha puerta y justo al entrar por ella lánzalo al fondo. Retírate y espera. Lo normal es que mueran todos los guardias y puedas entrar hasta la habitación del fondo. En la puerta de la izquierda hay una mina remota (una trampa) que ha podido estallar con la explosión del Dragón. Si no lo ha hecho dispara sobre ella y los cristales de la

derecha se romperán. Entra por el hueco que dejan estos cristales y estarás en la habitación de la caja fuerte. En la esquina derecha hay unos interruptores que la abren. Una vez abierta recoge el maletín de dentro. En pantalla aparece "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Ahora sal y sube en el ascensor cuya puerta has visto antes. En la primera parada parada que tiene este ascensor no salgas ni dispares a los guardias que están de espaldas. Espera a que se cierren las puertas y sal en la siguiente parada, gira a la izquierda y entra en el vehículo de embarque al Air Force One. En pantalla aparece "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

AIR FORCE ONE: ANTITERRORISMO.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Localizar y recuperar el equipo.
- 2.- Localizar al Presidente.
- 3.- Llevar al Presidente a la cápsula.
- 4.- Asegurar la trayectoria del Air Force One.
- 5.- Separar el OVNI del Air Force One.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Ciclón (doble).
- Llave magnética (de la bahía de carga).
- Arma PC.
- Mina Tiempo.
- Reforzador.
- Maleta.
- Llave magnética (armario derecho).
- Llave magnética (armario izquierdo).
- Vengador K7.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:

Arma PC (Truco de Armas para Joanna en Solo).

Agente Perfecto en 3:55 :

Munición Ilimitada - Arma PC Centinela (Truco de Armas).

ESTRATEGIA.

Tenemos dos cápsulas de algo llamado Reforzador. Su utilización nos hace tener una gran ventaja sobre nuestros enemigos al permitir aumentar nuestra velocidad de reacción (aunque veamos las cosas a cámara lenta). Su utilización en los momentos adecuados es muy importante.

Esta fase de la misión puede empezar en dos puntos distintos del avión dependiendo de cómo se finalizara la fase anterior (BASE AEREA: ESPIONAJE) en cualquier nivel y con o sin utilización de trucos. Si abordaste el Air Force One por el vehículo de embarque (tal como se explicó), apareces enfrente de una puerta en la zona de pasajeros. Sin embargo puedes abordar el Air Force One por

una escalera (debes disparar al sistema de las rejillas láser) y aparecer en esta fase en la bodega de carga. Esta última opción es útil para obtener la cheat o truco en Agente Secreto.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Empezamos delante de una puerta. La abrimos y seguimos avanzando de frente por la izquierda (nuestra izquierda) del avión. Atravesaremos dos zonas con asientos para pasajeros y con miembros de la escolta del Presidente. Al llegar casi a final del avión (la cola) veremos en un pasillo con moqueta azul y a nuestra derecha en el suelo, una rejilla. Ábrela y baja por las escaleras.

Ahora estamos en la parte inferior del avión en las bodegas de carga. Tras abrir la primera puerta vemos un miembro de la escolta del Presidente delante de una puerta plateada. Aquí es donde está la cápsula de escape y es donde debemos llevar al Presidente tras localizarlo.

Avanza y llegarás a la cocina. Aquí hay dos miembros del personal del avión que al verte se dan cuenta que no eres la azafata que esperaban. Puedes intentar golpearlos rápidamente para evitar que te descubran pero la mayoría de las veces lo hacen. No tiene mayor importancia, aunque a partir de aquí los encargados de la seguridad del Presidente estarán alertados y te dispararán. Puedes desarmarlos y golpearlos pero nunca matarlos.

Después de golpear al personal de la cocina sigue avanzando hasta llegar a la última bodega. Aquí hay un guardia delante cerca una luz roja que indica el estado de un interruptor. Lánzate rápidamente sobre él y golpéale. Cuando lo derribes obtendrás una llave magnética. Dirígete al interruptor, pulsa y la bahía de carga subirá con la maleta. Recógela y en pantalla aparecerá "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Vuelve hasta la cocina no olvidando pulsar el interruptor que hay en la bodega de carga que tiene la Aeromoto y podrás contar con ella en la fase siguiente de esta misión. Una vez en la cocina acércate al interruptor que hay al lado de un pequeño elevador. Pulsa y móntate en el elevador.

Baja del elevador en su única parada y estarás enfrente de una puerta de madera con dibujos. Ábrela, sube rápidamente por la rampa, gira a la derecha, avanza y abre la primera puerta (a la derecha) que custodia un miembro de la escolta (si eres rápido no le dará tiempo a que a dispararte). Al entrar habrás encontrado al Presidente. Tendrás una conversación con él y verás una animación de como abordan el Air Force One. Cuando termine en pantalla aparecerá "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Sal rápidamente del despacho del Presidente, baja la rampa y abre la puerta por la que entraste. Con rapidez y sin necesidad de salir lanza la mina de tiempo hacia la puerta de ataque de la nave alienígena (a tu izquierda). A los pocos segundos aparecerá en pantalla "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

Vuelve a subir rápidamente por la rampa y al final de la misma corre por el pasillo hacia la cabina de los pilotos (está en sentido contrario al que tomaste para ir al despacho).

Usa el Arma PC y prepárate para disparar antes de abrir la primera puerta que encuentres de frente. Nada más abrir, el guardia de dataDyne que te ve sale corriendo para llamar a otros. Elimínale antes de salir o te dará problemas. Sigue avanzando (ya te habrán avisado de que los pilotos han muerto y el avión se cae) y elimina a los dos guardias que ves de espaldas cuando abres la cabina. Ahora pulsa sobre la luz que hay entre los asientos de los pilotos y activarás el Piloto

Automático. En pantalla aparece "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Ahora debes ir hacia la cápsula. Vuelve por donde viniste, baja la rampa, recoge toda la munición que puedas y elimina a los guardias de dataDyne que encuentres (dependerá de tu velocidad). Ve a la puerta que hay al lado del túnel de atraque al que lanzaste la mina (cuidado con la explosión) y párate (esta es la puerta y la posición en la que empezaste esta fase de la misión). Básicamente haremos el mismo camino que al comenzar la misión para llegar a la cápsula de escape.

Saca el Vengador K7 y elimina a los dos guardias que suele haber en esta primera zona de asientos. Ve corriendo hacia la siguiente puerta (siempre la de la izquierda) ábrela, avanza y párate. Saca el Reforzador y tómate los dos (es importante).

Saca otra vez el Vengador K7, pégate al marco izquierdo de la puerta, apunta (usa la mira) y ábrela. A tu derecha aparece un Mr. Blonde con muy buena puntería. Elimínalo lo más rápido posible apuntando a su cabeza. Sigue avanzando y a la izquierda de la posición de Trent (el de rojo) , detrás de la pared hay otro Mr. Blonde. Si has tomado los dos reforzadores es fácil avanzar hasta verle un poco y eliminarle (puedes usar el Arma PC en modo CENTINELA para eliminarlo mientras te protege la pared si andas mal de salud y es las primeras veces que haces esta fase). Sigue avanzando hacia la rejilla (ahora abierta) que da acceso a las bodegas de carga. Antes de llegar verás 2-3 guardias más. Elimínalos (debe durarte todavía el efecto del reforzador), baja por las escaleras y abre la puerta (estamos en la bodega de la cápsula). Elimina al último guardia que hay por aquí (ha podido incluso subir las escaleras si eres lento). Si has sido rápido habrás evitado que el Presidente se ponga en medio de los tiroteos y conseguido que te siga sano y salvo (aunque no le veas). Espera, el Presidente aparece y abre la puerta que da acceso a la cápsula de escape. En pantalla aparece "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

LUGAR DEL IMPACTO: CONFRONTACION.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Recuperar el escáner médico del Presidente.
- 2.- Activar la señal de socorro.
- 3.- Apagar la señal de bloqueo enemigo.
- 4.- Eliminar al clon del Presidente.
- 5.- Localizar y rescatar al Presidente.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2 (mirilla).
- Mina Remota.
- Visión Nocturna.
- Escáner Horizonte.
- Vengador K7.
- Rifle Francotirador.
- Mina de Proximidad (te la da Elvis).
- Escáner Presidencial.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:
Oscuridad Perfecta (Truco de Jugabilidad).

Agente en 2:50:
Magnum de Trent (Truco de Armas).

ESTRATEGIA.

Si realizamos el OBJETIVO 4 en último lugar y matamos al clon del Presidente a través del agujero que encima de su posición nos ahorramos enfrentarnos con los Mr. Blonde.

Debemos tener la Aeromoto si hemos completado la fase anterior en cualquier nivel e incluso en cualquier nivel, con o sin utilización de trucos, siempre que hayas pulsado el botón de la bodega de carga del Air Force One en la que viste la Aeromoto.

La Aeromoto nos permite huir a toda velocidad en los casos en los que nos veamos muy apurados y así podremos esperar a nuestros enemigos en campo abierto y a distancia. De esta manera podremos acabar con ellos usando el Rifle de Francotirador en vez de enfrentarnos en plan Rambo. Esto es muy útil si estás en inferioridad numérica y son las primeras veces que intentas pasar esta fase de la misión.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Al comenzar da media vuelta y verás la Aeromoto al fondo. Ve a por ella, móntate y vuelve al punto de partida.

Avanza de frente hasta ver a dos guardias de espaldas. Usa la mirilla de la Falcon 2 y elimínalos. Sigue avanzando y dirígete a la cápsula que verás a tu izquierda. Baja de la Aeromoto y pulsa B al lado de la cápsula. En pantalla aparece "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Monta de nuevo en la Aeromoto y dirígete a la grieta que hay al lado de uno de los guardias eliminados (el que estaba a tu derecha). Atraviésala y verás varios objetos por el suelo y lo que queda del Air Force One. Al lado del avión, entre sombras, hay Mr. Blonde. Elimínalo y coge su Rifle de Francotirador. Ahora dirígete al morro del avión y ponte mirando a la cabina de los pilotos. A la izquierda en el suelo hay un maletín. Recógelo y en pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Ahora observa al guardia que hay de espaldas (al fondo a tu izquierda). Elimínalo con el Rifle de un sólo tiro y recoge la munición. Ve al otro lado de la roca y elimina a otro guardia que está de espaldas.

Enfrente de la roca veremos otra grieta. Dirígete a ella y volveremos a la zona en la que está la cápsula de escape. En cuanto veas la cápsula al fondo a la derecha, baja de la Aeromoto y apunta con tu Rifle (este será tu punto de huida y en el que esperarás cuando en algún momento posterior te veas apurado por los guardia que te persiguen). Ajusta el zoom y cerca de la cápsula verás una patrulla compuesta por dos guardias y un Mr. Blonde. Elimínalos con el Rifle (si ves que alguno se acerca peligrosamente a tu posición cambia al Vengador K7).

Sube a la Aeromoto, recoge la munición y párate pasada la cápsula justo antes de llegar a la roca (avanza pegado al muro derecho). Si miras a tu izquierda (puedes ver la cola del Air Force One) verás otra patrulla compuesta por dos guardias y

otro Mr. Blonde. Elimínelos, recoge la munición y vuelve a donde está la cápsula (nuestro punto de referencia).

Avanza siguiendo el muro derecho hasta el final. Gira en la grieta que hay a la derecha y avanza por el camino hasta ver una especie de hondonada en la que hay guardias patrullando. Párate y usando el Rifle elimina al guardia que está más cerca de tu posición. Cambia al Vengador K7 y elimina a otros tres guardias que abandonando sus posiciones se dirigen hacia ti a toda velocidad (puedes largarte con la Aeromoto y eliminarlos donde se explicó antes). Avanza y recoge la munición. Observa la rueda de avión que hay en el suelo y colócate al lado. Este será nuestro punto de referencia para ir a cumplir los objetivos que nos quedan.

Primero giramos a la izquierda y atravesamos la entrada que hay excavada en la nieve (es la más cercana a la rueda del avión). Al entrar giramos a la derecha y avanzamos hasta ver a través de un agujero en las rocas (de nuestra izquierda) a Trent y al Presidente (éste es el verdadero). Delante de ellos hay dos robots de seguridad. Lanza una mina remota al que está más alejado del Presidente y al detonarla destruirás los dos (si Trent no sale corriendo dispárale un par de veces por si acaso).

Da media vuelta y avanza (acabarás bajando) hasta llegar al lugar en el que está el Presidente. En la grieta que verás enfrente hay otros dos robots de seguridad. Usa otra mina para destruirlos. En ese momento el Presidente dejará de estar inmóvil e irá corriendo hacia ti. Cambia al Vengador K7 y sube por el camino por el que viniste. Gira en el primer túnel que hay a la derecha excavado en la nieve. Llegarás a una salida al exterior en la que enfrente tuyo hay una roca y a tu derecha un arco de piedra. Pasado el arco, a la izquierda, está la nave de Elvis. Sin embargo si sales hacia la roca que hay enfrente, la pasas, te paras y miras a la derecha, el Presidente (que te sigue) saldrá corriendo el solito hacia la nave de Elvis. Si tomas otro camino el Presidente te seguirá hasta que llegues al OVNI (evita salir corriendo él solo porque no se siente seguro o a cubierto). Haz lo que tengas que hacer hasta llegar a la nave de Elvis debes procurar que maten al Presidente eliminando a cualquier guardia que salga a por él (normalmente uno o ninguno). Cuando el Presidente llega al Ovni en pantalla aparece "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

Vuelve al túnel por el que viniste, avanza, gira a la derecha (al ver las rocas), avanza, sal por la primera salida de la derecha y gira a la izquierda. Volvemos a ver la rueda del avión en el suelo (nuestro punto de referencia).

Ahora desde la rueda del avión avanza hacia la grieta que ves enfrente. Al atravesar la grieta veremos un camino en el que al final hay excavado un túnel. Por este camino hay patrullando un guardia y por otro que hay encima del túnel verás a otro. Elimínelos (espera un poco porque suelen aparecer tres guardias). Dirígete hacia el túnel y avanza hasta el final eliminando a otro guardia que suele haber por el túnel. Al llegar a la salida párate. Saca el Rifle de Francotirador y destruye la primera ametralladora androide que ves a tu derecha (ajusta el zoom o no la verás). Después agáchate y gira poco a poco a la derecha hasta que veas una segunda ametralladora y destrúyela (puedes destruirla también desde la entrada al túnel que hay enfrente).

Saca la mina que te queda y dirígete hacia los árboles de tu derecha. Hay dos guardias esperándote. En cuanto veas salir al primero lánzale la mina y hazla estallar para eliminarle. Cambia al Vengador K7 y elimina al segundo. Sigue avanzando y detrás de los árboles en una hondonada verás la nave que produce la señal de bloqueo. Dispara a cierta distancia con tu Vengador K7 un cargador y medio. La nave explotará y en pantalla aparece "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Vuelve por el camino por el que viniste hasta volver a la rueda del avión (nuestro punto de referencia). Al salir de la grieta por la que vinimos y justo antes de llegar a la rueda hay otra grieta a la derecha que nos lleva al siguiente objetivo. Avanza

por esta grieta hasta que veas un arco de piedra. Es una entrada a un recinto cerrado en el que hay un agujero en el centro y cuatro guardias rodeándolo. Antes de llegar al arco verás de frente al primer guardia. Elimínalo con el Rifle de Francotirador y cambia rápidamente al Vengador K7 (si andas mal de salud quizá sea el momento de huir con la Aeromoto y esperar a los guardias en el punto que indiqué antes)). Espera a que salgan los otros guardias por la entrada y elimínalos.

Entra en el recinto y mira a través del agujero. El individuo que está inmóvil abajo es el clon. Elimínalo y en pantalla aparece "OBJETIVO 4: COMPLETADO" (la misión ha finalizado).

MISION 6: EL ARMA CETAN.

PELAGIC II: EXPLORACION.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Desactivar fuente primaria de energía.
- 2.- Asegurar laboratorios y datos.
- 3.- Desactivar GPS y piloto automático.
- 4.- Activar el ascensor de la piscina.
- 5.- Encontrar y escapar con Elvis..

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2 (silenc.) (doble).
- Arma PC.
- Bomba-N.
- Escáner Rayos-X.
- CMP 150.
- Disco de datos 1.
- Disco de datos 2.
- Disco de datos 3.
- DY357 Magnum.
- Phoenix (la de Elvis si muere).

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:

Cohetes Enemigos (Truco de Jugabilidad).

Agente Especial en 7:07:

Munición Ilimitada (Truco de Armas).

ESTRATEGIA.

Este fase de la misión puede resultar muy tediosa y muy larga. Lo primero que hay que tener en cuenta es que no es necesario recorrer los infinitos pasillos de la planta amarilla y eliminar a un número enorme de guardias. Para evitarlo

abriremos la puerta del ascensor de la piscina e iremos allí a toda velocidad (tampoco hace falta demasiada) para acceder a la piscina tras encontrar a Elvis y finalizar la misión ahorrando mucho tiempo y dificultades. Este atajo es el que te permite con cierta facilidad realizar la cheat en Agente Especial.

El barco está lleno de alarmas pulsadas por guardias y de algunas cámaras que las hacen saltar. Cuando saltan las alarmas el juego añade algunos guardias más que se teletransportan al barco. Aunque es mejor evitar que salten las alarmas es más sencillo dejar que salten, pegarse a una puerta y eliminar a todos los que vengan a través del cristal de la puerta usando la Falcon 2 (la munición de la CMP y del Arma PC es la misma y conviene ahorrarla). Lo de pegarse a la puerta para evitar que se abra ya lo usamos en Villa Carrington y aquí también funciona (es un pequeño truco que te permiten usar los autores del juego y que la compañía RAREWARE usa en otros juegos).

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Estamos en un barco con tres plantas que están identificadas en el juego por flechas de colores (en los accesos a cada planta) y por distintos tonos de luces:

- PLANTA ROJA: En la que empezamos. Esta planta hay que limpiarla de guardias. En ella completamos los OBJETIVOS 1 y 4.
- PLANTA AMARILLA: Es la planta superior a la roja. Accederemos a esta planta para completar los OBJETIVOS 2 y 3.
- PLANTA AZUL: Es la planta inferior a la roja, Accederemos a esta planta para encontrar a Elvis (cuando hayamos cumplidos los objetivos restantes) y poder cumplir el OBJETIVO 5.

Al empezar dirígete a la primera puerta que hay, ábrela y (sin avanzar) elimina al guardia que hay de espaldas. Avanza por el pasillo y justo antes de girar a la izquierda, párate y gira poco a poco hasta que veas el cuerpo de otro guardia (y él no te vea). Elimínale rápidamente para evitar que de la alarma.

Avanza hasta la siguiente puerta, pégate a ella (esto evita que los guardias la puedan abrir si suena la alarma) y usando el Arma PC (por su mira) elimina de un tiro a través del cristal al guardia que ves de frente. Ahora se acercará a otro para ver que le pasa a su amigo muerto. Elimínalo de un tiro. Abre la puerta, avanza hasta la pared de enfrente y recoge la munición. Al girar a la izquierda verás dos guardias más. Elimínalos y evitarás que den la alarma.

Ahora debes entrar por la primera puerta que hay a tu izquierda. Ábrela y avanza hasta que veas una cámara a tu izquierda. Desde aquí lanza el Arma PC (CENTINELA) hacia el pie de las escaleras de enfrente (abajo hay un guardia que patrulla por allí, pero si ha sonado la alarma habrá más). Saca la Falcon y destruye la cámara o saltará la alarma. Ahora dirígete hacia el cilindro (octogonal) que hay a tu derecha, colócate el Escáner de Rayos-X y apaga los interruptores que veas en verde. Cuando apagues el último verás un mensaje en pantalla que te indica que la escotilla de apagado del reactor ha sido abierta. Quitate el Escáner, baja las escaleras y pulsa sobre el botón que hay en el extremo del cilindro inclinado. En pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

No olvides recoger el Arma PC y vuelve por donde entraste. Una vez en el pasillo avanza hasta la siguiente puerta, ábrela y verás una puerta enfrente y unas escaleras a tu izquierda. Sube el primer tramo de escaleras, avanza y verás dos puertas. Estamos en la planta amarilla y la puerta de la derecha es la que da acceso a una infinidad de pasillos con infinidad de guardias y como hemos explicado no es necesario entrar por ella para completar esta fase de la misión. Por tanto abre la puerta de la izquierda y avanza por el pasillo hasta que veas otras dos puertas. Desármate y abre la de la izquierda. No te muevas de la puerta

o los científicos se escaparán a toda velocidad (en cuanto te vean). Golpéales cuando intenten salir por ella. Ahora dirígete a la otra puerta, ábrela y espera en la puerta al científico que hay dentro. Golpéale, obtendrás el tercer disco de datos y en pantalla aparecerá "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Da media vuelta y ve a la puerta por la que entraste en este pasillo, ábrela y gira a la izquierda. Estarás delante de un tramo de escaleras que ya viste antes. Súbelo y elimina a los dos guardias que hay al final. Sube el siguiente tramo y estarás en una sala de ordenadores en la que está el GPS y el Piloto Automático (Joanna te lo indica). Verás tres técnicos delante de los ordenadores. Acércate a ellos y Joanna y les obligará a apagar uno de los sistemas. Al hacerlo, uno de ellos saca un arma para intentar eliminar a sus compañeros traidores. Elimina al que saca el arma, acércate otra vez al técnico y Joanna volverá a gritar para que apague el otro sistema. En pantalla aparecerá "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Baja las escaleras hasta la planta roja. Estaremos otra vez delante de una puerta (ya la habrás visto antes de subir) en la que vemos un guardia a través de los cristales (es la puerta que hay a la izquierda al finalizar de bajar todos los tramos de escaleras). Ahora pegados a la puerta (para evitar que la abran) dispararemos con la Falcon 2 a través del cristal hasta eliminar a todos los guardias que vengan (recuerda que la CMP y el Arma PC usan la misma munición y debemos ahorrarla).

Antes de avanzar debes tener en cuenta dos cosas:

- El resto de objetivos que faltan se cumplen a partir de esta puerta.
- El resto de pasillos de esta planta que hay desde aquí forman casi un rectángulo. En los cuatro lados hay guardias que eliminar. En el lado inferior del rectángulo o primer pasillo a la izquierda está el acceso a la planta azul (la inferior). En el lado superior o segundo pasillo a la izquierda hay una puerta que da a la bodega de carga donde está el interruptor que nos permite activar el ascensor de la piscina.

Abre la puerta, avanza y elimina a los guardias de todos los pasillos. Ahora sitúate delante de la puerta (no tiene cristal) que hay en el segundo pasillo de la izquierda. Lanza el Arma PC en la pared de enfrente de la puerta. Ábrela, tira una Bomba-N y retírate. Espera con tu Falcon 2 y elimina a los guardias que lleguen a salir de la bodega. Una vez eliminados todos, entra y pulsa en el interruptor que hay en la pared de la derecha. En pantalla aparece "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Ahora sitúate mirando a la puerta de entrada. En esta posición ves dos rampas y arriba la puerta del ascensor de la piscina. Sube por la rampa de la derecha y al final de la misma ponte el Escáner de Rayos-X. Casi enfrente tuyo verás un cuadrado que corresponde al interruptor que abre la puerta del ascensor. Pulsa B y en pantalla se indica "Puerta del ascensor abierta". Esta puerta es la que da acceso a la piscina a la que debemos ir con Elvis y ahora la podremos abrir y cerrar pulsando el botón B (ya no hace falta el Escáner). Una vez hecho esto, sal de la bodega y dirígete al pasillo (recuerda lo del rectángulo) en el que están las escaleras que bajan a la planta azul (abajo verás un guardia). Baja las escaleras, elimina a los guardias (dos), gira a la derecha y abre la siguiente puerta. Ahora verás dos puertas, una con cristal y otra sin él. Abre la de la derecha (la que no tiene cristal), avanza, elimina a los dos guardias del siguiente pasillo y destruye la cámara. Sigue avanzando por el único camino posible eliminando guardias a través de los cristales de las puertas. Cuando llegues a un tramo de escaleras de bajada elimina a los guardias que patrullan abajo usando el Arma PC en modo CENTINELA. Si quieres puedes eliminarlos de otra manera, pero nunca tires una Bomba-N o eliminarás a Elvis (está muy cerca).

Baja las escaleras y asegúrate de que no queda nadie patrullando. Avanza por el

pasillo de la izquierda y al llegar al final lanza el Arma PC contra la pared de enfrente. Eliminarás a los dos guardias que hay a la derecha. Una vez eliminados, gira a la derecha, baja las escaleras (antes puedes tirar el Arma PC) y elimina a dos guardias más. Abre la siguiente puerta y elimina a otro guardia. Ahora estás delante de la puerta detrás de la que está Elvis (le ves a través del cristal). Abre la puerta y en cuanto Elvis empiece a hablar sal corriendo y olvídate de él. Debes volver por el camino por el que viniste e ir hacia la bodega en la que está la puerta del ascensor (memoriza el camino). Cuando llegues a la piscina, a los pocos segundos de llegar aparece en pantalla "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

MAR PROFUNDO: ANULAR AMENAZA.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Reactivar los teleportales.
- 2.- Desactivar la mega-arma Cetan.
- 3.- Asegurar la sala de control.
- 4.- Restaurar la personalidad del Dr. Carroll.
- 5.- Escapar de la nave Cetan.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2 (mirilla).
- Escopeta.
- Escáner IR.
- Disco de seguridad.
- CMP 150.
- Mina de Proximidad.
- FarSight XR-20.
- Vengador K7.
- Phoenix (la de Elvis si muere).

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA FASE.

En cualquier nivel:

Escudo de Joanna (Truco de Jugabilidad).

Agente Perfecto en 7:27:

FarShight (Truco de Armas para Joanna en Solo).

ESTRATEGIA.

Esta fase de la misión requiere en primer lugar que conozcas muy bien el manejo del FarSight XR-20 en sus dos modos o funciones. Es su función principal EFECTO CARRETE es igual que un Rifle de Francotirador con la diferencia de que su mira es de Rayos-X y un solo tiro atraviesa paredes. Debes acostumbrarte a manejar su zoom para enfocar objetos. En su función secundaria de LOCALIZAR OBJETIVOS es un arma que permite localizar objetivos vivos y seguirlos. En este modo un disparo también atraviesa paredes.

El punto de salida de esta fase de la misión nos lleva a dos lugares en los que hay guardias con dispositivos de ocultación. Es posible y relativamente fácil atravesar las dos zonas moviéndose rápido y no recibir ningún disparo (combinando el

joystick y los botones C). Hasta el momento en el que Elvis te entregue el FarSight debes tener mucha confianza en él y observar como es capaz de eliminar a un montón de guardias sin tu ayuda y con su potente FarSight que los mata de un único disparo.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Estamos en una nave extraterrestre hundida en el océano Pacífico hace millones de años. Los Skedar y la Corporación dataDyne buscan el arma definitiva que se encuentra en esta nave.

Justo al empezar ponte el Escáner IR, avanza, abre la primera puerta del corredor y párate delante de la siguiente puerta. Al abrir la siguiente puerta saldremos corriendo todo lo rápido que nos permita el joystick con dirección al siguiente corredor que hay al fondo a la derecha. Es conveniente que uses las flechas C (en especial para ir a la derecha bruscamente) para correr en una trayectoria con algún zigzag que evite los disparos. Cuando alcances el segundo corredor sube la rampa (esquiva al guardia), avanza, abre la puerta, párate delante de la siguiente puerta y date media vuelta con tu Falcon 2. Si practicas un poco y corres haciendo algún zigzag observarás dos cosas:

- Esta es la mejor forma de atravesar esta zona de una manera sistemática y saludable.
- Elvis se encarga de los cinco guardias con su potente FarSight.

Nos hemos parado delante de la segunda puerta de la segundo corredor para esperar a Elvis y si es necesario echarle una mano con nuestra Falcon 2 si con su mirilla vemos la cabeza de algún guardia. Cuando llegue Elvis date la vuelta, cambia a la escopeta (en su función DISPARO DOBLE) y nada más abrir la puerta dispara al centro. Con un poco de suerte puedes matar a los dos guardias que echan a correr nada más abrir la puerta. Los mates o no debes tener en cuenta que cuando los guardias tienen activos sus dispositivos de ocultación Elvis no los ve y eres tú quien debe disparar (preferiblemente a la cabeza ya que tu arma es menos potente que el FarSight). En cuanto desactiven el dispositivo de ocultación Elvis los elimina de un disparo. Junto con Elvis tienes que eliminar a los cuatro guardias (los dos que has visto justo al abrir la puerta y otros dos que hay a derecha e izquierda).

Ahora recoge la munición y si no se ha hundido en el suelo de la nave puedes obtener una Mina de Proximidad que lleva uno de los guardias (la mayoría de las veces no hay manera de obtenerla). Gira a la derecha y avanza por la nave hasta que veas al primer guardia (los del peto rojo que ya vimos en el barco). Elimínalo. Sigue avanzando y elimina dos guardias más antes de meterte por el agujero de la izquierda.

Colócate delante del agujero, baja con cuidado y elimina a los guardias que salgan (normalmente 1-2). Ahora gira a la derecha y observarás en el suelo un cilindro (parece un faro o linterna de las películas del Oeste). Al dispararle se ilumina y abre la puerta que tiene enfrente. Cuando se abra aparecerán varios guardias a los que debes eliminar. Avanza de frente y encontrarás otro cilindro en el suelo. Dispárale y se abrirá la puerta que hay a tu derecha. Elimina (o deja a Elvis que lo haga) al siguiente guardia. Avanza en línea recta por el pasillo que ha abierto esta puerta. En el primer pasillo de la izquierda verás otra puerta que hay que abrir. Pásalo y sigue avanzando hasta que veas un hueco (el tercero) a la derecha con otro cilindro. Dispárale y abrirá la puerta que dejaste atrás. Ve hacia ella, cambia a la CMP, elimina al Mr. Blonde que hay casi de frente y a los guardias de los lados. No tengas miedo porque su puntería es horrible. Elvis entrará en la sala para activar los teleportales. Mientras tanto puedes volver por

donde has venido y pararte al comienzo de la rampa por la que bajaste a este pequeño laberinto (vuelve a ponerte el Escáner IR). Tras unos segundos en pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

En ese momento oirás la activación de unos dispositivos de ocultación. Aparecerá dos guardias más que puedes eliminar con la CMP sin escatimar munición. Tras eliminarlos sube la rampa (quítate el Escáner), en la salida del agujero gira a la izquierda y avanza. Abre la puerta, gira a la derecha, avanza hasta la siguiente puerta y verás el primer teleportal. Ve hacia él y serás enviado a otro punto de la nave.

En este punto Elvis te dará su FarSight para que le protejas. No abras la puerta que ves enfrente y usa el FarSight en su función principal ajustando el zoom hasta eliminar a los tres guardias que hay al otro lado (es fácil si primero apuntas a la izquierda, luego al que patrulla por el tubo). Avanza hasta la puerta de enfrente, ábrela y avanza. Párate delante de la siguiente puerta y elimina a los tres guardias que hay detrás. Abre la puerta, gira a la izquierda y dirígete al siguiente teleportal para ir a otro punto de la nave.

Ahora abre la puerta que ves enfrente y dispara con el FarSight a las cinco columnas de cristal luminoso que hay en esta sala. Cuando revientes la última se abrirá la puerta del fondo. Corre hacia ella y avanza. Por aquí viene un bebé Skedar al que puedes eliminar fácilmente con el FarSight (apunta de frente en su función secundaria) o retrocede y deja que Elvis se encargue de él. Cuando llegues a la siguiente puerta no la abras, cambia el FarSight a su modo secundario, retírate de la puerta, apunta a la pared en la que está la puerta y no pares de destruir los objetivos que encuentra (Skedars pequeños). No te preocupes por la munición porque hay suficiente y cuando el arma localice a dos Skedars dentro de unas columnas en pantalla aparece "OBJETIVO 2: COMPLETADO" (este objetivo puede completarse en la sala que está el último teleportal disparando a la pared izquierda y derecha en la zona de sus luces).

Habrás podido observar que un grupito de Skedars que se dirigían a nuestra posición han sido disparados (y algunos eliminados) por una extraña ametralladora que hay a cierta distancia detrás de la puerta que todavía no hemos abierto. Por eso he elegido esta posición para destruir la mega-arma Cetan ya que hay que recordar que estamos en una nave que no es de los Skedars y cualquier defensa automática nos disparará por igual a nosotros y a los Skedars.

Cambia el FarSight al modo primario (EFECTO CARRETE), ajusta el zoom y destruye la ametralladora Cetan que hay detrás de la puerta. Puedes hacerlo con la puerta abierta pero si lo haces así tendrás el zoom ajustado para las siguientes salas. Ahora abre la puerta, avanza hasta la siguiente puerta, ábrela y destruye la columna de cristal del centro. Avanza por la puerta que se abre. Haz lo mismo en las tres salas siguientes. Cuando salgas de la última verás otra ametralladora. Destrúyela y avanza por este pasillo. A tu derecha hay una puerta que no se puede abrir. Para hacerlo debes avanzar de frente y destruir la columna de cristal de la sala que hay enfrente. Esta abrirá una puerta que te lleva a la última sala y en la que hay Skedars. Es mejor ajustar el zoom del FarSight, destruir su columna sin abrir la puerta y volver a toda velocidad a la puerta bloqueada que ahora estará abierta y párate delante de la puerta siguiente.

Antes de abrir la puerta que da acceso al último teleportal debes disparar a una ametralladora que hay en el techo de la sala (y la manera más sencilla de hacerlo es obviamente con el FraSight). Una vez hecho dirígete al siguiente teleportal y serás trasladado a otro punto.

Ahora estás delante de otra puerta. Usa de nuevo el FarSight y detrás verás que hay dos Mr Blonde (tienen Vengadores K7). Elimínalos y en pantalla aparece "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Entra en la sala y verás al Dr. Carroll. Usa tu disco de seguridad y acércate a él. Verás una animación y cuando acabe en pantalla aparece "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Cuando termine la animación apareces en la salida de la sala y tienes un minuto para volver al punto de partida de esta fase. No te asustes porque la fase terminará cuando abras la segunda puerta del corredor de salida y tienes tiempo suficiente para llegar (obviamente debes correr). Primero saca tu CMP, gira a la derecha, avanza, abre la puerta y gira a la izquierda. Cuando abras la siguiente puerta aparecerán unos cuatro guardias, elimínalos (con dos o tres es suficiente) y sigue corriendo. Hay dos opciones más para atravesar este grupo de guardias:

- Si has obtenido la Mina de Proximidad y has colocado una al comienzo del agujero en cuanto abras la puerta todos los guardias volarán por los aires.
- Si vas muy mal de salud puedes jugártela usando la escopeta en DISPARO DOBLE y disparar nada más abrir la puerta. Normalmente te llevarás a alguno por delante y el desconcierto de los otros te permitirá avanzar a toda velocidad.

Cuando veas la primera puerta de la izquierda (ya la conoces y además al lado hay un Skedar adulto muerto) ábrela, avanza por el corredor hasta la siguiente y al abrirla aparecerá en pantalla "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

MISION 7: INSTITUTO CARRINGTON.

INSTITUTO CARRINGTON: DEFENSA.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

-
- 1.- Reactivar defensas automáticas.
 - 2.- Liberar a los rehenes.
 - 3.- Recuperar el arma experimental.
 - 4.- Destruir información sensible.
 - 5.- Desactivar bomba.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

-
- AR34.
 - Láser.
 - Reforzador.
 - Conector de Datos.
 - Vengador K7.
 - Mauler.
 - Devastador.
 - Falcon 2.
 - RC-P120.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA MISION.

En cualquier nivel:

Escudo de Enemigos (Truco de Jugabilidad).

Agente en 1:45 :

Súper Escudo (Truco de Jugabilidad).

ESTRATEGIA.

He estudiado esta misión a fondo dado que hay gente que la considera casi imposible. La estrategia y el recorrido que describo los he repetido hasta la saciedad para verificar que es la forma más sencilla de cumplir esta misión.

Para cumplir el OBJETIVO 1 he optado por ir Desarmado (en la función de DESARMAR) a activar las defensas automáticas. Puede parecer una locura, pero resulta más sencillo y práctico por los siguientes motivos:

- Logras mayor velocidad de movimientos que con un arma. El juego está muy bien hecho y es obvio que con un arma como el AR34 tengas una sensación de peso y lentitud.
- Ahorramos balas para cumplir los objetivos posteriores. Si eliminamos a los guardias a tiros gastaremos mucha munición debido a sus escudos. Por ello es preferible desarmarles y dejar que los guardias del IC (Instituto Carrington) los eliminen.
- Los guardias de dataDyne son muy mortíferos con sus Vengadores K7 pero si les quitas el arma son inofensivos a diferencia de otras misiones en las que te pegan y sacan otras armas. Saber esto resulta muy útil cuando nos los encontramos a poca distancia y en sitios pequeños como los pasillos en los que activamos las defensas automáticas (en especial las dos primeras). Además observarás que si cometes errores hay muy poca diferencia entre ir armado o no (mueres casi a la primera).
- Hay algunas veces en las que puedes completar el recorrido de activación de las defensas sin encontrar a ningún guardia que te de problemas. Ello es debido a la aleatoriedad que usa el juego para distribuir a los guardias atacantes.

En esta misión es muy importante el uso del Reforzador. Usamos uno para liberar a los rehenes del Laboratorio de Información y otro antes de entrar en el Campo de Tiro. De esta forma aseguramos el cumplimiento del OBJETIVO 2 y 3 así como la obtención del Devastador.

Debes cumplir los objetivos en el siguiente orden: 1, 4, 5, 2 y 3. Este orden es vital para reducir el número de enemigos a los que tenemos que enfrentarnos.

Lo más importante de esta misión es encontrar un punto donde estemos a salvo de nuestros enemigos y los podamos eliminar fácilmente. Este punto existe y está a la salida del despacho de Joanna cerca del ascensor. Antes de empezar la misión debes localizar este punto: sal del despacho y antes de llegar al primer ascensor asómate por la barandilla de mármol (de tu derecha) hasta que puedas ver la puerta del ascensor de la planta inferior. Desde aquí puedes eliminar a los guardias y a los Mr. Blonde y ellos aunque te disparen, no tienen ángulo suficiente para acertarte.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Lo primero que hay que hacer es darse media vuelta y desarmarse. Hay que activar la función secundaria del modo Desarmado (DESARMAR) y bajar a toda velocidad el primer tramo de la rampa, girar, bajar el siguiente tramo, girar a la izquierda y abrir la puerta del HANGAR.

Atraviesa el HANGAR por las pasarelas de arriba y justo cuando se acaben los bidones de combustible baja la rampa de tu derecha, gira a la izquierda y abre la puerta que hay. Aquí hay guardias del IC (Instituto Carrington) y abajo un interruptor para activar una defensa automática. Salta y actívala teniendo en cuenta que la mayoría de las veces aparece un guardia de dataDyne por la puerta que hay al lado del interruptor. Lo mejor es ir preparado para avalanzarse sobre él justo cuando se abre la puerta, quitarle el arma y activar la defensa. Los guardias del IC lo eliminarán.

Ahora da media vuelta, vuelve a la pasarela y justo donde no hay barandilla de cristal salta y gira a la izquierda. Verás a dos guardias del IC protegiendo otro pasillo. Entra en el pasillo con decisión, gira a la derecha y activa otra defensa. Aquí suelen aparecer uno o dos guardias a los que con decisión puedes quitar el arma. Recuerda que los guardias del IC te cubren y puedes aprovecharte de ello. Sin embargo no les obligues a todos a morir por ti o el OBJETIVO 1 fallará (es preferible que no muera ninguno).

Tras activar la segunda defensa automática da media vuelta y atraviesa el HANGAR a toda velocidad. Sube la rampa y sal por la puerta por la que entraste. Saca un arma, sigue bajando por la rampa del pasillo, atraviesa casi en línea recta los dos helipuertos y la bodega de carga (la sala que hay cuando sales del segundo helipuerto). Entra en el pasillo que ves de frente. Gira a la izquierda y luego por el primer pasillo a la derecha para activar la última defensa. Cerca de esta zona es normal que la mayoría de las veces encuentres a un guardia de dataDyne. Desármale o elimínale a tiros. Tras activar la última defensa aparece en pantalla "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Da media vuelta y vuelve por donde has venido. Atraviesa los helipuertos, sube por el pasillo hasta el final y cuando se acabe la rampa gira a la izquierda. Observa si el Skedar sigue vivo y si es así elimínalos. Corre hasta el ascensor más cercano y sube a la planta superior. Al salir gira a la derecha y ve a la primera puerta que ve (el Laboratorio de Información). Colócate frente a la puerta, usa un Reforzador y cambia al AR34. Luego abre la puerta y elimina a los dos guardias de dataDyne que hay dentro de la habitación. Recoge la munición y el Devastador que tira al suelo uno de los rehenes en señal de agradecimiento por haberle salvado.

Sal de la sala, gira a la derecha y cuando se acabe la pared (de tu izquierda) gira a la izquierda. Avanza y cuando se acabe la pared (de tu izquierda) vuelve a girar a la izquierda y verás otra puerta (la del Laboratorio de Dispositivos). Cuando llegues a esta puerta el efecto del Reforzador habrá pasado. Pégate a la puerta y antes de abrirla apunta a la derecha. Ábrela y elimina al guardia de la derecha (se echa para atrás sorprendido) y luego al de la izquierda antes que termine de cargar su arma. Todo esto es fácil de hacer sin Reforzador y usando el AR34 (es más fácil que con el Vengador K7). Lo único que debes hacer es tomar un punto de referencia para que al abrir la puerta tengas en tu mira al guardia de la derecha.

Recoge la munición de esta sala (Laboratorio de Dispositivos) y corre hacia el despacho de Carrington (ya sabes sales de esta sala, pasa el ascensor por el que subiste y corre hasta la última puerta que hay a la derecha). Cambia al Devastador y colócalo en su función secundaria (MINA LAPA). Abre la puerta del despacho de Carrington (no entres) y lanza la mina a la pared de la izquierda junto al cuadrado plateado que hay en ella (es un compartimento de seguridad). Cuando la mina estalle en pantalla aparecerá "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Ahora cambia al AR34 y dirígete hacia el ascensor por el que has subido. Debes estar alerta porque pueden aparecer en este breve trayecto. Asómate por la barandilla de mármol que hay antes de llegar a la entrada del ascensor y colócate de forma que veas la puerta del ascensor de la planta inferior. Desde esta posición

debes esperar a los guardias de dataDyne y a los Mr Blonde. A medida que lleguen guardias puedes dispararles con el AR34 o incluso con el Láser (tarda pero puede eliminar a enemigos). En esta posición (asomado) los puedes eliminar pero ellos a ti no pueden dar aunque te disparen desde abajo. Aquí es importante hacer y considerar las siguientes cosas:

- Siempre que suba un solo guardia por el ascensor, retrocede y espéralo cerca de la puerta del despacho de Joanna (está a tu espalda) apuntando con tu arma a la salida del ascensor.
- Cuando suban varios lanza una mina al ascensor y retírate.
- Cuando veas que abajo hay varios Mr. Blonde y algún guardia puedes lanzar una mina abajo para acabar con todos.
- Si eliminas a un par de guardias y no ves aparecer a ningún Mr. Blonde espera. Si tras un minuto de espera no has visto a nadie monta en el ascensor. Al llegar abajo sal, gira a la izquierda y avanza de frente hasta la terraza que da al helipuerto. Abajo verás una nave y alrededor a los Mr. Blonde. En cuanto te vean subirán corriendo e inmediatamente debes volver a toda velocidad al punto en el que estabas arriba para eliminarles desde arriba.
- Algunas veces el juego parece defenderse de esta estrategia haciendo que uno de los rehenes bloquee el ascensor. Si te ocurre esto dispara un tiro en la pierna al rehén que no deja que la puerta del ascensor se cierre. No se quejará (a veces te dan las gracias) y entra en el ascensor.
- Antes de bajar y dirigirte al helipuerto en el que está la nave de los Skedars asegúrate de haber eliminado a unos seis Mr. Blonde y unos tres guardias de dataDyne.
- Si has leído todos los consejos anteriores sabrás como enfrentarte a otras variantes que tiene el juego. Por ejemplo a veces suben cinco Skedars y queda uno en el helipuerto etc.

Cuando esté el camino libre, baja corriendo hasta el primer helipuerto. Cuidado al recorrer este camino porque pueden aparecer dos guardias antes de alcanzar el helipuerto. Cuando llegues, saca el conector de datos y pulsa el botón Z cerca de la nave. El Conector empieza a trabajar y al final aparece en pantalla "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

Saca el AR34 y vuelve por donde has venido (está alerta porque puede aparecer algún guardia). Cuando llegues al primer ascensor sigue avanzando hasta la doble puerta de madera (la Sala de Hologramas). Ábrela y no entres (hay que hacerlo o no se completa el OBJETIVO 2). Sal corriendo a toda velocidad hasta la siguiente puerta (el Campo de Tiro) y cambia al Reforzador. Abre la puerta, usa el último Reforzador y cambia al Vengador K7 a la vez que entras. Dentro de esta sala hay dos guardias y dos rehenes. Elimina a los dos guardias y espera a que aparezca en pantalla "OBJETIVO 2: COMPLETADO" (esto ocurrirá aunque veas tumbados en el suelo a los rehenes porque uno de ellos está inconsciente y por tanto lo has salvado y sólo en raras ocasiones puede fallarse el objetivo porque los don están muertos).

Dirígete al ordenador de esta sala, pulsa y los cristales que hay protegiendo un arma se romperán. Coge el arma que hay detrás (un RC-P120) y en pantalla aparece "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

No avances, cambia al RC-P120 y usa la función secundaria o de OCULTACION. Una vez ocultado, sal corriendo hacia el hangar del principio (donde estaba Carrington).. Cuando llegues el sistema de ocultación se habrá agotado (debe hacerlo después de entrar) y deberás correr por el hangar defendiéndote de los guardias que pueda haber con tu AR34. Deberás permanecer en el hangar hasta que Carrington deje de hablar y un par de segundos después la imagen se congelará y la MISIÓN HABRÁ TERMINADO.

MISION 8: NAVE DE ATAQUE.

NAVE DE ATAQUE: ASALTO.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Desactivar sistemas de escudo.
- 2.- Abrir puerta del hangar.
- 3.- Acceder a los sistemas de navegación.
- 4.- Sabotear los motores.
- 5.- Ganar el control del puente.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Cuchillo Combate.
- Mauler (doble).
- AR34.
- Collar (el de Cassandra)
- Calisto NTG (el de algún soldado Maian).
- Phoenix (la de Elvis si muere).
- Slayer.

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA MISION.

En cualquier nivel:

Phoenix (Truco de Armas para Joanna en Solo).

Agente Especial en 5:17 :

Alienígena (Truco de Compañeros).

ESTRATEGIA.

Esta es una misión algo larga. Debes tener paciencia, avanzar de la forma más segura posible y recordar que es vital agacharse para mejorar la puntería (como explico en el RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO).

Los Skedar son una raza alienígena con una gran fuerza que hace que un solo golpe suyo nos pueda dejar fuera de combate. También observamos que su anatomía no debe parecerse a la de los seres de la Tierra ya que su punto más vulnerable no es la cabeza, es esa especie de coleta que tienen en la cabeza. Además de fuertes también son rápidos, en su contra tienen no ser muy buenos tiradores a gran distancia. Sin embargo a poca distancia su rapidez, fuerza y menor altura los hacen letales.

Para mejorar nuestra puntería y ayudarnos del sistema de Auto-Apuntar deberemos en algunos casos colocar a Joanna agachada (no del todo) para igualar su estatura con la de los Skedars.

El AR34 resulta un arma muy útil como dice Elvis cuando se la entrega a Joanna. La usaremos para superar situaciones que con la Mauler serían complicadas de resolver.

La Mauler se usará siempre en su función secundaria o DISPARO CARGADO. Un DISPARO CARGADO es capaz de eliminar a un Skedar, en cambio con el AR34 necesitaremos una media de 15 o 20 (aunque el AR34 tiene un zoom y una función secundaria de USAR MIRILLA muy útil para esta misión).

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Después de la defensa del Instituto Carrington, Joanna ha sido capturada y despierta en una nave de ataque Skedar.

Empiezas en una habitación de la que no debes salir hasta que oigas (entero) el grito de Cassandra. En ese momento abre la puerta y avanza hasta el Skedar que está de espaldas. Cuando llegues a su espalda dale una cuchillada (en esa especie de coleta) y caerá muerto). Recoge su Mauler, colócala en su función secundaria (DISPARO CARGADO), agáchate y avanza pegado a la pared de la derecha hasta que veas un poquito al Skedar que hay al otro lado del ascensor. En ese momento apunta usando la mira (se pone roja al detectar un cuerpo) hacia la cabeza y dispara para eliminarlo (si disparas a otra zona puedes necesitar más de un tiro y no andas sobrado de balas).

Recoge la munición y baja por el ascensor (ya volveremos para bajar los escudos). Cuando llegues abajo sal del ascensor, avanza por el pasillo y colócate pegado a la pared (derecha) mirando de frente a la rampa. Pasado unos segundos observarás a dos Skedar patrullando muy lentamente. Desde tu posición espera a que el Skedar que patrulla cerca del final de la rampa que ve, pase por delante de ti. En ese momento la cruz de la mira se moverá (realmente lo hace la Mauler) debido al sistema de Auto-Apuntar del juego y de un solo tiro podrás eliminar al Skedar más cercano a tu posición. Para eliminar al más alejado puedes hacer que te vea (subiendo la rampa) y en cuanto lo haga sal corriendo hacia la puerta del ascensor, date la vuelta, pégate a la pared de la izquierda, agáchate (no del todo) y apunta al final de la rampa. En cuanto veas aparecer al Skedar dispara y lo eliminarás. Recoge la munición de los Skedar, sube otra vez en el ascensor y cuando llegues arriba sal, gira a la derecha y avanza hasta la primera estructura metálica con base triangular (parecen armaduras). Destruye con la Mauler las tres y en pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Nota: Siempre que indique agáchate y ponga entre paréntesis "no del todo" me refiero a la posición intermedia (o a media altura) que tiene Joanna entre la posición de pie y la de cuclillas.

Baja otra vez por el ascensor, sal, avanza por el pasillo, sube por la rampa y atraviesa el hangar en línea recta. Llegarás a otra rampa, bájala y al girar a la izquierda verás la puerta de otro ascensor. Entra en él y al llegar arriba sal y gira a la derecha. Agáchate y avanza pegado a la pared de tu derecha hasta que veas un poquito al Skedar que hay al fondo a la derecha. Elimínale y dirígete hacia esa especie de armaduras que hay en esta sala y que son iguales a las que destruiste anteriormente. Pulsa en la de tu izquierda y en pantalla aparece "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Baja el ascensor y abajo verás que Elvis que sale a tu encuentro (ya ha podido entrar para ayudarte). Te saludará y te entregará un AR34. Ahora quédate parado junto a Elvis hasta que los soldados Maian terminen de despejar el hangar de Skedars. Pasado un rato Elvis te dirá que es hora de irse y se irá a los ascensores que hay subiendo la rampa a la izquierda. Sube la rampa y antes de montarte en el ascensor que está abierto recoge toda la munición que puedas de la Mauler.

Ahora sube en el ascensor, pégate a la pared de la derecha y date la vuelta. Debes hacer esto para que uno de los Skedar que hay arriba no vea por una especie de

rejilla. Al llegar arriba avanza hasta la puerta dorada, colócate en la parte izquierda, agáchate (no del todo) de forma que la mira de la Mauler quede a la altura del relieve horizontal de color oscuro que tiene la puerta. Abre la puerta (no entres) y elimina al Skedar de la izquierda (no te verá si Elvis no ha llegado). Después pégate a la pared de la izquierda y elimina al Skedar de la derecha (este tampoco te ve).

Entra y dirígete a la puerta de la derecha. Saca el AR34, agáchate, abre la puerta y pégate a la derecha. Avanza poco a poco usando la función secundaria del AR34 (USAR MIRILLA) hasta que veas la coleta de un Skedar que hay detrás de una especie de altar de piedra. Dispara y el Skedar será eliminado. Entra en la sala y dirígete a la puerta de la izquierda, colócate delante de ella, agáchate (no del todo), apunta con el AR34 (hacia la derecha) y elimina al Skedar que hay en la sala siguiente (las luces molestan mucho). No te importe gastar un cargador entero. Entra en la sala, avanza y abre la puerta que ves de frente. Entra, sigue avanzando y gira a la izquierda en el primer pasillo. Estarás delante de la puerta que da a la sala que tiene los mapas estelares.

Agáchate, abre la puerta y avanza pegado a la derecha usando la función secundaria del AR34 (USAR MIRILLA). En cuanto veas cualquier parte del primer Skedar que hay a tu derecha, dispara hasta que sea eliminado. Sigue avanzando poco a poco a la vez que giras a la derecha. Cuando veas cualquier parte del segundo Skedar elimínalo (no te preocupes por la munición del AR34 ya que solo necesitas unas 90 balas en la parte final). Entra en la sala y deja que Elvis manipule el mapa estelar para obtener los datos de navegación. Tras unos segundos, en pantalla aparecerá "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Sal ahora por la puerta de la derecha (por la que no entraste). Avanza, gira a la derecha y ponte delante de la puerta que hay de frente. Agáchate (no del todo), pégate a la puerta (en la parte central) y cambia a la Mauler. Abre y dispara inmediatamente para eliminar al Skedar del otro lado. Avanza, gira a la izquierda y sube la rampa. Al final de la misma gira a la izquierda y elimina a otro Skedar que hay en este pasillo (a veces está al final de la rampa)

Sigue por el pasillo hasta el final y al girar a la izquierda prepárate para eliminar a otro Skedar que hay al fondo. Avanza hasta el final (no subas por la rampa de tu derecha) y gira a la derecha. Verás una puerta azul. Colócate delante de ella, agáchate (no del todo) y dispara nada más abrir. Eliminarás a un Skedar que a veces está al otro lado (otras veces está en el pasillo).

Entra en la sala agachado y pegado a la pared de la izquierda avanza hasta que veas otro Skedar que hay que eliminar. Después avanza hasta la puerta azul de la izquierda de esta sala, ábrela, avanza, gira a la derecha y colócate delante de la siguiente puerta azul. Pégate a la puerta en su centro, agáchate (no del todo) y dispara justo al abrir (yo uso la Mauler pero puedes usar el AR34). Eliminarás a otro Skedar.

Ahora saca el AR34, avanza por el pasillo pegado a la pared de la derecha y justo antes de llegar a la esquina agáchate. Usa la función secundaria del AR34 y ve girando la esquina poco a poco hasta que veas una lámina de metal (similar al cobre). Esta lámina está en la parte superior del cilindro luminoso que hay en el sala circular y debes dispararla para destruirla. No entres en la sala y desde la esquina en la que estás puedes disparar al Skedar que ya habrás visto al disparar al cilindro (procura que no te vea). Desde aquí puedes eliminar también al Skedar que hay al fondo (al otro lado de la sala) y también al Skedar que siempre te ve y que anda moviéndose por la sala. Da media vuelta, abre la puerta, avanza, gira a la izquierda, abre la siguiente puerta y estarás en la sala por la que entraste. Enfrente hay otra puerta azul a la que debes dirigirte para entrar en otro pasillo (igual al anterior) y destruir la placa metálica que está al otro lado del cilindro luminoso. Una vez hecho, sal corriendo y cuando el cilindro estalle aparecerá en

pantalla "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Sal por la puerta por la que entraste, gira a la izquierda y sube por la primera rampa que hay a la izquierda (ya la viste antes pero te dije que no subieras). Avanza, sube la siguiente rampa y párate justo al final, agáchate y gira la esquina poco a poco hasta que veas a otro Skedar. Elimínale, avanza y entra por la puerta azul que hay a la izquierda. Verás otra puerta enfrente.

Antes de abrirla colócate justo en el centro. Ábrela y avanza (de pie) muy lentamente hasta ver la pata de uno de los Skedar que hay a cada lado. En ese momento párate y elimínalos (su situación es simétrica y si lo haces bien ninguno de los dos te ve).

Sube por la rampa hasta la siguiente puerta y coge los dos ascensores que te llevan hasta el puente de la nave. Cuando acabes de subir en el segundo ascensor quedarás delante de tres Skedar que empiezan a disparar en cuanto te ven (recuerda subir con la puerta a tu espalda). Pégate rápidamente al muro de la izquierda, agáchate con tu AR34 (mínimo debes tener unas 90 balas) asómate poco a poco hasta eliminar a cada Skedar en cuanto veas un poco de su cuerpo. Una vez eliminados cambia a la Mauler, dirígete a la posición que ocupaba el Skedar del centro, recoge su doble Mauler y date media vuelta. Elvis vendrá y tendrás que eliminar a los Skedar que vienen detrás de él. Dispárales y ten en cuenta que estos Skedar no van armados y vienen principalmente a por Elvis no a por ti (casi nunca te pegan, incluso aunque te acerques mucho a ellos). El único problema que hay aquí es que a veces Elvis se mete en el medio y te lo cargan (ten cuidado). Cuando hayas eliminado a todos (y Elvis siga vivo) aparecerá en pantalla "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

MISION 9: RUINAS SKEDAR.

RUINAS SKEDAR: TEMPLO.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Posicionar blancos en el templo.
- 2.- Activar el puente.
- 3.- Acceder al interior Sacro.
- 4.- Destruir ejército secreto Skedar.
- 5.- Eliminar al líder Skedar.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2 (mirilla).
- Calisto NTG.
- Devastador.
- Escáner IR.
- Rastreador-R.
- Amplificador.
- Segadora.
- Phoenix (doble)
- Slayer.
- Mauler

CHEATS O TRUCOS DISPONIBLES AL REALIZAR ESTA MISION.

En cualquier nivel:

Rastreador /Localización de armas (Truco de Armas).

Agente Perfecto en 5:31 :

Todas las Armas en Solo (Truco de Armas).

ESTRATEGIA.

Esta misión resulta bastante fácil, en comparación con otras, usando la doble Phoenix en su función secundaria (CARTUCHOS EXPLOSIVOS). Para obtenerla hay que colocar los amplificadores para marcar objetivos en los pilares que nos indica el Rastreador-R y destruir con el Devastador (en el modo MINA LAPA) los otros dos. En el suelo, antes de bajar la escalera que nos lleva al cañón, aparecerá la doble Phoenix.

Para conseguir el truco o cheat en Agente Perfecto (Todas las Armas en Solo) hay que tener en cuenta la existencia de un atajo que nos permite ahorrar tiempo. Este es un pequeño truco que han dejado los programadores y consiste en seguir andando por el camino en el que está el Skedar que ves antes de bajar las escaleras o saltar al cañón. Si sigues andando pegado a la pared de tu derecha, a pesar de que el camino se acabe (y creas que te caes), serás transportado a la salida del pasillo que da al puente que hay que activar.

Usando el truco anterior, evitando perder tiempo en conseguir la doble Phoenix y usando adecuadamente las minas lapas del Devastador (y los Slayer) podrás realizar la misión en Agente Perfecto en 5:31 para conseguir la cheat de Todas las Armas (esto ya no es tan fácil).

Hay que tener en cuenta que el uso del truco anterior (glitch) para realizar la misión o para intentar conseguir la cheat implica que siempre debes guardar al menos una MINA LAPA o en pantalla aparecerá OBJETIVO 5 FALLADO. El juego cree que estás en el exterior y no puedes entrar al Templo.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Nota: El recorrido de esta misión se explicará completo obteniendo la doble Phoenix. El uso del atajo que expliqué anteriormente no lo tendré en cuenta ya que a fin de cuentas es un glitch que no facilita nada la misión y únicamente está puesto para ayudarte a conseguir la cheat en 5:31.

Nada más empezar cambia al Calisto NTG y activa su función secundaria (CARTUCHOS ALTO-IMPACTO). También debes activar el Rastreador-R para conocer la posición de los pilares a los que debes lanzar los amplificadores. La distribución de los tres pilares que hay que marcar como objetivos es completamente aleatoria sobre cinco posibles. Por tanto no es predecible su distribución cada vez que empieza la misión

Ahora avanza de frente y justo cuando pases los muros oirás la desactivación de un dispositivo de ocultación. Retrocede rápidamente, espera al Skedar y elimínalo. Recuerda el modo de agacharse de la misión anterior para aumentar la puntería y no te preocupes por la munición del Calisto ya que con la doble Phoenix podemos completar la misión.

Avanza otra vez, pasado el muro gira a la derecha y agáchate. Avanza poco a poco hasta la siguiente entrada hasta que veas al fondo a otro Skedar. Párate y

dispara hasta que lo elimines. En cuanto te levantes y pases la entrada aparecerá un segundo Skedar. Retrocede y elimínalo. Ahora dirígete hacia el pilar que hay en este recinto y lánzale un amplificador si hay que marcarlo o destrúyelo (con una MINA LAPA). Sigue avanzando, gira a la derecha y continúa despacio por el único camino posible. Aquí primero oirás a tu espalda la desactivación de un dispositivo de ocultación. Date la vuelta y elimina al Skedar. Sigue avanzando despacio hasta que veas a otro Skedar que aparece enfrente tuyo y elimínalo. Continúa por el camino y en vez de girar a la derecha, gira a la izquierda, pégate a la pared y colócate mirando a la esquina. A tu izquierda o a tu derecha otro Skedar desactiva su dispositivo de ocultación. Elimínale.

Avanza por el camino hasta llegar a la bifurcación y en el momento que oigas el sonido de los dispositivos de ocultación, retrocede disparando a los dos Skedar que aparecen. Avanza hasta la bifurcación, gira a la derecha y avanza hasta el muro que tienes enfrente. Bordéalo pero quédate parado en el momento que veas el pilar (no te acerques). Mira el Rastreador-R y lánzale un amplificador o una mina según corresponda.

Da media vuelta y avanza hasta que veas el primer camino que hay a la derecha. Antes de llegar agáchate y gira la esquina poco a poco hasta que veas otro Skedar al fondo. Elimínalo recordando que aunque lo veas mejor con la Falcon 2, es preferible usar el Calisto ya que la Phoenix usa la misma munición que la Falcon.

Avanza por este camino pegado a la pared de la derecha y párate al llegar a la primera esquina. Verás enfrente otro pilar, pero antes de llegar a él agáchate y asómate poco a poco por la esquina de tu derecha hasta que veas a dos Skedar que hay detrás de un pilar caído. Elimínalos, avanza hasta el pilar que viste antes enfrente tuyo (la esquina izquierda) y lánzale un amplificador o destrúyelo según corresponda. Ahora, avanza hacia el lugar en el que estaban los Skedar con Segadora, gira a la derecha y haz lo mismo con el pilar que hay encima de las escaleras (encima de él verás los soles del planeta y si hay que destruirlo apunta arriba).

Ahora gira a la izquierda, bordea el muro y párate en la entrada del siguiente recinto. Verás un pilar al fondo. Lánzale un amplificador o una mina desde la entrada y evitarás la aparición de dos Skedar más. En pantalla aparece "OBJETIVO 1: COMPLETADO".

Da media vuelta, vuelve por donde has venido y gira a la derecha en la bifurcación. Avanza hasta el cañón y justo en el borde, a tu izquierda en el suelo, estará la doble Phoenix. Recógela, cambia a ella y activa la función secundaria (CARTUCHOS EXPLOSIVOS).

Destruye el saliente de piedra que bloquea el acceso a las escaleras (de mano) de enfrente y mata al Skedar de al lado. Ahora agáchate y ve asomándote poco a poco hasta que puedas eliminar al Skedar que hay abajo a la derecha.

Salta al camino de tu izquierda (no hace falta bajar las escaleras), avanza pegado a la pared de tu izquierda y pasa al camino que hay enfrente cuando se junten ambos caminos. Sube la escalera de mano, avanza pegado a la pared y sube la siguiente escalera. Al llegar arriba (ya hemos salido del cañón) cambia al Calisto, avanza y salta al llegar al final. Gira rápidamente a la izquierda y retrocede mientras disparas al Skedar que aparece.

Ahora colócate el Escáner-IR y saca la doble Phoenix. Observa el muro de la izquierda hasta que veas una zona en la que parece haber una especie de mancha roja. Esto indica que esta zona del muro es débil y la puedes volar. Dispara un cartucho explosivo y entra por el hueco abierto.

Avanza por el pasillo despacio y agachado para eliminar fácilmente a los Skedar

pequeños. Cuando llegues a la única puerta que hay (a tu derecha) ábrela, elimina el Skedar pequeño y empuja la pirámide cortada que está en el suelo hacia el hueco que tiene al lado. En pantalla aparece "OBJETIVO 2: COMPLETADO".

Sal de la sala, avanza por encima del puente, vuelve a colocarte el Escáner-IR y sigue avanzando por los pasillos agachado y eliminando Skedar pequeños. Cuando llegues al pasillo que tiene un rampa, sube por ella, abre la puerta, quítate el Escáner y entra (de pie). Desde la pasarela transparente a la que accedes verás a dos Skedar abajo que no se mueven. Cambia al Devastador y lanza al pie de cada uno una mina. Estos Skedar nunca dispararán hacia tu posición en la pasarela siempre que no intentes eliminarlos a tiros. Una vez eliminados, salta y recoge los Slayer. Desde aquí abajo puedes eliminar al Skedar que hay delante de una puerta, justo encima del altar de sacrificios. Elimínale y acércate al altar de sacrificios (está detrás de la columna que da vueltas, debajo de la puerta y tiene luces verdes). Al tocar el altar en pantalla aparece "Haz un Sacrificio al Dios de la Guerra". Para ello saca un arma que no necesites (la Segadora no vale ya que es Skedar), por ejemplo el Devastador ya que no tiene munición, y al lado del altar pulsa el botón B. El arma será depositada en el altar y en pantalla aparecerá "El Generador ha sido reactivado". Vuelve otra vez a la pasarela transparente y abre la puerta que guardaba el Skedar y entra. En pantalla aparece "OBJETIVO 3: COMPLETADO".

Avanza por el pasillo hasta llegar a la próxima puerta. Ábrela, acércate a la siguiente puerta, cambia al Slayer y activa la función secundaria o COHETE DIRIGIDO. Ahora abre la puerta y avanza lo suficiente para que la puerta no se pueda cerrar. No entres o los Skedar que hay en las cámaras de animación suspendida empezarán a salir. Lanza un cohete dirigido al medio de dos cámaras de suspensión de la izquierda (las del principio) y lo mismo en la derecha (en las del final). Eliminarás así a cuatro Skedar dentro de sus habitáculos.

Nota: El COHETE DIRIGIDO se controla muy fácilmente con el joystick y apretando el botón R o L (los de la mira) para que vaya despacito. Un cohete dirigido puede girar, dar media vuelta y te permite tener más precisión.

Cruza la sala rápidamente hacia la puerta de enfrente (Joanna gritará que hay un ejército Skedar en animación suspendida) ábrela y espera al otro lado a los Skedar vivos. Cuando elimines con tu Phoenix a los que quedan en pantalla aparecerá "OBJETIVO 4: COMPLETADO".

Recoge las Mauler (usan la misma munición que la Phoenix) y avanza hasta la sala en la que está el rey Skedar, entra y avanza rápidamente hacia el centro de la misma. Empieza a dispararle sin parar cartuchos explosivos. Cuando el escudo del Rey Skedar se ponga de color verde se agachará debajo de la estatua para recargarlo. En ese momento cuatro de las cinco puntas de la estatua perderán su escudo de protección y podrás dispararlas para romperlas. Te dará tiempo a romper una mientras el Rey recarga el escudo. En cuanto se levante sigue disparándole cartuchos explosivos hasta que se le vuelva a poner el escudo otra vez de color verde y sigue rompiendo puntas. El Rey Skedar intentará lanzarte cohetes que no necesitas esquivar ya que le explotarán en las manos gracias a los cartuchos explosivos de la Phoenix. Cuando hayas roto las cuatro puntas inferiores, la superior perderá su escudo y podrás dispararla para que acabe cayendo sobre el Rey Skedar. Poco después la punta caerá (ya es animación) y en pantalla aparece "OBJETIVO 5: COMPLETADO".

=====
ENHORABUENA, HAS COMPLETADO EL JUEGO Y AHORA TE QUEDA
DISFRUTAR DE TODAS LAS MISIONES ADICIONALES (YA TENDRAS
ALGUNAS ACTIVADAS).

=====

5. ASIGNACIONES ESPECIALES.

VENGANZA DE MR. BLONDE.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

-
- 1.- Colocar explosivos en ascensor del lab..
 - 2.- Eliminar al capitán de dataDyne.
 - 3.- Buscar/guiar a Cassandra al helipuerto.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

-
- Mauler.
 - Bomba Skedar.
 - BombSpy.
 - Dispositivo de Ocultación.
 - CMP 150 (doble).
 - Falcon 2 (doble).
 - DY357 Magnum.
 - Escopeta.
 - Bomba-N.

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL.

Debes pasar el juego entero en el nivel de Agente o superior.

ESTRATEGIA.

Básicamente debes administrar el tiempo que tienes de ocultación. Para ello debes ocultarte justo cuando te vean y desactivarlo en cuanto entres en el ascensor. De esta forma te quedarán unos 12 segundos de ocultación que te servirán para montarte en el segundo ascensor sin problemas.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

Es un escenario que ya conoces y como llegarás hasta aquí con muchas cheats activadas no considero necesario aburrirte con más texto.

SOS MAIAN.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

-
- 1.- Sabotear experimento médico enemigo.
 - 2.- Destruir platillo Maian capturado.
 - 3.- Activar señal de socorro.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

-
- Psicosis.
 - Tranquilizador.
 - Falcon 2.
 - Dragón.
 - DY 357-LX (doble).

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL.

Debes pasar el juego entero (incluyendo VENGANZA DE MR. BLONDE) en el nivel de Agente Especial o superior.

ESTRATEGIA.

Aparte del uso exhaustivo y adecuado del Dragón en su modo de AUTODESTRUCCION, esta misión se facilita mucho usando la DY 357-LX para destruir de un solo tiro el platillo volante.

Justo cuando abras la puerta y veas al guardia que hay de espaldas y al fondo el OVNI, saca la DY 357-LX y desde la puerta dispara y destruye la nave (esta pistola es especial). Esto facilita mucho la misión.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

En esta misión se juntan los escenarios de dos fases de la misión que transcurre en el Area 51 (ESCAPE Y RESCATE). Solo debes fijarte en un agujero que hay en la pared derecha del pasillo en el que suena la alarma. Desde ahí saltas a un lugar muy cercano al que empieza la fase AREA 51: RESCATE.

¡GUERRA!

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Eliminar al Rey Skedar.
- 2.- Eliminar al Rey Skedar 2.
- 3.- Eliminar al Rey Skedar 3.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Phoenix.
- Mauler.
- Calisto NTG.
- Segadora.
- Slayer.

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL.

Debes pasar el juego entero (incluyendo las misiones anteriores) en el Agente Perfecto.

ESTRATEGIA.

Esta misión puede parecer imposible y el que te diga que primero se cumple el objetivo 1 y luego el 2 y el 3 te engaña. La misión se facilita muchísimo si en cuanto ves la pasarela transparente (recuerda que es la que está encima del Altar de Sacrificios) en el camino que te lleva al Rey Skedar 1 das media vuelta y aprovechas cuando los Skedar abren la puerta que da acceso a la pasarela para ir al lugar donde está el Rey Skedar 2. Atraviesa la sala, abre la puerta que hay a su lado (te suele golpear pero la mayoría de las veces el golpe no es mortal) y ve a eliminar al Rey Skedar 3.

En resumen, podrás observar como se facilita la misión si cumples primero el OBJETIVO 3, luego el OBJETIVO 2 y finalmente el OBJETIVO 1. De hecho creo que es la única forma de hacerla.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

En esta misión estás en el escenario de las RUINAS SKEDAR y supongo que si has llegado hasta aquí te lo sabes de memoria. Además ya te he contado lo fundamental en la sección de ESTRATEGIA.

EL DUELO.

=====

OBJETIVOS REQUERIDOS .

- 1.- Derrotar al guardián de dataDyne.
- 2.- Derrotar a Jonathan Dark.
- 3.- Derrotar a Trent Easton.

ARMAS Y OBJETOS DISPONIBLES.

- Falcon 2 (mirilla).
- DY357 Magnum.
- DY357-LX.

DISPONIBILIDAD DE ESTE NIVEL.

Debes pasar el juego entero (incluyendo las misiones anteriores) en el Agente Perfecto y tener al menos medalla de bronce en todas las armas que puedes usar en el Campo de Tiro del Instituto Carrington (normalmente te faltará el bronce con la DY357-LX).

ESTRATEGIA.

Rapidez.

RECORRIDO EN AGENTE PERFECTO.

No hay.

