

1: Desactivar el sistema de seguridad interno

Un sistema de seguridad de un edificio de esta magnitud es muy poderoso. Gracias a Dios Carrington Institute ha preparado una pequeña sorpresa a Datadyne, pero solo por unos segundos.

2: Obtener el collar llave.

Los collares llave son los que abren las diferentes puertas, estos solo funcionan si el que lo posee está vivo.

3: Bajar los documentos del proyecto.

Un proyecto secreto está en proceso, con seguridad no se sabe que es, pero un tal Dr. Carroll tiene la respuesta.

4: Desactivar los sistemas de seguridad externos.

El paso al laboratorio de Datadyne debe ser cumplido con el mayor sigilo. La obstrucción o engaño de los sistemas de seguridad externo son la respuesta a una llegada de sorpresa.

5: Ingresar al laboratorio.

El Dr. Carroll, un supuesto científico de Datadyne se encuentra en estos laboratorios.

Iniciamos en la azotea del edificio y debes bajar las pendientes hasta encontrar una entrada donde casi siempre hay un guardia. Aconsejo destruir la cámara de allí para no alertar a la multitud. Entra al edificio y sigue bajando pendientes y eliminando guardias. Aquí encontrarás dos cámaras más: una cerca de las pendientes y otra cerca de la puerta de lejos. Cuando estés abajo checa alrededor hasta encontrar una pared con una luz roja, escoge el artefacto de tu menú llamado ECM Mine y colócalo en la pantalla de computador de allí (1).

Regresa y toma la puerta y sigue bajando hasta entrar a la zona de oficinas. Elimina a los enemigos y ve hasta la mesa que está a lo lejos donde verás una especie de interruptor. Presiona B hasta que aparezca el mensaje que las puertas están abiertas e ingresa a la puerta grande de allí donde encontrarás a dos mujeres. En el menú de armas escoge "Unarmed" y pon la segunda función "Disarm" y pégale a Cassandra de Vries (la mujer de azul) y obtendrás el collar llave (2). Sal de allí y ve a la izquierda bajando las escaleras hasta la otra zona de oficinas. Sigue recto (cuidado con la cámara) y elimina a todos los malos de allí porque no queremos interrupciones para nuestro objetivo tres. Ahora regresa y usa el ascensor para bajar UN piso. Retira a cualquiera que se interponga y llega hasta una zona donde hay muchas puertas en un pasillo donde al frente se ve la ciudad (o sea, están las ventanas). Allí oirás una voz que es un científico hablando por teléfono. Cuando salga el empezará a pedir clemencia. Déjalo correr como loco y al final verás que entra a un cuarto que antes estaba cerrado. Entra y ganarás la Laptop Gun. Ahora tómalo de nuevo de rehén y sube al piso anterior. Siguelo hasta que te lleve a la computadora donde empezará a abrir unos archivos. En ese momento pon en tu menú el Data Uplink y cuando el diga que ya está entrando a los archivos debes presionar "Z" para bajar los archivos, al terminar puedes eliminar al científico si eres inmisericorde y de todos modos cumplimos nuestro tercer objetivo (3).

Ahora toma el ascensor y desciende hasta la planta baja en el lobby y empezará una tremenda matanza. Yo recomiendo bajar por las escaleras y poner la Laptop Gun cerca del logo de Datadyne o si no correr rompiendo el vidrio frente al ascensor, bajar y eliminar a los pocos que hay allí y esperar a los demás. Tras el escritorio encontrarás dos CMP150. Cuando todo esté desolado ve a la derecha del logo de Datadyne y encontrarás una especie de pared con una figura pintada, la cual realmente es una puerta. Cuando la habrás sal corriendo y ponte en un lugar seguro y espera a que salgan para que los elimines. Luego de esto ponte frente al computador y usa de nuevo el ECM Mine y ponla en la pantalla como en la primera misión (4).

Sal y regresa al lobby y ve a la izquierda del logo de Datadyne, abre la puerta con la figura chocolate y sigue el camino hasta encontrar una puerta que se abre sola y te lleva al ascensor directo a los laboratorios (5)

Armas secretas de Datadyne Defection

1. Laptop Gun: el programador del segundo objetivo abre una puerta al final. Solo

déjalo ir y toma el arma (Perfect Agent solamente).

2. Doble Falcon 2: las deja el soldado con casco del piso tercer piso de arriba hacia abajo.

Nivel 2: Laboratorios de Datadyne: Investigación

Información:

El centro de laboratorios de Datadyne es la base científica de esta poderosa empresa de armas y tecnología. Un conjunto de centros de tecnología, pruebas y zonas de alta radioactividad así como de máxima seguridad conforman este intrincado sistema de caminos subterráneos.

Objetivos generales:

1: Holografiar isótopos radioactivos.

Llevar pruebas sobre lo que se hace en estos laboratorios puede ser de vital ayuda al instituto para saber que planes tiene Cassandra.

2: Reiniciar el ciclo de mantenimiento de seguridad.

Los láseres de seguridad han sido activados. Solo los robots de mantenimiento y los guardias pueden abrirlos. Empieza el ciclo de mantenimiento y así tendrás una chance.

3: Apagar los experimentos.

Hay mucha interferencia electromagnética que afecta las comunicaciones, obliga a los científicos a apagar los experimentos en proceso y eliminar así tanta estática.

4: Obtener tecnologías experimentales.

Más evidencias de los planes de Datadyne. Obtener estas tecnologías ayudaría a estudiar el enemigo. Un arma de poder con capacidad de rastreo, unos visores nuevos y un sistema de protección corporal son tus objetivos.

5: Localizar al Dr. Carroll.

La persona a quien buscamos y la que tiene los malévolos planes de Datadyne en su poder...dije persona???

Saliendo del elevador aconsejo ir por la derecha y eliminar a todos los enemigos, ahora regresa y sigue el camino pasando por un cuarto de alfombra azul y de allí a otro cuarto grande. Ahora entra a la puerta de la derecha y elimina a los soldados pero no vayas más allá; escoge el artefacto llamado CamSpy y sigue por la puerta ya que hay altos niveles de radiación que harían daño a la bella Joanna. Ahora entra y fotografía esa cosa brillante de fondo hasta que aparezca el mensaje que completaste la primera misión (1).

Ahora sal al cuarto grande y verás dos puertas, toma la de más atrás que te lleva a unos corredores chocolates muy oscuros con guardias atrincherados. Sigue hasta llegar a una especie de sótano y verás 3 computadores. Presiona la computadora primera, luego ve y activa la terminal final y regresa y activa la segunda para completar la misión segunda (2).

Sal de allí hacia la sala donde estábamos (la cual posee la entrada a la zona de radiación), entra por la puerta seguida a la de radiación, mata al guardia, abre la siguiente y desde esa distancia elimina a los guardias que aparecen. Sigue el camino y dobla a la derecha, obliga al científico a apagar el experimento. Sal al corredor de nuevo y ve a la izquierda, baja por el ascensor y elimina al guardia que practica tiro y toma su K7 Avenger. Sal al corredor y toma la siguiente puerta de la derecha y toma los X-Ray Scans. Sal de nuevo y toma la puerta de la izquierda del símbolo de Datadyne, ingresa y dentro de este cuarto hay otra puerta, el científico que aquí aparece es rudo y cuando lo obligues a apagar el experimento lo que hará es encender la alarma, cuando lo haga apresúrate y apágala (botón B frente al ordenador). Ahora presiona todos los ordenadores o computadoras hasta que se apague el experimento y cumplamos nuestra misión (3).

Con todo listo ve por el camino frente a la puerta (derecha del logo) hasta el nuevo sector de seguridad. Elimina a los guardias y espera a que venga el robot de mantenimiento, síguelo hacia delante ya que con el al lado podrás pasar por las líneas de láser (el robot es el pequeño artefacto que circunda por el piso). Sigue hasta la nueva zona, elimina a los malos y toma la Dragon. Colócala como mina de aproximación y dirígete al otro cuarto, frente al computador usa el Data Uplink para poder tener acceso a la puerta (cuidado en la retaguardia). Sigue el camino

hacia abajo hasta una especie de lobby, ve recto hasta otra zona amplia con dos puertas: una a la izquierda y otra de frente. Toma la izquierda y llega al final y obtén el Shiled o escudo. Con el escudo, la K7 y los X-Ray Scans en nuestras manos podremos ganar la misión (4).

Ahora toma la puerta frontal, ten cuidado con las armas de techo (usa la segunda función de la K7 para verlas) y sigue hasta el fina (5).

Armas secretas de Datadyne Investigation

1. Doble CMP150: Ve al cuarto de anaqueles de armas (lockers roms) sin ser visto y toma la doble CMP. Este cuarto está cerca de el de mantenimiento.

Nivel 3: Central dataDyne: Extracción.

Información:

Los guardías del instituto tecnológico dataDyne han mandado la señal de alerta, un intruso anda suelto y harán todo por detenerlo. Mientras tanto, Joanna Dark necesita salvar al Dr. Carroll y llevarlo a Carrington Institute pero primero deben pasar la remetida. Además, Cassandra de Vries ha llamado a sus poderosas guardaespaldas.

Objetivos generales:

1: Acceder al ascensor de escape.

Para poder llegar a la azotea es imperativo tomar el ascensor, claro, los guardias de seguridad se han dado cuenta de la infiltración y te están esperando.

2: Reactivar el ascensor de la oficina.

Para llegar al nivel de oficinas necesitamos el ascensor exclusivo para este, lo malo es que por seguridad ha sido desactivado. Accede al cuarto de control y actívalo.

3: Destruir helicóptero de seguridad.

Un helicóptero de seguridad patrulla el edificio. Un arma de grueso calibre puede encargarse de él.

4: Eliminar a las guardaespaldas de Cassandra.

Varias mujeres armadas de Shotguns rodean el edificio. Cuidado porque no tiene piedad.

5: Reencontrarse en el helipuerto.

El escape final es en el helipuerto. Toma camino a la azotea con el Dr. Carrol antes de que Cassandra se haga cargo de ti.

Iniciamos el nivel a oscuras, usa los visores nocturnos y elimina a los guardias que hay en todo el camino, debes darle la vuelta a la planta baja y llega hasta el ascensor (habrá un momento en que todo se hace claro y debes quitarte los visores., además solo un ascensor funciona).(1).

Arriba sigue el camino hasta encontrar dos puertas. Toma la derecha y elimina a la guardia. Ella posee una Shotgun, estas guardias son las "Guardaespaldas de Cassandra". Sigue el camino por la puerta que viene hasta un corredor con dos puertas. Al final te encontrarás con dos guardaespaldas más que debes eliminar. Hay que notar que un helicóptero de seguridad te molestará a cada rato. Las dos puertas del corredor, así como la zona donde eliminaste la primera guardaespaldas son muy seguras. Ok, debemos seguir este camino hasta encontrarnos con otra puerta que nos llevará l cuarto de computo y control. Allí hay una guardaespaldas más que hay que eliminar. Ahora ponte frente al computador y presiona el botón B para activa así el elevador que nos lleva a la oficina (2).

Ahora toma el elevador de regreso que te lleva al siguiente piso de arriba, una vez allá debes seguir por los corredores y te encontrarás a dos guardias atrincherados. Elimínalos y toma la puerta tras de ellos, ve por la izquierda y se abrirá un corredor, elimina a las guardaespaldas que allí aparecen. Sigue la puerta de allí y te encontrarás con más de estas chicas con escopeta. Debes eliminarlas a TODAS si no quieres arriesgar la misión. Toma ahora el ascensor. Ahora estás en el piso de oficinas. Elimina a los guardias que allí hay y que cuando llegues notarás que están entretenidos, aprovecha esto y ve hasta el pedestal y toma el Rocket Launche, corre hasta una de las ventanas, rómpela y cuando veas venir al helicóptero usa la Rocket Launcher y hazlo volar (3).

Toma la puerta que te lleva a la azotea y prepárate para lo difícil de la misión:

un duelo. Cuando abras la puerta metálica aparece Cassandra con 5 de sus mejores guardaespaldas. Tendrás pocos segundos para poder encontrar un sitio seguro. Este sitio está casi de frente a la puerta, en un pequeño muro tras las escaleras (detrás no debajo). Utiliza los visores nocturnos de nuevo y agáchate (presiona R y dos veces C abajo). Ahora es tu misión tener cuidado y puntería, las guardaespaldas pueden ser eliminadas todas desde allí moviéndote poco. Con las guardaespaldas que eliminaste en los pisos inferiores y estás 5 haz cumplido el objetivo. (4).

Ahora sube las escaleras, y sal del edificio y llega hasta el helipuerto donde te esperan tus amigos de Carrington Institute y completar la misión (5).

Armas secretas de Datadyne Central: Extraction

1. Granada: Elimina a los soldados del piso de abajo sin ser visto. Elimina al soldado cerca del ascensor y dejará caer la tarjeta de la oficina de Cassandra. La granada está en el escritorio de Cassandra.

2. Dragon: usa la granada para destruir la pared derecha de la oficina y el hoyo revelará la Dragon.

3. DY357 Magnum: elimina a los 5 primeros soldados sin ser visto. El quinto dejará caer la Mágnum.

MISIÓN 2: CARRINGTON VILLA

Nivel 4: Villa: Rehén principal

Información:

Cassandra ha tomado las cosas en sus manos. Es hora de una revancha y que mejor que secuestrar a la persona que osó entrar a sus laboratorios. La villa privada de Daniel ha sido acechada por enemigos a cambio de el regreso del sapien: Dr. Carroll. Debes negociar con Datadyne, bueno, eso es lo que ellos esperan.

****Nota****: esta es la guía para el modo Perfect Agent donde inicias desde el puerto. En los modos Special Agent y Agent inicias desde una zona alta y las misiones son diferentes. Si tienes una interrogante manda un e mail.

Objetivos generales:

1: Eliminar a los francotiradores

Para resguardar la zona, Cassandra a colocado alrededor de la villa su elite de francotiradores. Al parecer no quiere ningún riesgos. Los guardias usan la Sniper Rifle, desarrollada por el Instituto Carrington.

2: Activar los generadores de aire

El sistema de electricidad de la villa es puramente natural. Claro que Cassandra ha sido muy inteligente en colocar a Carrington en una zona donde solo se puede acceder por puertas manejadas eléctricamente. Reactivar los generadores es necesario para llegar donde Carrington está.

3: Localizar los hackers de Datadyne

Cassandra quiere todos los archivos dados por Dr. Carroll y para ello ha mandado a los expertos en robos vía web que acceden a los archivos localizados directamente en el instituto.

4: Capturar al guardia de Datadyne

El entrar a la villa demanda obtener armamento y escapar sin ser visto. Dejar a alguien inconsciente es lo mejor para este caso.

5: Rescatar a Carrington

La seguridad nacional es primero y Carrington es uno de los pilares de ella.

En Modo Perfect Agent iniciamos en el pequeño puerto frente a la villa. Coloca la segunda función de Unarmed llamada Disarm y haz un movimiento de manera que los soldados no te toquen, dando círculos. Si tienes la suerte de pegarle a alguien por la parte posterior del cuello cumplirás el cuarto objetivo. La idea de este objetivo es pegarle a cualquier guardia por la espalda (4).

Si haz salido airoso(a) de la zona llega hasta la puerta pero no entres. Lentamente asómate hacia el tejado y cuando veas la cabeza del guardia usa la Laptop Gun para eliminar al primer francotirador. Si tienes suerte el francotirador rodará y la Sniper Rifle caerá para recogerla o se quedará en el filo del techo. Si es así mata al segundo francotirador del dique del final, al lado del faro; sino debemos

entrar a la villa y tendremos que encontrar la Sniper Rifle dentro. Ya que estamos dentro ve por el único camino tratando de tener cuidado con los guardias que por allí rondan. El truco es saber donde y cuando aparecen los soldados y así no improvisas tanto; claro esto significa algunas muertes seguras. Llegarás a un pasillo de color azul donde aparecen varios soldados. Mátalos y sigue por la izquierda después del corredor azul hasta una puerta que te lleva al baño; allí encontrarás la Snpper Rifle sino la conseguiste de inicio; con ella regresa y elimina al segundo francotirador (el del dique).

Ya de vuelta a donde estábamos pasa el baño y sube las escaleras y cuidado con las oposiciones que arriba hay. Arriba toma la izquierda hasta una puerta que te lleva al balcón. Allí encontraremos 3 francotiradores más , uno al frente debajo, uno muy cerca de la izquierda y otro en el tejado de atrás. Regresa dentro y verás un cuarto con computadores (recuerda este lugar). De nuevo sal y ve hasta la zona del helipuerto donde te encontrarás con el sexto francotirador, el cual también puede ser eliminado desde balcones usando el máximo poder del Sniper Riffle. Ahora toma la puerta hacia la zona del patio y te encontrarás a más francotiradores en los tejados; ahora encuentra las escaleras que te llevan abajo hasta una zona con dos caminos; uno hacia la derecha hasta una puerta y otro hacia atrás a otra puerta doble. Luego de eliminar a los soldados toma la puerta de la derecha y ve al pequeño patio de allí para eliminar el último francotirador , si los eliminamos a todos cumpliremos el primer objetivo (1).

Regresa al cuarto bajo y toma ahora la puerta de madera doble que está bajo las escaleras de donde llegaste. Toma el camino recto hasta el final que luego dobla a la derecha y llegarás a una zona donde hay agua debajo. Detrás de los generadores e allí hay interruptores que debes accionar, cuando esto ocurra sigue el camino de regreso y doblas a la derecha y luego izquierda hasta el generador principal, activa el interruptor del generador grande de allí y cumpliremos la misión (2). Ahora si podrás abrir la puerta de esa zona del sótano que no se podía abrir. Una vez que entras aparecerá un mensaje donde te dicen que están robando muchos archivos de Carrington Institute. Regresa rápidamente y sube las escaleras hasta la zona de terminales que está arriba (son las salas donde habían computadores). Usa el radar para guiarte y mata a los piratas (3)

Regresa de nuevo a la puerta que abriste con el generador y llegarás a una zona muy peligrosa con varios soldados escondidos tras estantes de vinos. Debes usar estos mismos estantes y eliminarlos. Sigue el camino con mucho sigilo y sin dejar a nadie vivo hasta llegar a donde tienen prisionero a Carrington y terminar el nivel (5)

Armas secretas de Carrington Villa

1. Devastator: Dispara a las cajas del helipuerto. Destruye otras cajas para municiones.
2. Doble CMP150: elimina en menos de 38 segundos al francotirador cerca del helipuerto.
3. Sniper Riffle: en el dormitorio, en el baño (Perfect Agent).

MISIÓN 3: CHICAGO

Nivel 5: Sigilo en Chicago

Información:

Se cree que la corporación G5 se encuentra al mando de Datadyne Corp. Completo sigilo es necesario al surcar las cercanías de la instalación. Varios agentes armados y civiles patrullan los callejones de la "Ciudad de los Vientos". Espera gran resistencia al momento de ingresar al edificio.

Objetivos generales:

1: Reobtener el equipo dejado

Perfect Dark debe llegar completamente como civil para no levantar sospechas en las calles de este barrio oscuro de Chicago. Claro que al entrar al edificio es vital que esté armada. Carrington Institute ha dejado cerca del edificio un maletín con todo lo necesario.

2: Pegar rastreador a la limosina

Saber hacia donde se dirigirá Cassandra luego de su pasaje por la corporación es de

vital importancia para seguir las labores de espionaje. Este aditamento permitirá un rastreo seguro y preciso, pero debes ser muy ágil para que no te vean.

3: Preparar ruta de escape

Cuando Joanna ingrese al edificio todo el personal seguramente será alertado. Es vital para la vida de nuestra agente preparar una ruta de escape que permita una salida por sorpresa de la corporación.

4: Crear distracción vehicular

La entrada a la corporación está seriamente resguardada. El crear un choque predestinado es un buen elemento para distraer a los soldados que vigilan la única vía de acceso. Cuando ellos curiosean, es tu momento.

5: Ingresar al edificio G5

Nuestro verdadero objetivo y raíz del asunto. Muchos sucesos sospechosos ocurren aquí y es necesario conocerlos. La llegada de Cassandra nos da una mayor oportunidad de saber los planes de esta extraña corporación escondida en lo más indómito de Chicago. Rumores menciona la realización de una reunión.

Empezamos en los callejones de uno de los barrios bajos de Chicago, perfectamente ambientado. Espera hasta que aparezca el guardia de la FBI y pégale hasta que caiga. Sigue por el estrecho corredor y espera a los guardias. Notarás que uno de ellos manda señal de auxilio, lo cual alertará a todo mundo. En ese momento el estrecho corredor es un buen lugar de apoyo. Dispara a todo quien aparezca y sal a la calle. Allá encontrarás un robot guardia que no puedes destruir pero si eludir. Trata de que no hayan muchos enemigos en las calles y cuando veas que el robot se aleja debes mostrarte para que aparezcan los enemigos. Usa la DY357 Magnum para eliminarlos y sigue al robot. En la curva encontrarás la limosina. Mata a todo malo si es posible y coloca el rastreador (Tracer) en la parte trasera, en uno de los paneles de levitación (donde normalmente iban las llantas). Si nadie te ve en tu acción y si nadie se da cuenta del Tracer entonces cumpliremos un objetivo (2).

Regresa de nuevo caminando hacia la curva y verás frente a ti unos botes de basura metálicos y detrás de ellos una pared de zinc. Por allí hay un muy escondido corredor que te lleva a las cloacas. Ten cuidado con los soldados que te atacarán por ambos flancos. Cuando estemos a salvo camina hacia la salida de agua y de allí a la derecha subiendo por el drenaje (ten cuidado con el soldado). Presiona R y dos veces C abajo con la R apretada para bajar la posición y pasar por debajo de la pared, al final del drenaje está en maletín (1).

Checa que en frente del drenaje está la corporación G5, nuestro objetivo principal.

Ahora regresa al punto de inicio, saliendo del primer corredor y encontrarás el taxi. Usa el Reprogramador para dañar los sistemas de control y así el taxi se elevará solo dentro de un momento (4).

Frente a la puerta del taxi hay un corredor, tómalo y verás varios guardias atrincherados cerca de la basura. Mátales y ahora usa el Bombs Spy. Con él llega hasta una zona de escaleras resguardadas, trata de llegar a la zona de media altura y haz explotar la BombsSpy. Ahora camina por el corredor y estate atento por si acaso quedo alguien vivo, sube las escaleras y ponla en una de las dos puertas de concreto (3).

Esto debes hacerlo rápido ya que en esos momentos el taxi se estrellará y creará la confusión en esos momentos camina dando vueltas de manera de no ser visto y llega hasta el edificio hacia la puerta metálica abierta.(5).

Armas secretas de Chicago Stealth

BombSpy: Mueve el barril cerca de la zona de escaleras hacia los botes de basura.

Explota el barril y revelará la BombSpy

Doble Falcon (Scope): a la izquierda de la entrada, cerca de la zona de charcos hay una puerta que normalmente no está abierta. Haz ruido y saldrán soldados aunque no siempre funciona.

Nivel 6: Corporación G5

Información:

Una reunión importante toma lugar en un oscuro recinto. Una nueva y extraña corporación es el centro de mando y por una extraña razón Datadyne y su jefa

Cassandra de Vries participan de ella. El plan final es aún desconocido pero fuentes indican que dentro de Datadyne se están usando muy altas y extrañas tecnologías provenientes de fuentes desconocidas y que además un miembro del gobierno norteamericano de alto rango participa de esta muy misteriosa reunión.

Objetivos generales:

1: Deshabilitar el generador de campo

EL generador controla los diferentes sistemas de seguridad. Es muy importante tener cuidado aquí porque seguramente estará resguardado.

2: Desactivar los rayos láser

Se sabe que existe una reunión en donde se planea un ataque, lo que no se saben son los detalles como : a quién atacarán?, quién se encargará?. Una cámara espía hará el trabajo pero el único espacio posible está protegido por rayos láser.

Desactivarlos te da una vía para atrapar a los malos con "las manos en la masa".

3: Holografiar la reunión conspirativa

Tener pruebas de una conspiración sería muy útil para nuestra posición. Los protagonistas y sus planes deben ser detenidos. La cámara espía antigraavitatoria será nuestro medio óptico.

4: Reobtener el sistema de apoyo del Dr. Carroll de la caja fuerte

El funcionamiento eficiente del sapien Dr. Carroll puede ser llevado a cabo solo si tenemos este equipo. El mismo está muy protegido en una caja fuerte, así que a ser sigiloso.

5: Escapar del edificio

Recuerdas la mina remota que colocaste en el nivel Chicago Stealth?, ésta te abrirá paso hacia una salida segura del edificio.

Empezamos en una especie de lobby y notarás que los guardias desaparecen, ellos usan algo llamado Cloacking Device que los hace ser como "camaleones". Da varias vueltas en círculo y no pares de moverte. Si paras debes estar seguro donde está tu enemigo. A veces notarás que la pantalla está como "aguada" o se mueve, eso es porque el soldado se está moviendo. Esto ocurre a veces, trata de tener buena puntería y toma la tarjeta de acceso. Abre la puerta y elimina al guardia de abajo, siga hasta la sala oscura donde más guardia usarán el Cloacking Device a los cuales también debes eliminar. Uno de ellos dejará caer otra tarjeta de acceso, tómala y entra por la nueva puerta (puedes matar al guardia desde la ventana de la puerta antes de entrar). Sigue camino hacia la escalera y cuando salgas ve rápidamente hacia la derecha, primero elimina al guardia de la derecha y luego el de la izquierda, en ese momento el guardia de atrás te perseguirá y allí debes aprovechar (esto lo hacemos para evitar que toque la alarma que está a un lado de la puerta derecha). Acciona los interruptores de esa sala (menos el de la alarma explicada arriba), cuando todos estén accionados los rayos láser se desactivarán (2).

Entra a la puerta donde estaba el interruptor de la alarma, baja las escaleras hasta llegar al corredor, en estos momentos usa el movimiento de "crouch" (presiona R, y luego dos veces C abajo), de esta manera evitaremos varias balas enemigas y nos será más fácil escondernos. Utiliza la Falcon 2 para este propósito. Una vez eliminados todos acércate a la computadora del final y presiona B frente de ella (1).

Regresa a la sala donde accionamos los láser y sube las escaleras de la izquierda, camina por el tubo hasta llegar al otro lado, desde allá arriba elimina los guardias de abajo con la Falcon 2. Presiona Start o el menú de armas (A presionada) y escoge Cam Spy y sigue por el tubo hasta el final donde aparecerá un cinema que nos muestra la reunión de los conspiradores (3).

Baja del tubo y ve a la puerta que te lleva a una escalera que sube, llega hasta la puerta de arriba y elimina a toda oposición, de allí ve a la derecha hasta una puerta que te lleva a la caja fuerte (pared derecha). Una vez adentro coloca en el codificador de la pared el Door Decoder, este abrirá la puerta de la caja, desafortunadamente el tiempo será algo prolongado (60 segundos). Mientras el Door Decoder codifica la combinación muchos guardias atacarán, es por ello que las N-Bombs son muy importantes. Debes tener cuidado porque los guardias poseen DY357 Magnum y debes saber que estás pegan MUY DURO. Si no tienes N-Bombs hay una forma de conseguir las. En la guía del nivel anterior llamado Chicago Stealth te

mencionaba que si colocabas la mina en el segundo piso te darían "algo". Ese algo son las N-Bombs que están un piso arriba del piso de la caja fuerte. Elimina a todo guardia posible ya que es imperativo para tener paz. Ahora si entra a la zona de la caja, por en Door Decoder y cierra la puerta. Ármate de N-Bombs y tira como loco a la puerta, los guardias se confundirán. Si entran haz movimientos de evasión y mátalos usando la CMP150. Cuando el tiempo de decodificación termine, entra a la caja y toma el sistema de apoyo del Dr. Carroll (4).

Ahora escoge de tu armamento la mina remota y destruye la pared y escapa por allí. Si en el nivel Chicago la colocaste en el primer piso la salida estará a un lado por lo que puedes aprovechar y accionarla cuando los guardias te ataquen; sin embargo si está en el segundo piso, debes subir las escaleras. En cualquiera de los dos casos asegúrate haber destruido las salidas mucho antes de intentar escapar por ellas; no esperes a estar frente a ellas. (5)

Armas secretas en el G5 Building

Crossbow: elimina al segundo soldado con puños o con la segunda función de la Falcon 2 y toma el arco.

N-Bomb: para Special Agent o Perfect Agent, coloca la mina remota en Chicago Stealth en el piso de arriba y cuando llegues a la caja fuerte ve al segundo piso. En Agent siempre lo encontrarás allá.

MISIÓN 4: AREA 51, NEVADA

Nivel 7: Area 51: Infiltración

Información:

A pesar del inminente ataque al presidente de Estados Unidos, Carrington ha mandado a Joanna Dark a la indómita Área 51 en Nevada. La razón: la captura de un ser alienígena amigo del instituto y cuya labor es de guardaespaldas. Al parecer el instituto ha estado negociando con la raza llamada Maian para que protejan los intereses del gobierno a cambio del apoyo contra los enemigos de ellos: los Skedars. La bisección será pronto y no hay tiempo suficiente para mirar el panorama.

Objetivos generales:

1: Apagar el radar interceptor aéreo

Según lo planeado, el escape de Joanna y el Maian se planea vía aérea en un transporte hasta ahora desconocido. Ser perseguido pondría en mayor peligro el escape por lo que apagar el sistema de rastreo es muy importante para evitarse riesgos.

2: Colocar instrumento de comunicación en la antena

Dentro del área 51, la comunicación con los agentes Perfect Dark y Jonathan será interrumpida debido a lo profundo del lugar. Plantar este aditamento a la antena permite que el satélite mande la señal directamente a la antena principal de la zona y que sea fácilmente distribuida, inclusive en zonas profundas.

3: Deshabilitar los robots interceptores

Ya que se darán cuenta de la infiltración tarde o temprano, eliminar cualquier tipo de ataque de grueso calibre es necesario. Eliminando estos robots cuando están apagados es más factible que correr el riesgo cuando usen su armamento.

4: Acceder a la plataforma del hangar

Usando el ascensor podremos llegar al hangar. El llegar aquí nos mete de lleno a las zonas secretas del área 51. Este lugar es el centro de abastecimiento. Se dice que después de allí están los laboratorios, pero son puros rumores por supuesto.

5: Hacer contacto con el espía del instituto

Hace un rato, otro agente pudo infiltrarse en el área 51 exitosamente y te espera en una zona segura. El posee un aditamento muy importante que te será de ayuda más adelante.

Aquí hay un tip muy curioso, si dejas correr el sistema completo de introducción al área 51 verás que hay un guardia que camina hacia el corredor. Entre más corras el cinema el guardia se aleja más. Lo más aconsejable es dejar correr el vídeo un poco hasta cuando Daniel Carrington dice "Watch out with this guards", por allí verás

que el guardia aparece de frente. Mátalo y luego mata al que corre hacia la derecha ya que accionará la metralleta. Luego mata al restante. Sigue por el cañón y cuando dobles aparecen dos enemigos más. Al final encontrarás una metralleta que debes destruir (usa la Falcon), luego de que doblamos hay otra metralleta a la izquierda. Ahora corre hacia la derecha hasta la torre vigía y pónete debajo de ella (muévete rápido porque te atacaran las balas por doquier). Estando abajo sube el arma usando la C y muévete hacia frente la escalera y mata a los dos soldados que tratarán de darte una bienvenida con la MagSec 4. Ahora sigue hacia delante en dirección al túnel. Usa la Falcon 2 para eliminar a los guardias a distancia. Entre más lejos estés mejor; si aparecen muchos usa la granada (su segunda función, las granadas la tiran los guardias del inicio). Ahora observa la reja o cerca y verás que tiene un agujero. Lanza una granada de manera que esta llegue a una distancia cercana al piso de cemento circular y verás que además de la granada explotarán varias minas. Ingresa ahora que no hay minas (y si quedan, pues tienes mala suerte) y toma la Rocket Launcher, agáchate (R presionada y dos veces C abajo) y entra por el hoyo de la pared hasta una zona amplia. Por los alrededores hay soldados que debes eliminar, a la izquierda hay dos metralletas de pared y por la derecha al final en la parte frontal hay una, debes eliminarlas todas y bajar por el conducto de la parte derecha del cobertizo (según llegamos desde el hoyo de la pared). Allá abajo abre la puerta y frente a la pantalla y escoge de tu menú los Explosivos y pónete frente a la pantalla. Ahora aparecerán unos laceros que impedirán la salida. Agáchate cuando sea necesario y sal rápidamente por la escalera, cuando explote todo cumplirás el objetivo (1).

Sal camino hacia la parte final donde hay un hombre al lado de un vehículo, este vehículo es un robot interceptor. Elimina al hombre y obtendrás la tarjeta de acceso del hangar luego destruye el primero de 4 robots (1/4).

Ahora sal por el agujero por donde llegaste y toma camino hacia el túnel, ten cuidado con los soldados que llegan y destruye la metralleta de la parte de abajo. Camina hacia esta zona y ve por la derecha ya que por la izquierda hay una metralleta de pared. Destruye la metralleta y a los soldados que llegan, de la puerta aparecerán más soldados así que debes estar seguro que no haya NADIE en los alrededores, si eliminas a uno de los soldados que salen de la puerta podrás obtener la Double MagSec 4. Ya que hemos desalojado la zona ve hacia la estructura central y verás un interruptor cuadrado. Usa el botón B para accionarlo y verás que se oye algo; es el sonido de la antena bajando. Una vez que hemos bajado la antena ve al menú y escoge el accesorio llamado Comms Rider y lánzala hacia la antena (2). En esa misma zona encontrarás 3 robot interceptores más, uno de ellos es un vehículo de montar que se reconoce porque no posee armas laterales. Destruye los otros 3 robots (4/4) y así cumplirás el objetivo (3).

Regresa a la zona donde cumpliste la primera misión y ahora, con la tarjeta de acceso llama al ascensor accionando los interruptores laterales, si escoges el ascensor derecho verás a dos guardias usando la Dragon. Si tienes una granada abre el ascensor y lanza la granada en la primera función y espera a que se cierre el ascensor, de nuevo mándalo a llamar y si lanzaste bien la granada morirán los dos guardias y podrás entrar sin problemas. Te aconsejo entrar a este hangar porque es de vital importancia que vayas con la Dragon. Si no tienes granadas sobrantes vete por el ascensor izquierdo o espera a que salgan los guardias del ascensor derecho. Cuando llegas abajo cumples el objetivo (4).

Abajo hay muchos guardias y cajas, es muy buena idea bajar con la Dragon, disparar para llamar la atención y dejar la Dragon en su segunda función (Proximity Mine) cerca de la puerta de entrada del ascensor. Ahora sube de nuevo a donde inicias y se oír una explosión, baja y toma municiones. Ahora usa las cajas como trinchera agachándote y ten cuidado con los soldados de los corredores superiores. Asegúrate no dejar a nadie vivo y sube por la pendiente derecha. Sigue el corredor superior y cuando dobles mira hacia la puerta del nuevo ascensor a la derecha (izquierda si vienes del ascensor). Mata al soldado, pero NO TOMES SU DRAGON y entra al ascensor. De nuevo repite el proceso de "granada". Llama la atención disparando y cuando veas a los enemigos venir deja la Dragon como mina de aproximación. Arriba toma la Dragon que dejaste y se oír de nuevo la explosión; baja y de nuevo camina con mucho cuidado eliminando a todo enemigo. Baja la pendiente y entra por la puerta de

abajo para terminar el nivel y encontrarte con Jonathan (5).

Armas secretas en Area 51: Infiltration

Doble Mag Sec 4: elimina al soldado de rojo y blanco que sale de la puerta resguardada por la metralleta. Haz ruido para que salga.

Nivel 8: Area 51: Rescate

Información:

Nuestro amigo Maian se encuentra en la sección de laboratorios, hemos estudiados los mapas mandados por satélite y según ellos existe una vía de acceso desde la zona de depósitos hasta la zona de medicina. Se dice que el Maian se encuentra en preparación para la fase de bisección. No podemos permitir que los humanos maten al jefe de seguridad de todo un planeta, es mortal para nuestra "salud". Cuidado porque nadie fuera de los funcionarios, ha caminado por el Area 51.

Objetivos generales:

1: Destruir los archivos de la computadora

Cualquiera información acerca de este accidente debe ser borrada por seguridad nacional. Las negociaciones entre el instituto y los Maians está por terminar en una paz definitiva. Cualquier dato fisiológico o tecnológico debe ser borrada.

2: Localizar evidencias conspirativas:

Rumores dicen que ya hacia tiempo se había llevado otro Maian al Area 51, pero este ya estaba muerto y no traía consigo ningún instrumento extraterrestre. Encuentra evidencia de este suceso para comunicarlo a los Maian y así asegurarnos de que no existen más información de ellos en Area 51. Los X-ray Sscan pueden ser de gran ayuda.

3: Obtener el uniforme de un técnico de laboratorios

Cuando explotes la vía de ingreso no demorarán mucho en darse cuenta los enemigos por lo que debes rápidamente obtener un "camuflaje". Consigue un uniforme de laboratorista para evitar cualquier encuentro violento e ingresar a zonas más restringidas.

4: Acceder al laboratorio de autopsias

Quizá el Maian se encuentre en esta zona y si es así debes rescatarlo. Si no está allí toma una tarjeta de acceso a los laboratorios de cuidados intensivos, a lo mejor el procedimiento está por una fase temprana y no está en la fase de bisección.

5: Rescatar al sobreviviente del choque

Nuestro objetivo principal, debes rescatarlo porque está vivo y pueden experimentar con él de muchas maneras. El Maian puede estar en el laboratorio de autopsias o en el de cuidados intensivos. Sea cual sea el lugar debes traerlo de vuelta.

Camina hacia delante sin tomar la caja y elimina arriba al guardia que camina, ve por la derecha hasta donde hay dos enemigos más. Sigue por aquí ya que así te encontrarás a varios de espaldas. Cerca de una de las montañas de cajas hay una especie de bloque azul, si lo destruyes podrás obtener la Doble Falcon. Elimina a todos los guardias de abajo y cuando te vean los de arriba verás que todos corren hacia el ascensor, cuando veas eso toma una Dragon y lánzala hacia la entrada del ascensor así cuando bajen haya un enorme Boom!!!. Toma el ascensor y mata al vigilante de la derecha, sigue por la izquierda hacia la puerta del final y elimina a todos los enemigos de arriba; si por suerte el ascensor está abajo lanza una Dragon dentro de él y déjalo subir, aléjate y cuando los de arriba quieran tomar el ascensor habrá otro Kaboom!!!. Sube el ascensor y sigue el corredor de arriba. Casi al final, en una de las zonas grises de la pared verás una marca en forma de estrella, nuestro objetivo es llevar la caja de explosivos del inicio hasta este punto, pero DEBEMOS asegurarnos que NADIE nos moleste. Regresa al inicio, presiona B frente a la caja para agarrarla y llévala hasta el punto de la estrella. Presiona B de nuevo para soltarla y dispárale para que explote (aléjate un poco). Ahora ingresa por el agujero y toma camino hacia la izquierda, elimina a todo maloso de nuevo y verás que luego de unas puertas hay dos puertas laterales (este lugar es el laboratorio de criogénesis). Toma la derecha eliminando desde la placa de vidrio al guardia, entra y deja una Dragon en la entrada (ya debes saber porque no?). Ya que

nadie te molesta (debes eliminar también a los guardias de adentro) ve por la derecha y acciona el interruptor para que suba el recipiente, usa los X-Ray Scann y muévete hacia atrás o delante hasta que veas la imagen de un Maian (2).

Regresa a la zona del agujero que abriste luego de la explosión y toma camino hacia arriba de la pendiente. Ahora toma camino hacia abajo hasta las dos puertas cuidadas. Toma la derecha (usa la SuperDragon en la función Granada Launcher para eliminar a los guardias). Destruye dentro del cuarto la metralleta de pared. Cuando el científico corra a la terminal debes matarlo. Desactiva el computador alejado que está frente a la metralleta de pared usando el Data Uplink. Ahora que el virus está colocado las puertas se volverán "locas". Sube la pendiente y toma la puerta derecha y destruye la terminal de ese cuarto (1).

Ahora baja todo de nuevo y abre la puerta del final (si estás en modo Special Agent, abre la puerta lateral derecha a la última, es muy pequeña comparada con las otras y va a dar a los casilleros). Abajo te atacarán sin misericordia, usa la segunda función de la SuperDragon, si te asechan muy cerca hazte hacia atrás y dispara grandas a la puerta cerrada. Cuando toda la zona esté inmune de soldados sube la pendiente hasta los corredores superiores. Notarás que desde esos corredores metálicos hay unos tubos que van a dar a las paredes, lo verás porque el corredor tiene protección (como en las escaleras) menos en la parte de los tubos. Camina por ellos y agáchate (R, dos veces C abajo) y llegarás a la zona de casilleros. Allí hay un científico, revisa los casilleros cerca de él y encontrarás el uniforme de laboratorista. Camina de regreso hasta el agujero que hiciste para entrar y colócate el uniforme frente a la primera puerta derecha (3).

Camina desarmado por el corredor hasta la puerta del final. Allí te dirán que te estaban esperando, creyendo que eres un médico. Cuando ingreses se darán cuenta de que no eres quien eres, en ese momento cambia a SuperDragon y elimina a los enemigos. Hay dos enemigos a los lados de la puerta de entrada que no se ven y otros al fondo. Empieza con los laterales y luego con los del fondo. Ingresa al laboratorio de autopsias donde no está nuestro alien. Esto quiere decir que está en el laboratorio de medicina, al parecer sufrió un accidente cuando mando la señal de auxilio (lo sabrás cuando juegues el nivel Maian SOS). Para entrar debes tomar la tarjeta del científico del laboratorio de autopsias que abre el laboratorio médico. (4)

Sal de nuevo al pasillo y camina a la derecha (si salimos del cuarto de autopsias) y abre la siguiente puerta, elimina a toda opresión que allí existe y llega hasta el final. Dentro elimina a todo y rescata al alien que está acostado en la "cama antigravitatoria" en el laboratorio médico. Solo tienes que entrar por la puerta lateral y seguir el pequeño corredor hasta la otra puerta. (5)

Armas secretas en Area 51: Rescate

Doble Falcon 2: Silenciadora: elimina al barril que está debajo de las cajas. El barril es azul y está en uno los pilones de cajas (el de la derecha de la entrada).
Phoneix: cuando veas al civil que cuida al robot interceptor en el nivel Area 51 Infiltration, quítale la tarjeta de acceso pero dejándolo vivo. Ahora cuando empieces el nivel Area 51 Rescue dispara a la puerta del inicio y este civil la abrirá por el otro lado. Síguelo hasta el ascensor de la zona del hangar bajo y encontrarás la Phoneix en la banca tras la ventana del cuarto de control.

Nivel 9: Area 51: Escape

Información:

Salir del Área 51 con nuestro aliado Maian es imperativo. Toma la cama y llévala a un lugar seguro. Debemos tener rápidamente a nuestro amigo para evitar represarias. Lastimosamente los soldados de Datadyne ya se han dado cuenta de nuestra intrusión y cuidarán a capa y espada el hangar de salida, el OVNI y el hangar de entrada; así como el área de depósitos y de zonas externas. Salir de allí con vida resulta difícil pero no imposible.

Objetivos generales:

1: Localizar el medipad alien

El sistema de primeros auxilios Maian es muy avanzado. Posee un software capaz de detectar daños patológicos al instante gracias a la información contenida en él. Obtener este sistema de vuelta y colocárselo al alien es importante para que su

vida sea salvada al momento.

2: Reencontrarse con el espía de Carrington Institute

Jonathan sigue rondando por el Área 51. Para tener un escape exitoso, toda muestra de CI o de los Maian debe ser sacada de allí. Localiza a Jonathan y prepara el escape con él y el Maian.

3: Localizar el hangar secreto

La misma Área 51 es un sistema de laberintos muy intrincados. El hangar de salida es el lugar donde supuestamente colocaron el OVNI Maian. Ingresa a esta zona y escolta al Maian a este lugar.

4: Revive al guardaespaldas Maian

Usa el medipad alien para revivir a nuestro amigo. Él es el único capaz de pilotear el OVNI y es la razón por la cual llegamos a Área 51. Sacrificar tu propia vida por él está incluso en los planes.

5: Escapa de Área 51

Jonathan y Elvis han podido salir, es hora de que tu también salgas. El hangar exterior es el mejor lugar, es un minidepósito localizado al final de la zona de medicina y control. Encuentra el camino que te lleva a la salida. Según nuestro satélite, el camino te lleva a una zona cercana a la antena de comunicaciones exterior.

Nos encontramos nuestro primer problema al iniciar el nivel ya que en el lugar hay un escape de gas. Presiona B detrás de la cama del alien para agarrarlo y llévalo hasta la salida, siguiendo el corredor recto y luego a la derecha. Cuando habrás la puerta del corredor a la derecha no te muevas mucho ya que hay unos guardias (el gas no llega allí). Usa la Falcon 2 para pegarles y ten cuidado con su arma de sedantes. Ingresa siguiendo recto por la puerta grande chocolate, baja la pendiente y allá abajo, cerca de una puerta que en estos momentos no puedes abrir y presiona B para dejarlo allí. Sube y toma la puerta de la derecha (donde estaban los soldados con Tranquilizers) hacia el cuarto de criogénesis, dale vuelta hasta encontrar una puerta. Baja y sigue recto hasta el final sin salida (esta zona la llamaremos cuarto de aceites). Habrás notado que hay un camino a la derecha pero no debemos entrar aún porque hay 3 guardias. Lo que debes hacer es asomarte un poco y disparar a uno de los guardias. Esto llamará la atención de los otros dos, espéralos y mátalos. Toma la puerta de allí por el corredor exterior pero ten cuidado con los demás enemigos. Sigue hasta la puerta al otro lado del abismo y cuando entres elimina todo rastro de Datadyne. Verás que cerca de la puerta hay una placa de vidrio a la derecha. Rómpeela usando la segunda función de la SuperDragon, entra y presiona B allí para abrir la puerta blindada. Sigue caminando recto hasta la siguiente puerta en la pared, dentro obtienes el alien medipad (1).

Sigue el corredor hasta la siguiente puerta y de allí a la siguiente, en esos sistemas de puerta hay más guardias así que cuidado. Usando el lanzagranadas llegarás a una intersección: un camino libre a la derecha y una puerta al frente. Ve hacia el frente (recuerda tener la lanzagranadas de la SuperDragon lista) y cuando abras la segunda puerta te atacará un pelotón entero. Hazte hacia atrás hasta la intersección y dispara las granadas hasta que no haya enemigos de pie. Ahora toma el camino libre y al final encontrarás unos casilleros, allí está escondido Jonathan, cuando te hable prepárate para recibir un grupo de enemigos de la puerta que está allí cerca. (2).

Ahora Jonathan te seguirá y lo debes llevar a la zona donde iniciaste, al cuarto de aceites. Debes tener cuidado porque en el sistema de puertas varios guardias te atacarán, además cerca de donde consigues el medipad hay otro soldado, sal por el corredor externo hasta el cuarto de aceites, antes de entrar haz esto: asegúrate no tener a nadie en la retaguardia; ahora abre la puerta y ciérrala de una vez, dispara granadas al piso, en el mismo punto donde se cierra la puerta; así cuando ellos intenten matarte serán quemados. Entra al cuarto y asegúrate que no haya nadie. Ahora Jonathan debe colocar una bomba y tu debes protegerlo. Cierra la puerta y colócate en la esquina del fondo de la izquierda (si tomamos como referencia que estás mirando desde la puerta), o sea, a un lado de Jonathan, de esa manera estaremos cerca de la puerta. Empieza a lanzar granadas a la puerta cerrada poco a poco de manera que el fuego no se disipe (y trata de estar checando a la izquierda, por la pendiente de donde vienes ya que muy pocas veces atacan por allí,

pero es mejor prevenir). Sigue esto hasta que Jonathan te avise que debes irte; cuando eso ocurra sigue lanzando con cuidado granadas y muévete a un lado . Cuando explote lanza una granada más a la puerta y entra por el agujero (3)
Baja la pendiente y debajo de ella hay una puerta, esta te lleva a donde dejaste al Maian, en tu menú escoge el accesorio Alien Medipad que obtuviste en este nivel y presiona Z frente al Maian cuando lo tengas activado (4)
Luego de la presentación sigue al Maian y Jonathan hasta el OVNI; cuando terminen de hablar (o si quieres, mientras hablan) camina hacia la pendiente, sube y ve por el lado contrario al agujero, sigue y ten cuidado con la terminal de la derecha (hay un guardia, usa aquí la primera función de la SuperDragon), sigue hasta la terminal y presiona Z, luego hasta la terminal del fondo y presiona de nuevo Z. Ahora el OVN saldrá y tu también debes hacerlo, para ello debes regresar al cuarto de aceites (usa la SuperDragon en la segunda función) ábrete paso por el cuarto de aceites y regresa a la zona del cuarto de criogénesis, sigue el corredor que seguimos en el 2do nivel de Área 51. Llega a la zona amplia del otro lado y sube la pendiente. Entra por la puerta al final del corredor y sigue el camino recto hasta subir. Ahora llegarás a una zona con 3 puertas, debes tomar la central (la más delgada) y de allí solo es seguir hasta el final, a la zona exterior de Área 51.(5)
Armas secretas de Area 51: Escape
Tres minas remotas: saca a Elvis en menos de 36 segundos del laboratorio, en la zona del cuarto de aceites estarán las minas.
Doble Falcon 2: Scope: en el suelo, cerca de los dos laboratoristas muertos del inicio.

MISIÓN 5: ALASKA, EUA.

Nivel 10: Base aérea: Espionaje

Información:

Mientras rondabas por Nevada, encontramos al fin el rastro de Trent Eastron. Al parecer el plan de la corporación G5 va en marcha. En estos momentos el presidente de Estados Unidos está en Alaska y Trent está con él. El avión está apunto de marchar y debemos evitar cualquiera situación de peligro. Ingresa al aeropuerto gubernamental de Alaska e infíltrate en el avión presidencial. Debes enseñarle sea como sea el video de la reunión en Chicago al presidente y hacerlo conocedor de la situación con Trent Eastron.

Objetivos generales:

1: Obtener el uniforme de azafata y entrar a la base

La entrada a la base no debe alertar a los guardias del lugar. Espera el momento en que la azafata llega, trata de llegar rápidamente y obtener el uniforme. Ella no debe ser una víctima de las circunstancias. Con el uniforme entrar a la base será un poco más apacible.

2: Chequear el equipaje

Es un aeropuerto y como tal debes colocar todo lo pesado como equipaje. Estas fuertemente armado. Conseguir un maletín para guardar todo es muy importante, de esa manera podremos obtenerlo cuando entremos al avión.

3: Desactivar sistema de monitoreo de seguridad

Al colocar armas dentro de un maletín que va a ser revisado electrónicamente activará la alarma y echaría a perder el plan. Desactiva temporalmente el sistema de seguridad cuando hayas colocado la maleta. Tienes poco tiempo antes que la computadora alerte a toda la base.

4: Obtener los planos de vuelo de la caja fuerte

El avión presidencial es una enorme instalación aérea. Obtén de la caja fuerte sus planos, así podrás estudiarlos y de esa manera saber la localización del presidente, salidas de emergencias, primeros auxilios y la zona de embarque.

5: Abordar el Avión Presidencial

Ingresa como azafata al avión. De esta manera tendremos la mitad de nuestro procedimiento de acuerdo a los planes.

Lo primero es lo primero, debes ser de puntería muy fina, la parte frontal del edificio está constituida de 4 partes: 4 especie de columnas y 4 entradas (no son puertas, sino el espacio entre las dos columnas). Utiliza la primera función de la Crossbow (Sedante) y camina hacia la primera entrada donde está el guardia. Ahora mira a la distancia y verás a un guardia caminando. Debes pegarle con el sedante desde esa distancia; cuando cae los otros guardias se extrañarán e irán a ver que sucede. Aprovecha cuando están allí y dispárale a los dos. Ahora oirás el sonido de una puerta que se abre, espera a que pase el guardia y cuando esté de espaldas pégale con la flecha (debes procurar mantenerte allí porque si te mueves y la puerta sigue abierta te verán, además ten cuidado con el guardia de la 3ra entrada a la derecha de la puerta porque el puede activar la alarma). Hay veces en que esto no funciona así; a veces solo un guardia va a revisar al soldado herido por lo que debes saber donde están localizados (casi siempre el que no se mueve es el de la 3ra entrada, el que cuida la alarma). Ya que has sedado a 5 soldados camina hacia la cueva del fondo e intercepta a la azafata. Cerca de ella hay dos soldados más que debes eliminar, solo concéntrate y apunta bien. Cuando los 7 guardias han sido sedados (a veces sedas a 6) y la azafata con ellos, verás que ella deja caer una especie de bolso, dentro está el uniforme. Tómallo y pónelo accedando al menú . Ahora si, el edificio posee 2 entradas: la principal y una a un costado (cerca de donde inicias). Entra por la puerta del costado (desarmada) y allí mismo está el ascensor. Sube y empieza a lanzar golpes a los pilotos del avión. En ese cuarto superior encontrarás un maletín. Ahora baja y llega hasta el lobby de la base donde está la mujer y 2 soldados). Entra por la puerta y cumpliremos el objetivo (1). Sigue el corredor y verás a un guardia (recuerda que andas en espionaje, no enseñes ningún arma). Baja por la escalera eléctrica frontal y estarás en una sala con columnas, colócate donde no te vean de preferencia bajo la escalera y escoge de tu arsenal la DrugSpy (no te pegues mucho a la pared o a la escalera porque entonces no podrás sacar el accesorio). Este accesorio es muy útil ya que le da una sobredosis a los enemigos). Utiliza el stick para moverte y los botones C arriba y abajo para moverte verticalmente, lanza el veneno con Z. Ok, inicia el recorrido eliminando al guardia de esa sala; ahora ve por el corredor azul y al salir elimina al guardia que te da la espalda. Ve al corredor del fondo y elimina a todo soldados; toma camino a la derecha y elimina a los soldados de aquí que a veces se esconden tras las columnas; llega al final, sube las escaleras y elimina al soldado de vestido claro y luego (si te queda una última munición) al de negro. Ahora presiona A para salir del modo DrugSpy y camina hacia la correa de maletas que está en la sala donde quedaste (si has ido a aeropuertos o has visto películas la reconocerás, es esa correa que usan en los aeropuertos para transportar maletas). Coloca la maleta en el panel cuadrado escogiendo Suitcase en el menú y presionando Z (2).

Ahora debes ser rápido(a). Camina por donde dirigiste la DrugSpy (es esa la importancia de eliminar a todo soldado) y llega hasta la parte alta, activa el computador para deshabilitar momentáneamente los sistemas de rastreo (3). Cuando hayas activado la computadora un equipo te espera (o mejor dicho, enemigos), míralos por la ventana para que sepas donde están. Lo primero es bajar las escaleras pero no te muestre, observa en línea recta usando la Dragon y muévete y de una vez lanza la Dragon; ahora sube rápidamente y cambia a la K7 Avenger (al llamar la atención ellos se movilizarán hacia ti). Cuando explote espera mira hacia debajo de las escaleras y espera un rato, cuando se disipe el humo camina por la pared izquierda (entre las columnas) y si no hay nadie ábrete. En la curva a la izquierda mira a los guardias y mátalos a distancia, sigue caminando: el juego aquí es llamar la atención de ellos, luego colocarte tras una columna o esquina de manera que sea para ellos difícil matarte y para ti fácil matarlos. Lo mismo debes hacer cuando llegues a la sala amplia, ahora toma la puerta que está a un lado del corredor de luces azules. Ten mucho cuidado en este lugar, resulta muchas veces un dolor de cabeza. Para evitarte muchos problemas trata de llevar contigo una Dragon y lánzala en la parte donde el corredor corta a la derecha. Sigue el camino hasta una zona amplia más pequeña que la anterior con soldados, toma de nuevo el corredor y verás varias puertas café en la pared (toma la primera puerta de la pared izquierda), allí un hombre dirá que tratan de robar los planos (ajá, la caja fuerte

a de estar cerca). Ve por la siguiente puerta y luego ten cuidado con la mina que está en la puerta del cuarto (usa la segunda función de la K7 Avenger llamada Trheat Detector para que veas la mina). El vidrio se romperá así que debes entrar por la ventana. Dentro está la caja fuerte pero no se puede abrir. Revisa el cuarto y verás que en la esquina de la derecha a la caja hay un interruptor. Actívalo y se abrirá. Toma los planos y es hora de abordar el avión (4)

Ahora llega hasta la parte final del corredor por donde venías y llama al ascensor; vírate para cuidar la retaguardia, si explota la Dragon es porque vienen soldados así que cuida tus nervios. Cuando el ascensor llegue los segundos de terror desaparecerán (por el momento). En la parte baja te encontrarás con dos soldados de espalda. Mátalos rápidamente desde el ascensor (no salgas), si eres rápido podrás matarlos a mabos y salir (pero no camines hacia delante, solo sal), si pierdes tiempo el ascensor subirá y allá arriba te espera una no muy cordial bienvenida (si eso pasa debes presionar la B cuando el ascensor abre la puerta, así te evitas algún contratiempo aunque muchas veces sales perdiendo de todos modos). Concluimos en que es mejor evitar subir y afinar la puntería. Ahora si mira hacia la izquierda y ponte de frente a esta pared, a un lado hay una zona de columna con 2 soldados. Puedes nuevamente usarte de carnada, recuerda llamar la atención y colocarte de espaldas a la puerta del ascensor y los esperas (por suerte ellos atacan casi siempre de uno en uno). Camina hacia el frente y verás a unos soldados al lado de una entrada, elimínalos con la estruendosa K7 Avenger. Sube y arriba de las demás escaleras hay más soldados. Colócate muy pegado a la esquina de la pared y agáchate, dispárale a las piernas o a la parte más alta que se ve. Cuando estés seguro de que no hay nadie es hora de subir. Sigue por el corredor con mucho cuidado y cuidate por si acaso hay guardias (casi siempre hay uno solamente). Sigue el camino hasta llegar al avión (5).

Armas secretas de la base aérea

Doble DY357 Magnum: dejado por el último de los 3 soldados NSA.

Proximity Mines (4): en la zona izquierda, al final del camino por donde viene la azafata.

Nivel 11: Avión Presidencial: Antiterrorismo

Información:

De la base en Alaska ha abordado el avión presidencial, el avión más seguro del mundo. Dentro de él, el presidente y muchos del gobierno lo acompañan. Trent es uno de ellos. Creemos que Trent quiere aprovechar la oportunidad para hablar con el presidente sobre la base secreta Pelagic II. Es también nuestra oportunidad de demostrarle al presidente que el traidor es Trent. El avión, como debes imaginarte, está fuertemente resguardado. Elvis va en camino a ayudarte.

Objetivos generales:

1: Localizar el equipaje abordo

A entrar a la base aérea colocaste el equipaje y paso por chequeo. Dentro de el encontrarás la cinta de la reunión en Chicago, además de un arma prototipo llamada Laptop Gun. Dirígete rápidamente hasta la zona de equipajes.

2: Localizar al Presidente

El presidente es una persona correcta, tolerante e imparcial. Localízalo y negocia con él mostrándole la cinta.

3: Llevar al Presidente al módulo de escape

Un ataque terrorista atacará el avión. El presidente es el pilar del gobierno ante una crisis y la dominación de Trent sobre el próximo que tome su cargo. Los extraños hombres rubios atacarán. Lleva al presidente a su módulo de escape.

4: Asegura el avance aéreo del avión

Los pilotos han sido asesinados, el avión no posee control. Rápidamente debes llegar al cuarto de control y colocar el piloto automático. Quizá, si llegas a tiempo, habrá oportunidad para ti Joanna.

5: Eliminar camino de acceso del OVNI al Avión Presidencial

Una nave ha colocado una especie de túnel que lleva a los soldados rubios al avión. El ataque terrorista ha sido completado. Destruye el pasadizo de manera que pocos soldados bajen.

Ya que iniciamos en un pequeño cuarto toma camino hacia atrás hacia una puerta. Con

la posición Disarm (Desarmar, segunda función) en Unarmed pégale a todos los soldados del avión por la espalda; así le quitas su arma que es una Cyclone, pero no la pongas, sigue con las manos libres. Sigue el camino todo hacia delante y asegúrate de que no te quede ningún guardia (es vital no dejar ninguno desmayado por los golpes). Ahora, yendo por la parte izquierda del avión verás casi al final una puerta roja en forma de rejilla en el suelo. Ábrela y ve por detrás de la escalera, desarma el soldado y sigue el camino por la puerta frente a la escalera. Sigue y te encontrarás con el módulo de escape (memorízate este lugar porque es aquí donde debes llegar para completar el 3er objetivo). Sigue hasta el área de la cocina, pégale a la azafata y el piloto y sigue hasta encontrar un último guardia. Debes desarmarlo igual (este último es un poco hostil). Ahora acciona el pequeño computador que es como una columna o soporte con una luz roja arriba. Presiona B frente a ella y aparecerá en un momento, al lado del computador un ascensor con tu equipaje. (1).

Ahora regresa todo el camino hasta donde empezamos, y abre la puerta frontal doble color café. Llegarás a una zona de más soldados (no los desarmes). Debes entrar desarmado y sube las escaleras, ve por la izquierda hasta una puerta (antes de subir coloca la Laptop Gun en el techo del piso de abajo). Entra a la puerta de arriba y habla con el presidente, al terminar el mensaje aparecerá un cinema que muestra la llegada de los "hombres rubios", la misión 2 estará completa. 2.

Sal del cuarto y oirás muchas balas abajo, incluyendo tu Laptop Gun lanzando balas sin misericordia. Cuando veas que no hay "moros en la costa", baja y toma la Laptop que colocaste (para hacerlo debes mirarla de muy cerca y presionar el botón B; (cortesía: Chicho). Como información te debo decir que la Laptop no es muy importante aquí, es muy importante en una zona más adelante, pero cuando lo pase coloque la Laptop y cuando la tome tenía muchas balas de reserva. Mi recomendación es que primero no la pongas allí y trata de jugar con la suerte, o sea, que los soldados de abajo maten a cada uno, mientras tanto, tu desde arriba disparas con la Cyclone; repito, colocar la Laptop Gun aquí es solo si no te sabes defender en este lugar, pero atente a las consecuencias cuando te enfrentes con Trent. Ya que no hay nadie baja las escaleras (nota que el presidente está contigo); a los lados de ese cuarto hay unas puertas con Cyclone, así puedes obtener la Double Cyclone. Sigue por la puerta camino hacia el módulo de escape y en ese recorrido encontrarás una especie de túnel al lado izquierdo, lanza una Mina de Tiempo al túnel y así completarás la quinta misión (5).

Sigue caminando y te encontrarás en una zona de sillas para pasajeros a Trent y dos guardias. Lo que debes hacer es entrar por la puerta izquierda y protegerte con la pared de allí, ahora lanza la Laptop al techo y ella hará el trabajo (esta es la zona que te hablaba, es muy importante que la Laptop Gun tenga buena cantidad de balas). Usa la K7 Avenger para seguir hasta el módulo de escape bajando la escalera como hicimos en la primera misión. En el camino debes proteger al presidente de cualquier enemigo Datadyne. (3).

Ahora debes regresar todo el camino hacia el segundo piso, como si fueras al cuarto del presidente otra vez, entra por el lado opuesto, sigue las puertas y al final (con mucho cuidado porque la K7 pega duro) encontrarás una sola puerta que te lleva hasta el cuarto de control. Presiona el botón B para accionarlo. (4). De paso te digo que puedes completar las misiones en el siguiente orden para ser más rápido (aunque más riesgoso), es recomendable para cuando quieras conseguir el cheat; este es el orden de los objetivos: 1, 2, 5, 4, 3.

Armas secretas de Air Force One

Doble Cyclone: en las puertas laterales a las escaleras que te llevan al piso del presidente.

Nivel 12: Lugar de choque: Confrontación

Información:

El piloto automático fue puesto algo tarde lo que no le dio tiempo al avión para estabilizarse y volar normalmente. El aterrizaje forzoso fue recibido en una zona cerca de la costa sur de Alaska. El frío es intenso aquí por ello hay que encontrar al presidente y mandar la señal de auxilio. Elvis chocó muy cerca de la zona. Al

mismo tiempo ten cuidado porque esta vez la naturaleza es la que domina. Fuertes rumores establecen que en la nave OVNI de los "rubios" se encontraba un clon del presidente, algo que sería desastroso para el gobierno.

Objetivos generales:

1: Recolectar el scanner médico del Presidente

Este es un aparato altamente tecnológico que rastrea todos los datos fisiológicos y patológicos del presidente. Así mismo, gracias a él podremos saber en que estado se encuentra el Presidente cuando debas dejarlo. Conseguirlo es vital ya que también posee la información médica de cualquier problema que haya tenido el Presidente durante el descenso a la zona. Información sobre hipotermia también puede ser recolectada.

2: Activar señal de auxilio

El modulo de escape es como un punto en el Mundo que sirve como censor. Activando la señal de auxilio, el censor en Estados Unidos estará al tanto, y tanto Carrington Institute, como el Servicio Nacional sabrá nuestra localización y podrán rescatarnos.

3: Apagar sistema de bloqueo enemigo

La señal de auxilio solo podrá ser recibida si se destruye por completo la nave OVNI enemiga. Un poderoso sistema de bloqueo no deja el paso de las ondas de radio. Encuentra la nave y destrúyela si quieres ayuda.

4: Eliminar el clon presidencial

Un clon ha sido preparado por los enemigos y sería desastroso porque significaría que estos extraños "hombres rubios" dominarían la nación más potente del Mundo. Destruyelo porque su misión era llegar al avión, como no lo hizo quizá esté muy escondido y asegurado.

5: Localizar y rescatar al Presidente

No sabemos a ciencia cierta donde está el Presidente, pero sabemos que su radio de localización no es muy amplio. Cada segundo cuenta, debes encontrarlo y llevarlo a un lugar seguro. Elvis puede resultar de mucha ayuda como guardaespaldas.

Cuando empieces debes seguir el camino hasta una zona de dos guardias desprevenidos. Sigue el Sol hasta una zona de dos caminos, ve por la derecha hasta la parte que te lleva a la nariz del avión. Usa el Sniper Rifle para fijarte en la zona que hace sombra el avión (casi siempre hay un soldado allí). Ahora vete al otro lado de la nariz y en una zona opaca encontrarás un maletín (es muy difícil verlo, es de color gris así que busca la zona de color gris y lo verás). Cuando lo obtengas una misión menos que completar (1).

Ahora observa mirando hacia la zona que apunta el Sol y verás a un guardia de espalda que debes eliminar; al lado de una especie de pilar de hielo a la derecha hay otro guardia escondido. Sigue el camino de regreso y verás que el módulo del Presidente te lo encontrarás (si sigues recto tomando como referencia el pilar de hielo cerca del avión). Presiona B frente a él y anotaremos otro objetivo (2).

Ahora usa el módulo como apoyo y escudo y usa el Sniper Rifle para ver a los soldados. Verás un rubio con la Sniper Rifle y dos soldados Datadyne. Afina la puntería y elimínalos. Sigue hacia los guardias y toma la derecha, ten cuidado porque luego del corredor estrecho llegarás a una zona amplia con soldados rubios con K7 Avenger sin misericordia. Asegúrate eliminar a un guardia a distancia con la Sniper Rifle en esta zona y cuando lo mates cambia a K7 Avenger para eliminar a los que vienen. Sigue el recorrido por arriba (NUNCA BAJES A LA CAVERNA) y verás varios camino (3 principales; el primero de derecha a izquierda), a esto lo llamaremos Punto de Referencia. Toma el camino N°1 por la derecha por un acantilado hasta unas cuevas estrechas. Activa la función secundaria de la K7 y con mucho cuidado elimina a los soldados. Llegarás a otra zona amplia con árboles. Si te fijas notarás que la función secundaria te hace ver dos armas de piso. Destruyelas usando el modo Sniper de la K7 o del Sniper Rifle (usando el del Sniper Rifle te será más fácil apuntar, demoras más pero salvas munición). Debes destruir las 2 armas de piso y camina con mucho cuidado y protégete con los árboles porque te atacarán 2 soldados. Elimínalos y para destruir la nave te recomiendo usar UNA mina remota. Lánzala y hazla explotar: la nave no explotará pero ahora a distancia usa la K7 Avenger y explotará (puedes usar las 3 minas pero estas son muy importantes para no tener peligro en una zona más adelante). Cuando destruyas la

nave, los sistemas de comunicación serán reabastecidos (3).

Toma regreso hasta la zona de los 3 caminos que llame puntos de referencia (ver arriba en negrilla). Toma el camino central que se abre en otros varios; al final debes llegar a un camino que baja y a lo lejos el hielo forma un arco sobre el camino. Cuando llegues allí busca protección y dispara para llamar la atención (o usa la Snipper Riffle, mata a un soldado a distancia y cambia rápidamente a la K7). Varios soldados aparecerán y debes eliminarlos a todos. Ahora verás que hay una especie de hoyo con hombres abajo. Usa la Snipper Riffle y mata al hombre sin armas; este es el clon (4).

Prepárate porque los rubios se han dado cuenta que mataste al Presidente clon y vienen por ti. Por eso debes regresar por el camino hasta el punto de referencia y esperar a que lleguen (de preferencia sin salir a la zona amplia, tienes más oportunidad a distancia en un corredor). Sal de allí y cuando lo hagas asegúrate ver hacia el hoyo que te lleva a una caverna y observa que no quede nadie vivo. Ahora entra a la tercera caverna (la más a la izquierda) y verás que es una zona que baja en especie de espiral. Baja toda la espiral y equípate con minas remotas. Cuando bajes no lo hagas del todo porque hay unas maquinarias voladoras que lanzan balas a granel. Lo que debes hacer es llamar su atención y verás que primero se acercan dos juntas; lanza la mina a distancia para destruirlos activándola presionando A y B al mismo tiempo.. Luego baja de nuevo y asegúrate que la tercera máquina te vea. De nuevo lanza la mina desde el corredor estrecho hacia la máquina y presiona A y B al mismo tiempo para activarla. Ahora rápidamente baja y te encontrarás con Trent Easton y el Presidente. Trent tiene una DY-357 Magnum LX. Un solo disparo y mueres; lo bueno es que su puntería necesita mucho afinamiento. Debes moverte y lanzar una ráfaga de balas con la K7 hasta que se aleje (pero cuidado con el Presidente). Cuando lo haga sube el camino en espiral y verás un camino por la derecha (el primero de abajo hacia arriba). Síguelo hasta la otra zona amplia. Mucho cuidado con los soldados aquí y rápidamente lleva al Presidente hasta el OVNI de Elvis que se encuentra en la zona amplia (5).

Armas secretas de Crash Site: Confrontation

Proximity Mine: Habla con Elvis en el OVNI antes de cumplir cualquiera misión.

Hoverbike: usa la Hoverbike en la misión Air Force One y ponla en el ascensor de maletas (donde recibes el equipaje). Tendrás la Hoverbike al inicio de esta misión.

DY357-LX: desarma a Tret Easton

MISIÓN 6: OCÉANO PACÍFICO

Nivel 13: Base Militar Pelagic II: Exploración

Información:

Operaciones secretas de los conspiradores tienen lugar en el Océano Pacifico, en lo que se creía era una abandonada base militar llamada Pelagic II. Datadyne y los Skedars (los hombres rubios) se han unido para "extraer" algo que aún no conocemos y que según reportes está bajo el mar.

Objetivos generales:

1: Deshabilitar la fuente de poder principal

El abastecimiento de la estación es controlado por este generador. Además de producir un bajón en sus sistemas computarizados nos permitirá mayor sigilo y una oportunidad para escabullirnos debido a la distracción.

2: Asegurar la información de los laboratorios de investigación

Los laboratorios han sido llenados de información nueva acerca de muchos procedimientos y sistemas. Debes asegurarte de que ellos no tengan esta información en sus manos.

3: Activar el GPS y el autopiloto

Inmiscúyete hasta el cuarto de control y persuade a los científicos a activar los sistemas terminales. Esto permitirá que te lleven directamente hasta la zona de la supuesta extracción.

4: Activar el ascensor de la Piscina Lunar

La Piscina Lunar es una zona con ese mismo nombre localizada en la parte exterior. Permite bajar al fondo del océano gracias a un pequeño submarino. Activarlo es necesario si deseas sumergirte.

5: Reencuéntrate con Elvis y escapa de la Base

Busca a Elvis quien está asegurando el perímetro. Ahora llévalo a la Piscina Lunar y sumérgete para saber que está pasando en las profundidades.

Al iniciar te encuentras en el hangar acuático con Elvis a tu lado. No habrás la puerta; desde la ventana usa la Falcon 2 para dispararle al guardia en la cabeza. Sigue caminando hasta una segunda puerta. Elimina al soldado desde la ventana y verás que otro camina hacia él. Ahora dispárale al otro soldado. Entra al cuarto y elimina a 2 soldados más en el corredor. Uno de ellos irá a activar la alarma; si pasa presiona B sobre la luz roja. Ahora toma la puerta de la izquierda y entrarás a una zona con un generador. Usa los X-Ray Sacns y presiona B frente a todo los interruptores verdes (aparecerán verdes y rojos con los visores). Baja por las escaleras y te encontrarás con una especie de punta que parece telescopio, si te pones los visores de rayos X verás una luz verde. Activa este botón igualmente (1) Saliendo de esa sala (la del generador, en donde cumples el primer objetivo) por la puerta frente al botón de abajo encontrarás un corredor que te lleva a una puerta. Cuando la abras habrán 2 puertas: una frontal y otra a la derecha. Toma la puerta frontal y sigue todo el camino eliminando soldados y teniendo cuidado con las cámaras. Llegarás a una puerta con ventana (de nuevo elimina a todos los soldados) y de allí a otra puerta hasta llegar a una escalera. Ahora veamos un truco: lo que debes hacer es equiparte con la Laptop Gun y baja las escaleras (pero no mires a ningún lado) y de una vez cuando oigas las voces de los soldados sube de espaldas (debes subir y bajar rápidamente mirando de frente siempre). Así aparecerán 3 soldados hacia la escalera quienes son más fáciles eliminar desde arriba. Luego de eliminar 4 de ellos puedes bajar; toma el corredor derecho para eliminar a otro soldado y al final se unirá el camino donde hay más enemigos. Ahora verás una escalera que baja y debes llamar la atención de los guardias. Si sigues el camino verás que no hay salida. Pero es en este lugar donde está Elvis, lo único que hicimos fue asegurar el lugar porque es mejor tener el camino libre. Al cuarto sin salida por ahora en donde en un rato aparecerá Elvis (solo cuando hayas completado 4 objetivos) lo llamaremos Cuarto de Encuentro (primera parte del objetivo 5). Ahora regresa todo el camino hasta la intersección de las 3 puertas y toma la puerta perpendicular (o sea, la que no está de frente a ti). Notarás a muchos soldados y debes usar aquí la N-Bomb. Continúa hasta la escalera que sube y realiza la técnica de la carnada: sube y baja rápidamente para obligar a los soldados que vengan hacia ti. Ahora toma el camino izquierdo (el derecho da igual pero por el izquierdo podrás matar a más enemigos lo que te permite libertad en fases superiores). Ahora llegarás a un corredor corto y oscuro; recuerda siempre atraer a los soldados. Sigue el corredor hasta una puerta con ventana (ya sabes que hacer). Cuando no haya nadie vivo encontrarás una puerta en la pared. De nuevo debes entrar y salir rápidamente para atraer a los soldados (esto es importante porque ellos están atrincherados y es muy difícil entrar y matarlos). Sin nadie dentro (casi siempre son 5 de ellos) entrarás a una zona muy amplia verás en una pared un computador; actívalo y podrás subir el ascensor (4).

Ahora regresa hacia la puerta donde obtuvimos el primer objetivo en el piso de arriba abre la puerta cerca de allí (desde la puerta del cuarto del objetivo 4 debes seguir estas direcciones: izquierda, recto, en la pared izquierda está la puerta). Llegarás a un corredor que se divide en 4 partes (un camino frontal hacia una puerta, dos hacia los lados y por donde vienes). Debes tomar el camino del lado izquierdo y te encontrarás en ese corredor dos puertas a los lados. Entra a cada uno de ellos y usa la función Disarm en Unarmed (segunda función de Desarmado). Pégalas a los científicos en este función en cada uno de los 2 cuartos y obtendrás la información de laboratorio de sus bolsillos (2).

Sal del cuarto de laboratorios y toma la puerta cerrada en contra a la intersección y llegarás a una zona amplia; toma cualquiera de los caminos hacia unas puertas que suben. Toma el camino hasta otra puerta, sigue el corredor hasta unas escaleras (si sales al exterior toma la puerta contraria) y allá arriba verás a unos científicos. Aparecerá uno de ellos con una Magnum a quien debes matar. Ahora que haz impuesto

el miedo podrás persuadir al otro científico y apagarás el computador (3). Ahora regresa al Cuarto de Encuentro explicado en el segundo párrafo 2 (desde el corredor donde están las puertas del objetivo 2 tomas las direcciones: derecha, izquierda, baja las escaleras, toma la puerta, recto, recto, baja las escaleras, toma luego cualquiera dirección y toma las escaleras de nuevo hacia abajo). Allá abajo te encontrarás con Elvis y es hora de escapar de esta base militar. La idea aquí es ayudarse uno con otro. Elvis es un poco alocado y entrará a matar enemigos en los corredores como loco; te aconsejo es que te cargues con la Laptop Gun o la CMP150. Ahora debes seguir a Elvis y te llevará a la zona de 4 caminos cerca de donde completamos el segundo objetivo; solo que tomará un sistema de corredores atestados por soldados de Datadyne. Cuando veas que Elvis entra a un corredor mira si tiene ventana la puerta. Debes ayudar a Elvis a distancia y disparar desde las ventanas. Cuando no haya ventanas déjalo entrar y cuenta como 5 segundos e ingresa; a veces habrán enemigos vivos así que debes aniquilarlos. Sigue a Elvis hasta el final y completarás la misión (5).

Armas secretas de Pelagic II

Doble Falcon Silenciadora: elimina al soldado después de la 4ta puerta desde el inicio. Debes seguir recto ahora sin parar y sin que la alarma se apague.

Nivel 14: Profundidad del Océano: Riesgo de Aniquilación

Información:

Por fin se ha dado con el punto exacto de todas estas amenazas. La existencia de una antigua nave espacial Skedar llamada Cetan en las profundidades del Océano Pacífico es la razón de todas las conspiraciones. Con la ayuda de Datadyne y Trent Eastron (R.I.P.) los Skedars planean recobrar esta nave y usar su poderosa arma destructora sobre nuestro planeta y así infestarlos. Detener a estos enemigos y destruir cualquiera amenaza de aniquilación es importante. Esa es la razón por la cual se robo a nuestro sapien el Dr. Carroll ya que posee un alto sistema tecnológico capaz de lanzar el arma. Ingresa a la nave Cetan y asegúrate en destruir esta arma.

Objetivos generales:

1: Reactivar los teletransportadores:

La nave Cetan es enorme y los Skedars han colocado un sistema de portales de comunicación por difracción molecular. Actívalos si quieres llegar a tiempo a la zona del arma.

2: Destruir el arma Cetan

Es nuestro principal objetivo. No sabemos a ciencia cierta como es ni de que tamaño es pero si sabemos que Elvis puede resolver este pequeño contratiempo ya que conoce bastante de la tecnología Skedar. Protegerlo mientras trabaja es vital.

3: Asegurar el cuarto de control

Hay que eliminar cualquiera cantidad de enemigos en la zona del cuarto de control porque podrían causar muchos problemas a la hora de tratar de deshabilitar la nave. Destruye toda raza Skedar de la nave Cetan en esta zona.

4: Restaura la personalidad del Dr. Carroll

Nuestro amigo sapien debe ser restaurado para eliminar su comando de activación del arma. Utiliza el disco de restauración para eliminar el programa de activación y escapa rápidamente

5: Escapa de la nave Cetan

Luego de salvar al Dr. Carroll sal con él y Elvis. Si hay problemas o si se activa el ciclo de autodestrucción antes de rescatar por completo al sapien más vale que corras con toda tu alma.

Nota Importante: al igual que el nivel Villa, este nivel ofrece dos tipos de caminos si lo juegas en Modo Agent, Secret Agent o Perfect Agent. Esta guía solo muestra como hacerlo en Perfect Agent, pero no dudes en mandarme un mail si tienes dudas en los demás modos. Con gusto se te responderá.

Al iniciar sigue el camino por el pasillo tubular y cuando pases dos puertas prepárate porque entrarás a una zona de mucha agilidad. Utiliza el accesorio IR Scanner de tu menú y ármate con la Shotgun. Para salir lo más ileso posible puedes probar la siguiente combinación (así me funcionó): abre la puerta y dispara pegado

a este pero no te muevas, de una vez cierra la puerta usando B. De nuevo presiona B para abrir la puerta, disparas y cierra de una vez, esto obliga a que los soldados se acerquen a la puerta y como llegan bastante separados uno del otro a es más fácil esquivar las balas; además si abres la puerta poco y puedes disparar por una pequeña abertura mucho mejor. Ya que están más cerca y caminando hacia nosotros será más fácil apuntarles. A veces hay soldados testarudos que no se acercan y debes apuntarles (para hacerlo abre la puerta y observa donde está, memoriza, luego cierra la puerta y apunta en dirección al soldado; cuando la abras de nuevo si el soldado no se ha movido podrás darle directamente; si se mueve entonces se acercará a la puerta y debes hacer lo que explique al inicio). Cuando hayan muerto camina con los IR Scanners y verás que dos soldados bajan; aquí depende de que tan buena puntería tienes. Casi siempre son dos soldados. Luego de eliminarlos sigue por el nuevo tubo o pasillo y abre la primera puerta. Lo siguiente es muy importante: párate frente a la ranura central de la siguiente puerta y cuando la abras y sin pensarlo dispara con la segunda función: esto lo hacemos porque cuando abres esa puerta dos guardias se cruzan, y casi siempre al encontrarse ellos en el mismo punto la Shotgun también lanza sus perdigones allí mismo. No siempre ocurre, pero en mi caso ocurría en la mayoría del tiempo. Habrán más soldados por allí cerca y te recomiendo que uses el truquito de abrir y cerrar puertas explicado arriba. Ahora toma camino por la derecha pasando por el Skedar muerto. Ahora en la pendiente te encontrarás con soldados de rojo y blanco armados con CMP150. Al bajar verás una desviación a la izquierda que baja. Al hacerlo mucho cuidado con los soldados, en esta zona Elvis es de muy buena ayuda. Toma la derecha ahora y en la parte de arriba ve a la derecha y en el piso te encontrarás con un panel. Este permite abrir las puertas de este sistema de túneles. Para hacerlo debes dispararle al panel. Ahora se abre la puerta detrás de ti (frente al panel). Ahora espera a que salgan los guardias y empieza a disparar; sigue el camino revisando todas las entradas. Sigue el mismo sistema buscando los paneles en el piso y así abres las puertas; al final llegarás a una sala amplia, pero NO ENTRES AÚN. Muévete un poco a la derecha y verás un Skedar tipo hombre, mátaalo. Haz lo mismo con los guardias que poseen CMP150 en las pendientes (es fácil que puedas salir sin un rasguño de esta zona, es solo tener cuidado). Ahora Elvis empezará a subir y se colocará en el computador; espera un rato y se abrirán los portales de la nave (1). Estando en la zona del computador donde cumples la primera misión regresa al camino original pero llegando al final ponte los IR Scanner ya que hay dos enemigos con muchas malas intenciones en la salida a la zona del pasillo principal. Toma la izquierda al subir y abre la puerta; toma ahora la derecha hasta el final y entra al teletransportador.

Nota: esta es la zona donde cambia todo. En Modo Agent llegas a una serie de túneles amplios hasta la sala del arma; en Special Agent llegas a un camino similar al de Perfect Agent solo que cambia en una zona que baja en forma de espiral. Al salir Elvis te dará un arma preciada por todos, la Farsight. Utiliza la segunda función (Target Location) y elimina a todos los soldados antes abrir la puerta. Ahora ingresa al cuarto, dale vuelta, pasa por el tubo y llega al otro lado hasta el transportador. En el siguiente cuarto llegarás a una zona oscura con tubos verdes luminiscentes. Dispárales a estos tubos y abres así la puerta (si tienes problemas con los pequeños Skedars puedes disparar desde antes con la Farsight a los tubos verdes en su primera función; pero asegúrate de que te queden por lo menos 2 orbitales o municiones del arma). Utiliza la Falcon 2 Scope para seguir en los corredores, elimina a los mini Skedars y toma primero la izquierda y luego la derecha. Asegúrate ir adelante porque más allá hay un arma de techo que puede matar a Elvis, destrúyela antes con la CMP150. Sigue el camino y en el siguiente cuarto encontrarás un tubo central verde que debes destruir. Abre de nuevo la puerta y en el corredor encontrarás una puerta lateral, otra arma de techo y una puerta frontal que te lleva a otro cuarto con tubo que debes destruir. Ahora regresa a la puerta lateral del corredor y este estará lleno de Skedars; al entrar a la puerta te darás cuenta que el siguiente cuarto no posee ningún tubo verde, más sin embargo hay una puerta cerrada (que problema!!!!). Pero nuestra amiga la Farsight está allí para ayudarnos. Utiliza la primera función y apunta hacia las zonas laterales del cuarto, exactamente entre las dos luces de cada lado. Apunta y haz zoom (sea hacia

dentro o fuera) y apunta hasta encontrar otro tubo verde. Hay uno más al otro lado, entre las otras 2 luces. Cuando los hayas destruido habrás asegurado el cuarto de control (3)

Ingresa por la nueva puerta y elimina a los 2 peligrosos guardias; sigue hasta encontrar al sapien (Dr. Carroll) y presiona Start en tu control. Ve al menú de armas y accesorios y escoge Backup Disk. Presiona Z frente a él y lo salvarás (4). A continuación sigue un cinema que muestra como el Dr. Carroll no pudo detener la autodestrucción de la nave Cetan. Ahora te quedan 60 segundos para escapar. Para hacerlo toma la puerta de la derecha y sigue el camino hasta encontrar la entrada izquierda, pasa todo recto y llega hasta el punto de inicio (5)

Armas secretas de Deep Sea: Nullify Threat

Proximity Mines (3): elimina al soldado después de la cuarta puerta al final en la izquierda antes de que Elvis lo haga.

MISIÓN 7: INSTITUTO CARRINGTON

Nivel 15: Instituto Carrington: Defensa

Información:

Es la hora de contactar por fin a los Maians, pero a causa de los diferentes problemas que la agente Dark le ha dado a los Skedars como el vídeo en Chicago, la intromisión en el Alaska, el espionaje y conspiración en la base Pelagic II y por la destrucción de la nave Cetan, los Skedars han atacado la raíz de sus problemas. El asalto del Instituto Carrington es un gran golpe para el gobierno. Grandes laboratorios de armamento, sistemas de seguridad y personal altamente calificado corre riesgo; entre ellos Joanna Dark y Daniel Carrington.

Objetivos generales:

1: Reactivar los sistemas de autodefensas

Daniel Carrington está desprotegido ante cualquier ataque, y muchos de los corredores de escape y entrada están atestados de enemigos. Reactivar las autodefensas puede ayudarte grandemente.

2: Rescata a los rehenes

Mucho personal muy calificado corre riesgo todo como parte del plan de venganza de los Skedars y Datadyne. Llega a sus oficinas y rescátalos. Los que no pudieron escapar están en el laboratorio de artefactos, el centro de computo, el laboratorio holográfico y el laboratorio de armas.

3: Reobten el arma experimental

En el laboratorio armamentista existe un arma prototipo que tiene la capacidad de producir un campo de camuflaje alrededor del que la use. Debes obtener esta super arma porque en manos Skedars significa la destrucción total.

4: Destruir información sensible

El enorme algoritmo que programo varios artefactos de Carrington Institute, armamentos y a su sapien se encuentra en la caja fuerte de la oficina de Daniel. Esta información debe ser destruida para evitar cualquiera situación que deje nuestro trabajo en vano.

5: Desactivar la bomba

Destruir todo el instituto es el plan Skedar. Encuentra la bomba y desactívala instalándole un virus. Ya conoces el procedimiento, el instituto depende de ti. Al iniciar rápidamente mata al Skedar de lejos con la AR34 y luego baja la pendiente, sigue bajando y cuando se intercepte el camino toma el pasillo hacia atrás hasta una puerta (no es el pasillo que baja). Abre la puerta doble y llegarás al hangar donde está Carrington; sigue por arriba hasta encontrar una puerta doble con dos guardias; si eres rápido no habrá entrado nadie y podrás ingresar; baja y encuentra un interruptor al lado de la puerta de abajo que activa el primer sistema de autodefensas (si al momento de llegar ha ingresado el soldado Datadyne deja que los guardias se encarguen de él). Ahora sal y regresa al hangar y destruye el vidrio cerca de la puerta para dejarte caer y no tener que bajar por las escaleras. Sigue hasta donde está el corredor rodeado de aliados y ten mucho cuidado ya que

debes doblar el camino y en la pared izquierda encontrarás el interruptor que activa el segundo sistema de autodefensas. Elimina a los que vienen y cuando no haya nadie regresa hacia el hangar, sube y regresa a la puerta por donde llegaste solo que esta vez toma el camino por el pasillo que baja, dobla y sigue recto por dos puertas hasta encontrar una tercera puerta que te lleva a un corredor; entra y toma la primera derecha y en la pared derecha antes de la puerta encontrarás el interruptor que activa el tercer sistema de autodefensa. Debes ser muy rápido porque es fácil que te maten a Carrington antes de llegar así que te recomiendo dos cosas: un control nuevo y usa la C a todo momento o utiliza el sistema de control estilo Turok (que te mueve con la C). Así completarás el primer objetivo de este nivel que es una pesadilla (1).

Al obtener la misión Daniel Carrington te mandaré el mensaje de los rehenes. Regresa a donde empezaste (mucho cuidado cuando estés caminando por la zona externa del instituto). Una vez arriba toma camino por el ascensor del final, úsalo para subir y allá arriba ponte frente a la primera puerta lateral. Utiliza el Combat Boost y actívalo, abre la puerta y cambia a AR34 (te recomiendo el menú que aparece dejando la A presionada y usando el Stick para escoger arma); adentro dispara al guardia frontal y luego al lateral derecho y salva a los dos rehenes. Rápidamente sal del cuarto y toma camino hasta el otro cuarto al lado de este (no uses la B para recargar mientras estás con el Boost). Repite el proceso de abrir la puerta y dispararle a los soldados. Si salvas a los dos de aquí podrás obtener el arma Devastador que dejará uno de los personales en el suelo. Ya se te habrá acabado el Boost y deberás tomar el ascensor por donde entraste llegaste pero primero revisa el ascensor de enfrente porque muchas veces suben 2 enemigos y puedes aprovecharlos mientras están abajo esperando inocentemente su ascensor. Como dije, debes bajar por el ascensor de donde llegaste (el de más atrás) porque así tendrás mejor visión; ve pegado a la pared derecha y entrarás al Laboratorio de Holografías (un cuarto en negro con rayas blancas); enciende el Combat Boost otra vez y utiliza esta vez la K7 Avenger. Usa el movimiento lateral con los botones C pero no te habrás mucho y no te recargues (deja que dispare todo). Dispara al primero, cuando te queden más o menos de 8 a 10 balas morirá y podrás pegarle un poco al segundo, protégete con el pilar de la pared y cuando termine de recargarse entra otra vez y dispara al segundo guardia que ya está herido, lo que queda debes mandárselo al 100% al tercer soldado. Al salvar a los 3 rehenes de aquí ya habrás completado la misión (aunque no lo muestra aún el menú). Sal de ese cuarto con mucho cuidado porque nadie sabe cuantos soldados hay (una forma de saberlo es viendo al guardia que está de vigía cerca de allí; si cuando entraste estaba vivo y ahora está muerto es porque alguien ronda por allí quizá, sino es porque el hombre ha sido un buen soldado y buen matón). Ahora ve de nuevo por la pared derecha y entra al Laboratorio de Armas. Una vez dentro debes seguir una de estas opciones: si no has matado o no han matado a ningún rehén espera a que los soldados maten a los dos de ese cuarto y aparecerá el mensaje de objetivo completo porque salvaste a la mayoría mínima; sino ataca usando el Boost como lo hicimos antes con la K7 Avenger) (2).

Ya que estamos en el Laboratorio de Armas usando aún el Boost apunta hacia la entrada con la K7 Avenger y elimina a todo el que ose entrar; cuando se apague el Boost dirígete rápidamente al computador y presiona B frente a él. Ahora el vidrio se romperá, toma la RCP-120 la cual es la arma experimental muy poderosa y altamente tecnológica. Cuando la tengas rápidamente apunta hacia la entrada ya que no quieres ser atrapado por sorpresa, o si? (3)

Sal del laboratorio y toma camino a la izquierda teniendo cuidado con los soldados. Si hay muchos cerca recomiendo que vayas hasta el ascensor final, lo "llames" y protégete por el momento detrás de él apuntando con la segunda función de la AR34 o la K7 (por ningún motivo uses la RCP-120, tienes la K7, la AR34 y la Mauler cerca de la zona del Skedar alien). Toma el ascensor y sigue todo el corredor hasta ver a Jonathan, ingresa a la oficina y utiliza el arma Laser en su segunda función frente al cuadrado color gris de la pared. Cuando se abra destruye con la primera función del laser o con la Mauler, K7 o AR34 el contenido de la caja fuerte el cual es el algoritmo (4)

Ahora viene el momento de la verdad, y muchas veces el de la muerte. Espera a que

Jonathan mate algunos enemigos y cuando más o menos oigas menos disparos sal del cuarto con la RCP-120 y fíjate en el corredor, cuando veas venir a los soldados cambia a la segunda función de la RCP-120 y corre al primer elevador rápidamente. Cuando se cierre el ascensor desactiva la segunda función; si hay enemigos abajo que desean entrar desaparécete de nuevo (sino los hay espera a que lleguen y camina hacia la pendiente donde iniciamos, cuando estés cerca de allí activa la segunda función). Debes llegar hasta abajo al segundo hangar (al exterior, no al que estaba Carrington). Para hacerlo debes bajar la pendiente hasta la puerta abierta y verás una nave Skedar. Frente a ella espera a que los soldados se vayan (si queda uno o dos debes matarlo, pero si quedan 3 te veo mal para pasar el nivel). Cuando no haya nadie ponte al lado contrario de la puerta por donde llegaste y usa el Data Uplink. Presiona Z frente a la nave y espera (y reza al mismo tiempo) hasta que se acabe el ciclo. Cuando todo esté hecho puedes hacer dos cosas: usar la RCP-120 en su segunda función y correr como loco por el corredor hasta la puerta que te lleva al hangar donde estaba Carrington o (lo que más se aconseja) tomar camino hacia atrás, hacia la zona del tercer sistema de autodefensas (ver párrafo 1 para obtener explicación de cómo llegar aquí). Sigue el corredor en línea recta y de espaldas a la metralleta de pared hasta la puerta, ve por la izquierda y sigue hasta la otra puerta. Al abrirla de nuevo a la izquierda y recomiendo ir armado con la K7. Al llegar al hangar completarás este muy complicado y difícil nivel. Suerte.(5)

Armas secretas de Carrington Institute

Devastator: salva a los 4 rehenes de arriba sin que muera ninguno.

MISIÓN 8: ESPACIO EXTERIOR

Nivel 17: Nave de Ataque: Asalto en Cubierta

Información:

Joanna Dark ha sido raptada y llevada a la nave prisión que se encuentra en las cercanías de Eschbone. Junto a ella la acompaña Cassandra de Vries, la cual ha sido encarcelada a causa de su fallo ante el plan Skedar. Sin embargo la señal de auxilio ha sido recibida por un grupo de Maians y es hora de rescatar a Joanna y tomar en asalto uno de los más importantes puntos de los Skedars.

Objetivos generales:

1: Deshabilitar el sistema de campo de fuerza

La nave de asalto está rodeada de un campo de fuerza que no permite salida o entrada de ella. Para tener la oportunidad de salvarte debes eliminar el campo y así los Maian podrán acercarse.

2: Abrir la puerta del hangar

Abre la puerta del hangar de manera que los Maians puedan aterrizar sus naves. Los guardias podrán bajar, eliminar a muchos Skedars y de paso ser de gran ayuda.

3: Acceder a los sistemas de navegación

Es importante conocer la localización actual de la nave y su verdadero rumbo de manera que podamos mandar más naves Maian. Además si accedemos a estos sistemas podremos llegar a bases Skedars en forma sigilosa e inclusive al mismo planeta hogar de los Skedars.

4: Sabotear los sistemas de propulsión

Para eliminar cualquier vestigio de esta nave debemos deshabilitar los motores. Esto permitirá que la nave se detenga, así los Maian llegarán más rápido y la nave será nuestra.

5: Entrar a la cabina de control

Lleva a Elvis a la cabina de control y protégelo mientras obtiene la información de los sistemas de navegación. Cuando los recaude podremos conocer de una vez por todas donde está el santuario Skedars.

La primera parte de este nivel es muy truncada porque solo tienes un cuchillo y parece imposible; pero no lo es y depende de una pequeña combinación de acciones. Primero deja que Cassandra se vaya, sal con cuidado y verás que un Skedar se mueve en dirección a un camino recto y otro a lo lejos deja pasar a Cassandra. Cuando éste último se esté moviendo de manera que se pone de espaldas debes seguir el

recorrido de Cassandra y verás que el Skedar se queda de espalda. Utiliza la primera función del Cuchillo y dale un golpe de carnicero por la espalda, al hacerlo lo matarás de un solo golpe. Ahora toma su Mauler y usa la segunda función; deja que se cargue. Ahora viene algo que se mejora con la práctica. Sigilosamente pégate a la pared pero no del todo (deja un espacio pequeño) y camina manteniendo el arma en línea recta perpendicular a la pared. Ahora camina hacia la izquierda y cuando veas al Skedar dale un solo disparo de la Mauler recargada. Si lo matas en la primera vamos muy bien. Si no es así y necesitas más disparos y te pego una vez puedes seguir; si te ha pegado hasta la mitad de la parte verde de tu barra de salud, mejor sal y regresa y perfeccionate (ya sabes porque lo llaman Perfect Dark no?). Cuando estén eliminados debes tener por lo menos 12 balas en la Mauler, baja por la pendiente hasta la zona del primer Skedar (el que mataste de último) y destruye con la primera función de la Mauler las 3 consolas de esa zona para abrir el campo de fuerza (1)

Ahora toma el ascensor de allí, toma el pasillo y verás a 2 Skedars por los alrededores (a esta zona la llamaremos Hangar, aquí puedes hacer dos cosas: si te quedan balas puedes matar a uno o a los dos Skedars con la segunda función o sino correr hasta el corredor del otro lado, exactamente de frente al cual estás. Personalmente recomiendo o matar uno o seguir como loco hasta el otro lado. Si dejas a ambos vivos quizá tengas problemas después aunque menores. Lo importante es no llegar al otro lado sin municiones así que si vas a disparar confía en tu puntería. Al llegar al corredor frontal encontrarás otro ascensor. Ingresa y arriba sal pero no te muestres a los lados (párate frente a la puerta del ascensor). Mirando hacia la puerta del ascensor y pegado a la pared del todo muévete suavemente y verás a un Skedar a lo lejos que debes matar con la segunda función de la Mauler. Si no te quedan balas y no puedes matarlo deberás hacer lo siguiente muy rápido (esto lo debes hacer igualmente si lo mataste, solo que ahora con la seguridad de que no te matará ese Skedar; como nota paso que a veces, y no por qué, aparecen 2 Skedars). Ok, debes bajar por la pendiente hasta la zona donde están las consolas y presiona B frente a la consola de la izquierda y abrirás la puerta del hangar (2)

Ahora regresa al ascensor y cuando bajes te encontrarás con Elvis quien te dará la AR34; lo que cambia aquí es que si dejaste a los 2 Skedars anteriores ellos te esperarán y deberás usar tu Mauler o sino simplemente ya estarán muerto por los Maian. Lo más seguro es que te estén esperando y atacando a Elvis; a consejo matar a uno de los dos por lo menos desde el mismo ascensor, luego sube, baja de nuevo y nuevamente mata al otro (el subir y bajar desconcierta a los Skedars y así los Maian los pueden matar o en su defecto tu mismo a distancia). Ahora sigue hasta el hangar y ayuda a los Maian que disparan a las puertas. Colócate frente a los corredores (en línea a ellos) y encárgate de las puertas cerca de la pared. Cuando hayas matado a muchos toma todas las municiones en todas las puertas rojas. Ahora toma el ascensor y arriba debes tener cuidado porque al abrir la puerta el camino se divide en dos; cada uno posee un Skedar. Para matarlos debes abrir la puerta y ponerte en diagonal, de manera que apuntes directamente al Skedar con la Mauler en segunda función (haz lo mismo con el otro). Ahora un gran dilema, que puerta tomar??...bueno ve por la izquierda ya que no tendrás problema porque al abrirla no hay un Skedar (en la otra si). Sigue el camino hacia la derecha hasta otro cuarto esta vez con columnas; al final hay un Skedar escondido que debes eliminar. Pasa hacia unos pasillos que te llevan a una intersección con un camino frontal y otro a la derecha. Toma el de la derecha y llegarás al cuarto de navegación; debes tener cuidado porque hay 4 Skedars aquí algo inmisericordes. La mejor estrategia es abrir la puerta, moverse un poco hasta ver a uno de ellos; dispararle, salir de allí y esperar a los otros desde afuera o desde ese mismo punto (lo malo es que si usas la Mauler en segunda función, el usar esta estrategia resulta algo riesgosa). Cuando el cuarto este libre, Elvis se encargará de obtener los sistemas de navegación (3). Ahora sal de ese cuarto por la puerta del otro lado (no por la cual entraste) y toma camino hasta una zona de corredores de color oscuro. Al ver la intersección activa la AR34 en segunda función y apunta a los Skedars que están arriba de la pendiente. Sube por allí hasta más corredores y te encontrarás a lo lejos en un corredor largo a otro Skedar que camina. En el camino te encontrarás con un puerta

amplia hacia la izquierda por donde caminaba el Skedar (si sigues está guía, porque también puedes llegar por otro lado). Allí dentro toma la izquierda y encontrarás a otro Skedar (Mauler time!!), abre la puerta cercana a este y sigue hasta una desviación y al final un Skedar algo entretenido fácil de eliminar. Cuando lo mates verás una amplia sala de color claro pero aún no entres, usa la segunda función de la AR34 para ver al Skedar del otro lado (o la Mauler en segunda función). Hay 2 Skedars en la sala amplia con piso de cristal que caminan como locos. Debes eliminar primero al que se esconde tras la columna sin salir del corredor oscuro; luego al de la izquierda apuntando con cuidado. Entra a la sala y verás una columna por la cual baja agua (la nave, al parecer usa motores hidráulicos). Arriba de esa columna verás 4 especie de pernos o sostenedores color gris alrededor de la columna. Usa la Mauler para destruirlos y cuando lo hayas hecho prepárate para correr por cualquiera de las entradas hasta el cuarto amplio anterior, así destruyes sus motores y la nave es sabotada (4)

Ok, una vez de regreso al cuarto sal por la puerta y toma la izquierda y de una vez otra izquierda hasta una rampa. Sigue el corredor hasta una puerta azul pero prepárate para una batalla grande. Aquí debemos jugar con el ya conocido sistema de carnada. Primero abre la puerta, observa si no hay nadie frontalmente a ti; luego revisa desde afuera hacia la izquierda y luego a la derecha. Si ves a alguien dispara, si te ven y escapan de seguro irán hacia ti y te esperaran. Como siempre lo más importante es que ellos te busquen y no lo hagas tú. Siguiendo el camino te encontrarás con 2 Skedars más y realiza el mismo procedimiento de carnada. Ahora sigue hasta encontrar un elevador y de allí a otro elevador. Ahora un último elevador te lleva al cuarto de control. Elimina a los Skedars del comité de bienvenida con el procedimiento de carnada y entra. Aquí Elvis llegará y usará la computadora de arriba y debes protegerlo. Como hicimos en el nivel 3 del juego debemos encontrar un lugar que nos permita atacar a todos lados pero que nos dé protección. Este lugar es tras la rampa central en una de sus esquinas (la rampa más cercana a las puertas). Ahora espera a que lleguen los Skedars y mátalos con la AR34. Hay otra forma también y es colocarte al lado de Elvis y usar la segunda función de la AR34 y disparar desde lejos; solo debes asegurarte de que no suban por ambos flancos (y note que muchas veces los Skedars se traban y a veces no quieren subir). A final, de una u otra forma debes sobrevivir hasta que Elvis proceda en el cuarto de control (5).

Arma secreta de Attack Ship: Covert Assault

Doble Mauler: dejada por el Skedar central del puente.

Nivel 18: Ruinas Skedars: Santuario de Guerra

Información:

El planeta quemado por tres soles hogar de los Skedars. Se dice que este lugar es un campo sagrado. Se cree que el jefe Skedar se encuentre en el punto más abismal de este árido planeta. La sección es un santuario en honor a la guerra. Por siglos los Skedars han venerando a sus 3 soles y han hecho de ellos su símbolo. El santuario es comandado por el Rey Skedar y tiene en su poder el beneficio de guerra. La destrucción de este santuario es una enorme oportunidad para la paz humana y Maian.

Objetivos generales:

1: Identificar los obeliscos principales

Tres columnas u obeliscos han sido posicionados de manera que deben ser destruidos para poder bajar la nave y nuestras tropas. Al parecer los obeliscos poseen sistemas desconocidos por nosotros de rastreo.

2: Activa el puente

Para llegar al campo sagrado del santuario se debe pasar una enorme grieta producida por terremotos pasados. Los Skedars crearon su propio puente. Actívalo para así llegar.

3: Acceda al Santuario de Guerra

Esta zona es peligrosa ya que todos veneran a la guerra como su religión y único Dios. Para acceder a esta zona debes dar sacrificio a la guerra.

4: Destruye a la Armada Skedar

Un grupo de la elite de los mejores Skedars se encuentra encargada de la protección del Rey. No sabemos donde están ni como atacarán pero estamos seguros que lo harán. Mucho cuidado cuando llegues al santuario.

5: Asesinar al Rey Skedar

La aniquilación de este ser vil es la oportunidad de la nueva paz y erradicar cualquier vestigio de esta escoria que ama la guerra. Destruye a los veneradores de los 3 soles y con ellos a su Rey.

Guía especial del nivel

La verdad Skedar's Ruins es uno de los niveles más fáciles en modo Perfect Agent si conoces la localización de todos los Skedars y como eliminarlos a cada uno. Si lo haces bien puedes llegar sin que te toquen al último jefe (como yo lo hice). La primera parte de esta guía muestra una forma de pasar el nivel hasta la zona antes del santuario. A medida que lees verás que aparecerán mensajes como este: (Skedar 2). Esto significa que lo mencionado antes de este mensaje te muestra como eliminar al segundo Skedar del nivel. Hay un total de 16 Skedars antes del santuario; no hay que eliminarlos a todos y de hecho puedes obviar dos de ellos y todo depende de la primera misión y todo será explicado a continuación. En este nivel muchos enemigos el sistema de Cloacking Device o de efecto camaleón; pero estos no están armados. Aquellos que no lo usan si están armados con Reapers. Debes tener presente que no todos deben ser eliminados y en la guía te muestro como evitar que salgan. Al iniciar el nivel usa el R-Tracker; este accesorio te permitirá saber la localización de los obeliscos que sirven como blanco. Hay 5 en todo el nivel pero para completar la misión solo debes colocarle el Target Amplifier. De todos modos te diré como encontrar a los cinco.

Muy bien, cuando iniciemos sigue recto y cuando ingreses a la entrada verás que aparece el primer Skedar, camina hacia la zona de inicio que es más amplia y mávalo usando la Falcon 2 y no dejes que te toque (Skedar 1). Ahora si puedes entrar por el escondrijo y cuando salgas verás una especie de monumento frente a ti, y a lo lejos un Skedar; si caminas un poco verás aparecer al segundo Skedar que correrá hacia ti; pégale un poco cuando lo haga y regresa hasta la zona de inicio (en ese momento recárgate) y allí mávalo como al primero con la Falcon 2 (Skedar 2). Ahora nuevamente por el escondrijo y verás al tercer Skedar a lo lejos. Este Skedar posee una Reaper y para eliminarlo debes pegarte a la pared de la salida del escondrijo y usar la Falcon 2. Muy probablemente te pegue porque su Reaper lanza muchas balas pero no será mucho; luego de varios disparos con la Falcon 2 morirá (Skedar 3); ahora camina hacia él y verás por la derecha una especie pilar negra, si es una de ellas Joanna dará un mensaje que lo mostrará, asegúrate tener el R-Tracker para conocer la localización de los obeliscos y si es uno de ellos puedes colocarle el Target Amplifier al primer obelisco. Sigue el camino, toma la Reaper del Skedar 3 y camina por la entrada hasta un corredor que toma curva; cuando camines debes usar la Reaper y camina de espaldas suavemente hasta que aparece el cuarto Skedar; acciona la Reaper y trata de dejar entre 45 a 50 balas cuando lo mates así que ten buena puntería (recuerda que entre más cerca la Reaper pega más así que acércate al Skedar con cuidado y si ataca ten más cuidado aún); usando la Reaper lo eliminaremos fácilmente (Skedar 4); el siguiente aparece caminando hacia enfrente y debes usar las 45 o 50 balas que dejaste en la Reaper y nuevamente morirá otro más (Skedar 5). Ahora camina hacia delante y toma el corredor que va por la derecha y al final verás a un Skedar pero cuando atacan verás que son 2. Aquí debes usar la Falcon 2 y caminar hacia atrás cuando te atacan en estampida ambos Skedars; notarás que no puedes matarlos de una vez en el corredor así que deberás regresar al camino donde eliminaste a los Skedars 4 y 5. La clave es caminar de espaldas por el corredor y a observa a la derecha donde hay unas barras de hierro (enormes carriolas) pegadas a la pared; cuando pases por la segunda pégate a la pared porque está muy cerca la entrada al corredor de los Skedars 4 y 5, de esa manera mientras huyes podrás pegarles un poco a los Skedars para herirlos corriendo de espaldas y entrar a la zona amplia de los Skedars 4 y 5; en este lugar deberás eliminarlos usando técnica de movimientos que la verdad no son muy complicadas (Skedars 6 y 7). Ahora de nuevo caminando hacia delante toma rumbo por el corredor de escape hasta la intersección; observa el radar y toma el camino correcto (a veces hay que tomar ambos). Si el radar marca a la derecha camina hacia allá y verás una enorme pared y

detrás está el obelisco; ponte de frente a la pared y el obelisco y lanza el Target Amplifier al segundo obelisco y cárgate de una vez con la Callisto NTG en su segunda función (High Impact Shells); debemos usar la Callisto porque detrás de la pared grande aparecerá un Skedar igualmente enorme que necesita un poco de batería pesada; este es quizá el más difícil de todos y es mejor que no aparezca este obelisco (Skedar 8). Regresa al camino original y al ver la primera derecha observarás a lo lejos otro Skedar con su Reaper; utiliza la Falcon 2 muy pegado a la pared como con el Skedar 3 y mátalos (Skedar 9). Camina hacia su Reaper y verás un pilar en la esquina de este camino a lo lejos (tercer obelisco). Además habrás notado que en el camino dos Skedars te atacaron con Reapers pero la pared te salvó. Ahora cárgate con la Devastator en cualquiera de sus funciones y colócate en diagonal de manera que la Devastator apunte directamente al centro de los dos Skedars atrincherados cuando te muevas con la "C", lanza la granada y óyelos morir (Skedars 10 y 11). Camina y hacia ellos y toma sus Reapers, ahora toma camino por otro escondrijo. Si vas por la derecha encontrarás el cuarto obelisco y si vas por la izquierda deberás subir las escaleras, luego darles vuelta hasta un corredor sin salida y si está el quinto obelisco. Un tip muy bueno aquí es nunca entrar al corredor es mejor lanzar el Target Amplifier desde la entrada porque así evitas un encuentro contra los Skedars 12 y 13; de esta manera hemos colocado "faros" especiales en los pilares que servirán como blancos y por ende completado el primero de los objetivos (1)

De regreso al camino original donde estaba la intersección antes del Skedar 9, ve recto hasta la zona de un cañón y notarás unas escaleras que bajan, a la derecha hay un Skedar que solo podrás ver desde arriba bastante bien agachándote (R apretada y 2 veces C abajo). Utiliza la Callisto NTG para eliminarlo en su segunda función (Skedar 14); Baja y toma su Reaper y verás que al otro lado, bastante lejos hay otro Skedar pero si notas está detrás de una especie de saliente gruesa de la pared del acantilado (dispárale una vez con la Falcon 2 y notarás que cuando dispara muchas balas de su Reaper pegan en una saliente, esa es la saliente de la que hablo). Ok, lanza con la segunda función de la Devastator (Wall Hugger) una granada que se pegue a esta saliente y cuando explote podrás eliminar al Skedar e inclusive abres el camino; muchas veces la granada cae directamente al cañón sin lastimar a nadie, si eso ocurre una vez suspende el procedimiento anterior y usa la Falcon 2 (si tienes más de 50 balas) o en su defecto, la Callisto NTG en segunda función y haz puré de Skedar (Skedar 15), ahora camina hacia enfrente y coloca la granada en la segunda función de la Devastator en la otra parte de la saliente (la que quedaba frente al Skedar) si no funcionó el procedimiento anterior. Ahora notarás que se destruye y aparecerá la escalera. Ve por ella hasta la entrada del santuario, usa la Reaper y notarás que aparece el último de los Skedars antes del santuario; mátalos y no te dejes llevar por él (Skedar 16). Utiliza ahora los X-Ray Scans y notarás que en la pared izquierda hay una especie de agujero relleno. Usa la segunda función de la Devastator y coloca una granda aquí así entrarás a los corredores del santuario. Camina armado con la Falcon 2 y verás a un Skedar pequeño; camina por un corredor largo y trata de llegar lo antes posible a la parte donde dobla a la derecha porque sino aparecerán muchísimo Skedars de la nada; cuando lo hayas hecho y te des cuenta que no hay más y que solo hay un hoyo por el cual no se puede pasar, regresa a la puerta que viste en el corredor y mucho cuidado con el Skedar de allí; ahora luego de eliminarlo notarás una especie de piedra en forma de pirámide cortada y notarás una especie de panel en el suelo con un color y símbolo similar al de la piedra. Empuja la piedra por contacto hacia el panel y activarás el puente (2).

Pasa el puente y usa el IR Scanner para caminar por los corredores oscuros. Esto te permitirá observar los elementos con calor, o sea a los Skedars. Mata a todos en tu camino hasta una intersección que posee dos opciones: una pendiente hasta una puerta a la derecha y una puerta a la izquierda. Sube la pendiente y arriba llegarás a un puente de cristal y debajo a 2 Skedars. Debes eliminar al que está a la izquierda desde arriba y mucho cuidado porque tiene una Slayer, un solo disparo y adiós esfuerzos. Para hacerlo de una forma correcta lo que debes hacer es usar la segunda función de la Callisto NTG y cuando se ponga en posición de ataque déjate caer y sigue disparando (así la Slayer, que es lenta, lanzará el cohete hasta

arriba y tu ya estarás abajo). Cuando lo hayas eliminado toma su Slayer. Ahora ve hasta el lugar donde no te vea el Skedar que está al otro lado y usa la segunda función de la Slayer y dirige el cohete hasta ese Skedar. Toma su Slayer y luego dirige el cohete hasta el Skedar de arriba que cuida la puerta (al final del puente de cristal). Ahora las luces se apagarán, usa el IR Scanner hasta ver una especie de altar pequeño en la pared, exactamente debajo de la parte final del puente de cristal (donde estaba el Skedar que cuidaba la puerta, el último que matamos) y te pedirá "Un sacrificio de guerra". Para hacerlo debes colocar un arma (de preferencia la Falcon 2 o Slayer) en ese altar; presiona B frente al altar y con el arma que desees usar (escoge la que no tenga balas) y harás el sacrificio (todas las armas pueden colocarse menos la Reaper y ni se te ocurra colocar la Callisto NTG). Ahora camina hacia el puente de cristal y abre la puerta que cuidaba el Skedar, sigue el camino y entrarás al santuario (3)

Ahora llegarás a una sala amplia con puertas verdes alrededor que primero se oscurece. Por esas puertas aparecen Skedars con sed de sangre y te dirás "wow, esto es imposible", pero es bastante fácil con un pequeño detalle. Usando la segunda función de la Callisto NTG podrás eliminarlos sin necesidad de que salgan con sus Maulers. Además debes saber el orden de salida de los miembros de la armada Skedar. Imaginemos que estamos de espalda por donde entramos (o sea, cuando llegas allí), observa a la derecha y verás 4 puertas (en orden la 1 es la más cerca y la 4 la del final) y en la pared izquierda hay 3 más que dan un total de 7 puertas (en orden, la 5 es la más cercana directamente a la izquierda y la última es la 7 que está en la esquina). El orden de aparición de los Skedars según el orden de las puertas es 3 (pared derecha), 6 (pared izquierda), 1 (pared derecha), 4 (pared derecha), 2 (pared derecha), 7 (pared izquierda) y 5 (pared izquierda). Este es el orden de la salida de ellos, pero es solo para eliminar los 3 primeros casi siempre, de todas formas quizá salgan uno o dos pero debes disparar con la segunda función de la Callisto NTG a las puertas verdes para matar a los Skedars antes que salgan. Así eliminas a la Sagrada Armada Skedar pero asegúrate revisar todas las puertas para que tomes las Mauler de los enemigos caídos (4).

Todo está preparado para tu encuentro final con el Rey Skedar, para muchos una pelea confusa, para otros una batalla sencilla desde el punto de vista de técnica. La verdad es fácil eliminarlo. Usa la segunda función y dispárale al Rey, notarás que hay un escudo que lo protege pero a medida que disparas el escudo cambia de rojo a amarillo, luego a verde hasta el negro, cuando eso suceda notarás que el Rey se posará tranquilamente a recargarse; en ese momento observa el símbolo Skedar que está detrás de él, verás que una punta está amarilla pero las otras 4 están grises (dos grandes arriba y dos puntas filosas debajo de las anteriores). Usa la Callisto y dispara a una de esas puntas (de preferencia las más pequeñas primero). La segunda vez repite el proceso, solo que esta vez tendrás un molesto o molestos Skedars atacándote, usa la segunda función de la Mauler para hacerlos dormir o la Reaper y haz que el jefe se recargue de nuevo disparándole con la segunda función de la Callisto NTG. Nuevamente se recargará y aprovecha para eliminar otra de las puntas del símbolo. Hecho esto repite el proceso solo que esta vez el Rey bajará a atacarte, es lo mismo solo que aparecerá en cualquier lugar y debes afinar la puntería, ya sea con la Mauler o la Callisto, ambas en su segunda función. Al final solo debe quedar la punta grande del centro, repite el proceso de quitarle el escudo y cuando se recargue dispárale a la punta grande y listo le caerá al Rey, se oirá una explosión, el cinema muestra el escape y el fin de el Santuario de Guerra (5)

Arma secreta en Skedar Ruins

Doble Phoneix: destruye los pilares restantes con la Devastator y aparecerá la doble Phoneix en la parte del cañón o agujero.

Misión especial 1: Mr. Blonde Revenge

Información:

Los Skedars se han sentido ofendidos por los constantes fallos de los laboratorios Datadyne y la organización en general. La falla en Pelagic II, el vídeo que tomaron

de la reunión, el robo del Sapien y peor aún la falla al no proteger nuestra nave Cetan. Ahora Datadyne debe pagar y su jefa, Cassandra de Vries es nuestro blanco. Objetivos generales:

1: Colocar explosivos en el ascensor del laboratorio

No podemos permitir que se tengan pistas de nuestra tecnología, hay que eliminar todo lo que le hemos dado a esos laboratorios, por propio orgullo y seguridad. La bomba debe ser plantada en la única vía de acceso, al explotar también lo hará todo el edificio.

2: Eliminar a la capitana de Datadyne

Estos humanos de verdad creen que pueden detenernos, elimina a la jefa de las guardias de seguridad para darles otro duro golpe.

3: Localizar a Cassandra y escoltarla al helipuerto

Nuestro punto de acción, hay que eliminar a la maldita que nos ha fallado. En el helipuerto está la nave que te llevará a la Nave de Asalto y de allí al planeta para que nuestro Rey la haga pagar.

Este es el mismo nivel que el primero del juego, solo que empiezas de abajo y debes subir. Primero ve por el escritorio frontal y toma dos CMP150; ahora espera un rato y verás venir a una de las guardias. Luego de matarla aparecerá otra que debes matar, si la mataste o huye debes usar ahora el Cloacking Device, sigue hasta el ascensor donde bajas a los laboratorios (en el primer nivel) y coloca allí la Skedar Bomb (1).

Ahora sigue caminando rápidamente aún con el Cloacking Device activado hasta la zona de ascensores y ve por el de la derecha y escóndete al lado de él, pegado a la pared (antes de hacerlo debes llamar el ascensor), ahora espera a que baje. Ahora usa el BombSpy pero no te muevas a menos que se acerquen. Cuando oigas el ascensor bajar coloca el BombSpy en la entrada del otro ascensor y presiona A para dejarlo allí (si te atacan lastimosamente debes usar el BombSpy contra esas soldados. Ahora ingresa al ascensor y puedes hacer una de estas dos cosas dependiendo si aún tienes la BombSpy. Si la tienes la habrás dejado cerca de la entrada del otro ascensor como te explique; si es así puedes escoger desde el menú este utensilio y cuando veas que una soldado entra explota la BombSpy con la Z (esta soldado es la capitana). Si fallas el procedimiento anterior o ya usaste el BombSpy entonces usa la segunda función de la Mauler y rompe los vidrios, espera a que suba el ascensor de enfrente y cuando la tengas en la mira dispara las 5 balas al mismo tiempo de la Mauler, quizá te quite energía así, cosa que no sucede si dejas la BombSpy abajo porque así podrás matarla desde allá abajo, es cuestión de práctica y a veces suerte para que no te vean. Utiliza sabiamente el Cloacking Device (2).

Ahora usa el ascensor del otro lado para llegar al piso de oficinas y ten cuidado con los soldados que poseen Magnum. Entra a la oficina de Cassandra y activa la segunda función de Unarmed llamada Disarm. Ahora oblígala a subir solo siguiéndola muy de cerca. Sube las escaleras y cuando llegues a la zona antes de la azotea (donde están los ventiladores) usala CMP150 para eliminar a los dos soldados de las escaleras, uno un poco a la derecha de donde sales a media altura y otro en la salida (a veces no está allí sino afuera). Ahora lleva a Cassandra al helipuerto y fin del asunto.(3).

Arma secreta de Mr. Blonde Revenge

Doble CMP150: dejando por el soldado en el cuarto antes del ascensor del laboratorio.

Misión Especial 2: Maian SOS

Información:

Tuvimos un accidente es nuestro viaje secreto a la Tierra y hemos caído en un área desértica. El embajador Maian y su guardaespaldas Elvis han sido capturados en el Area 51, Nevada. EL Maian Protector 1 (Aelphaeis Manganare: paranoia B, intolerancia B, xenofobia B) está apunto de recibir una autopsia. Llamar ha Carrington Institute es de vital importancia si queremos cumplir nuestros planes de paz.

Objetivos generales:

1: Sabotear experimento médico enemigo

El objeto de protección, el embajador, ha sido colocado en el cuarto de medicina para muchos experimentos. Lastimosamente ha muerto y debo eliminar cualquier tipo de investigación contra él. Antes lo protegí, ahora debo hacerlo aún después de muerto. A él y a los Maians.

2: Destruir vehículo Maian capturado

Nuestra nave también ha sido secuestrada y colocada en un hangar. Debo destruirla porque posee tecnologías incomprendidas en este lugar y que sin responsabilidad pueden ser destructivas. Nuestros enemigos deben estar ignorantes de cualquier elemento de esta nave.

3: Activar señal de auxilio

Llega a la central de comunicaciones y manda el mensaje de auxilio al Instituto Carrington. Joanna Dark y Jonathan te rescatarán enseguida.

Ya que te despiertas no posees armas y tu salud anda algo baja de lo normal. Camina hacia el médico y deja que te vea, cuando saque su arma dale golpes con la segunda función para Desarmar. Toma cuantas Falcon 2 puedas de él. En un momento oirás una puerta, cuando eso suceda rápidamente camina hacia la puerta que se abrió y pégale a este médico (ellos no tienen buena puntería). Toma todas las Falcon que puedas. Mátalos con esa arma pero asegúrate tener por lo menos de 16 a 20 disparos (puedes llegar incluso a 40). Ahora empuja la cama flotante hacia uno de los cristales y dispárale para explotar la cama y con ella los cristales. Antes de salir ve hasta la puerta de atrás y toma la Psicosis Gun de la mesa. Camina ahora hasta la puerta lejana y mata al soldado de allí, toma su Dragón y abre la otra puerta y mata con la Falcon al otro; si no lo matas o te atacan muchos usa la segunda función de la Dragon y déjala entre las 2 puertas. Elimina a los 4 guardias y camina hasta la puerta inclinada. Al salir ten cuidado con cualquier soldado y ve por la derecha (no es necesario pero es para que puedas tener un guardaespaldas). Elimina al soldado que camina y a los dos de las puertas laterales; entra por la puerta lateral izquierda y cuando abras la puerta no entres al cuarto de criogénesis (el que da vueltas), mejor lanza la Dragon a la derecha un poco lejos y ahora prepárate para apuntar a un guardia con dos Magnum DY357-LX que están a la izquierda usando la Psicosis Gun (esta arma hace que el enemigo sea tu amigo), al mismo tiempo oirás una explosión de un guardia entrometido que pensaba darte una muerte segura pero se encontró con la Dragon. Toma su Dragon y sigue a la persona que entrará primero al segundo cuarto de criogénesis, sigue recto hasta que mate a más soldados y se meterá por otra puerta inclinada y matará a los que pueda. Suponiendo que ha muerto debes entrar aquí y eliminar a los 4 soldados, uno muy cerca a la izquierda, otro detrás de él, uno en la última esquina derecha y otro en la última esquina izquierda. De estos guardias, solo el de la esquina derecha está despierto y es que debes eliminar de último (aunque parezca contradictorio). Sigue recto hasta el otro lado y llegarás al cuarto de medicina; usa la Dragon para destruir la cama donde está el otro Maian, mata a los médicos y toma sus Tranquilazers y Psicosis Gun (1). Regresa al camino original saliendo del laboratorio médico hasta la pendiente que sube, mata al soldado que quizá camine de frente, de espalda o que aparece arriba y baja la pendiente ahora obviando las puertas. Allá abajo lanza una Dragon a la parte izquierda donde está el guardia y dispárale al de la derecha (al hacerlo muchas veces el de la derecha se va a la izquierda, activa la Dragon y ambos mueren). Ahora sigue y toma la Dragon baja y verás que salen más guardias cuando entras al hangar. Primero bajarán del puente. La Tranquilazer es un arma excelente aquí por ser muy rápida, si notas que se acercan mucho lanza una Dragon a la entrada, espera a que lleguen y cuando explote espera un rato armado con la Tranquilazer. Si no aparece nadie camina hacia la puerta con cuidado, aunque siempre aparece alguien que no muere y la Tranquilazer lo matará desde arriba. Sigue por el hangar y mata al soldado que cuida la puerta final de la izquierda. Sube las escaleras y entra por la puerta de la pared derecha arriba (tomando como referencia por donde llegamos). Sigue hasta que suene la alarma y toma camino por la izquierda (no es necesario pero es por precaución), mata al soldado de lejos y regresa a la zona donde se activo la alarma. Ve recto por las puertas dobles y pon la vista fija a la pared derecha ya que observarás muy cerca de la zona de alarma, luego de la primera puerta un agujero. Colócate allí y asegúrate que no haya nadie. Baja y

elimina a los soldados caminando por la izquierda y bajando hasta la zona donde inicias el nivel 8 del juego. Puedes usar la jugada de la carnada para atraer guardias a esta zona. Ahora toma el ascensor, sube y ten cuidado con los soldados de la izquierda, toma la derecha hasta el final y cuando abrás la puerta verás un soldado de espaldas, usa la Psicosis Gun para pegarle y cierra la puerta, cuida la retaguardia hasta que no oigas disparos, abre la puerta y observa los alrededores. Si no hay nadie camina hasta que veas el OVNI. De lejos usa la DY357 LX que tomaste del soldado muerto del laboratorio de criogénesis para que explote la nave, o sino usa la Dragon desde lejos pero esto es muy riesgoso porque usas mucha munición y llamas la atención (2).

Ahora sube las escaleras cerca de la puerta, camina hasta el ascensor que te llevará a una zona nueva. Mata al primer soldado y camina hasta encontrar doctores armados con Tranquilizer. Sigue hasta una zona con pantallas de madera (o cosas rectangulares verticales de color madera) a los lados y destruye una de ellas para que llegues a una especie de computador, presiona B frente a ella y así mandas la señal (3)

Armas secretas de Maian SOS

Psicosis Gun: en el primer cuarto, donde está el segundo laboratorista.

Doble Mágnum DY357-LX: por el soldado que está en el cuarto de criogénesis de la izquierda.

Misión especial 3: WAR

Información:

Los Skedars se han pasado de listos y no podemos permitirlo. Ya han clonado exitosamente 3 veces al Rey pero los 3 clones están en etapas tempranas que pueden ser eliminados fácilmente comparados con el verdadero. Pero estarán muy resguardados por soldados que aún quieren mantener el legado de la religión de la guerra.

Objetivos generales:

1: Matar al Rey Skedar 1

El más joven de todos ellos y está muy resguardado. Está aun débil por su estado casi nato pero ya aprendió a usar la Reaper y vaya que debe ser bueno.

2. Matar al Rey Skedar 2

Los sentidos de este Rey aún no están muy desarrollados y puede ser sorprendido. Trata de que así sea para no tener contacto con la Slayer.

3: Matar al Rey Skedar 3

El más desarrollado y hábil de los 3. Este Rey está en sus últimas etapas aunque no ha desarrollado la habilidad de escudo. Trata de eliminarlo desde que lo veas. Esto es lo más cercano a una pesadilla. Este es el nivel más frustrante de todo el juego. Posees la ayuda de los Maian (bueno, a veces actúan como si fueran el enemigo porque estorban demasiado). Primero ve rápido hasta la entrada del santuario, pasa el corredor y mata a los Skedars que llegan de distancia. Más o menos aparecen 4 la primera vez desde lejos (usa Phoneix con la segunda función: Explosive Shells). Ve por el corredor hasta doblar a la derecha y cuando dobles de nuevo a la izquierda quizá aparezca uno a medio camino o a lo lejos (ir por detrás de los pilares de al lado es buena idea). Ahora camina y dobla hasta el último corredor, mata al primer que sale y luego saldrá otro, cuando esto suceda entra por la puerta de donde salen y mata al otro Skedar que viene. Ahora espera a los Maian y cuando se pongan en posición de ataque camina recto disparando con la Phoneix en segunda función y mata a todo bicho, sigue caminando hasta que doble el camino y cuando no haya nadie usa la Mauler en segunda función, muévela un poco hacia arriba y camina lateralmente hacia la izquierda cuando esté recargada completamente. Cuando veas al Rey más vale que lo mates al primer tiro porque sino te "Reapeará". También puedes dejar que los Maian lo ataquen y luego atacas tu con la Mauler en segunda función (1).

Regresa al corredor original y sube la pendiente, arriba casi siempre 2 o 3 Skedars abren la puerta. Pasa por el puente hasta la otra puerta y espera hasta que el Skedar o Skedars la abran. Sigue por el corredor hasta una puerta. Ponte detrás de

ascensor llegará casi al mismo tiempo. Esto nos ahorra mucho tiempo, casi 10 segundos

Ya cuando hayas llamado al ascensor, ve a la oficina de Cassandra y desármala (recuerda poner Pausa y en el menú de armas poner Unarmed), toma el collar y regresa al ascensor que te llevará al piso de abajo.

Nota perfecta: si lees desde el principio, te darás cuenta que mencioné que pusieras la segunda función de Unarmed. Esto hace que al momento de escogerlo otra vez, la segunda función ya esté activada automáticamente y nos ahorrará buen tiempo.

Una vez abajo, sal del ascensor, baja las escaleras y ve por la derecha equipado con la EC Mine (equípate desde el ascensor, o sea, sal del ascensor con la EC Mine en mano). Ahora entra al cuarto y pon la EC Mine en la pantalla. Sal de allí y ve hasta el lado opuesto, entra por la puerta y de allí al ascensor secreto hasta el laboratorio. Muy sencillo (Mi record: 1:17).

Nivel 2: Datadyne Research Investigation

Cheat: Pugillist

Tiempo estipulado: 6:30

Modo de juego: Perfect Agent

Dificultad: ***

Uso: es un personaje para el Modo Cooperativo.

Objetivos:

- 1: Holografar isótopos radioactivos
- 2: Encender el ciclo de mantenimiento
- 3: Apagar los experimentos
- 4: Obtener tecnologías experimentales
- 5: Localizar al Dr. Carroll

Este cheat depende al inicio del cinema. Deja correr al cinema hasta que veas la escena en el interior del ascensor (cuando el soldado ve el interior y se percata que no hay nadie). En ese momento pon el botón A para empezar, sigue ahora por la izquierda y si puedes matar al soldado y tomar su CMP150 es mucho mejor. Ahora sigue al pequeño robot de mantenimiento y notarás que abre una puerta, entra y dobla bajando la pendiente, rompe el vidrio de frente y déjate caer (usa siempre la Falcon 2), ahora presiona B frente al computador que ves de primero, dobla la esquina, mata al soldado y presiona B frente al otro computador para cumplir el objetivo. Ahora mata al soldado de más allá, sal por la puerta y regresa a la puerta por donde entraste y espera al robot.

Nota perfecta: debes realizar el procedimiento explicado anteriormente en 0:38 segundos, que es lo que demora el robot en dar el ciclo por ese cuarto. Si no lo haces así y no has salido en este tiempo mejor empieza de nuevo

Al salir, toma la puerta de la lado hasta el salón con alfombra azul, mata a los 6 soldados y sal al siguiente cuarto. Coloca la CamSpy frente a la puerta del cuarto radioactivo y déjala allí. Ahora toma camino hasta la puerta grande y mata al soldado de allí. Ármate con la CMP150 y sin titubear dispara abriéndote paso hasta la puerta de la izquierda.

Nota importante: quiere decir que no es necesario matar a todos los de allí, el dejarlos heridos o sanos no importa, lo importante es entrar porque hay un ascensor muy lento en ese laboratorio

Entrando baja el ascensor, agáchate y mata al soldado con la K7, ponte en posición normal, ve y toma la K7 y rápidamente regresa al ascensor antes que suba. Si dejaste a alguien vivo ten por seguro que te estarán esperando así que puedes matarlos mientras te esperan arriba o mientras empiezas a bajar.

Nota perfecta: si te deja el ascensor abajo no hay porque preocuparse, aprovecha el momento y usa la CamSpy y fotografía el isótopo y cumples la misión primera. Cuando baje el ascensor mata a los soldados que bajan y tómalo, esta vez no dejes que te deje.

Ahora sal de allí y ve al laboratorio que baja por un pasillo largo y azul, mata ahora primero a soldado de la izquierda y luego al de la derecha (el izquierdo es más inteligente). Ahora entra, habla con el científico y cuando mencione las palabras "I'll shut it down" sal de allí rápidamente. Toma camino por la derecha y cuidado con la entrada del siguiente laboratorio ya que está fuertemente protegido. Muchas veces ocurre que un soldado se pone detrás de otro, esto es muy bueno porque permitirá matarlos fácilmente. Entra, rompe el vidrio y toma los visores IR. En este momento, usa la CamSpy si hiciste bien el procedimiento del ascensor en el primer laboratorio, sino, obviamente debes seguir.

El otro laboratorio tendrá dos soldados afuera que debes erradicar y cuando entres nuevamente elimina al de la izquierda primero, luego al soldado derecho. Habla con el científico y haz que Joanna diga "Pull the plug out, now!" y entra por la puerta que le sigue. Ahora espera hasta presiona los computadores hasta que aparezca el mensaje de que el objetivo está completado (si suena la alarma no hay problema, no pasará nada). Sal del laboratorio y entra a la siguiente puerta (si llevamos entre 3:30 y 3:50 estamos muy bien) y mata a los soldados. Viene un paso importante y es que hay un robot de mantenimiento que abre los láseres. Si el robot va en dirección a los láseres, empieza a disparar como loco pero camina y sigue obviando a todos hasta que el robot abra el láseres y puedas continuar. Si viene de regreso asegúrate no dejar a nadie vivo y tomar TODAS las municiones posibles. Sigue el camino hasta el otro lado y cuando entres a la siguiente sala alfombrada verás a dos soldados y solo debes matar al de la derecha que está en tu camino. Abre la puerta y de nuevo la otra y mata a los soldados con la Dragon (mucho cuidado aquí, ok?). Cuando lo hayas hecho escoge Dragon en tu menú de Pausa, y lánzala en segunda función a la entrada por donde llegaste (en la otra sala, no en la que estás porque sino explotarás) y escoge ahora Data Uplink. Ponte frente a la pantalla, espera a que se abran los portones y entra al último sector.

Si cuando bajamos la pendiente estamos un poco arriba o debajo de 5:00 minutos estamos en buen camino. Ahora ve por la izquierda y dispara a cualquier soldado que se ponga frente a ti. Pasa por las puertas y verás en la segunda salir a un soldado, y en la que viene a dos. Ahora ve recto, toma el Shield y al regresar debes matar a los que vienen de regreso. Sal hacia la izquierda y ármate con la K7 Avenger en segunda función. Ahora destruye las 3 armas de techo (dos frontales y una que está detrás de la saliente del techo N°2). Con el camino libre corre hasta la salida (Mi récord: 6:07).

Nivel 3: Datadyne Central Extraction

Cheat: Hurricane Fist

Tiempo estipulado: 2:03

Modo de juego: Agent

Dificultad: ****

Uso: permite lanzar golpes rápidamente.

Objetivos:

- 1: Entrar al elevador de oficinas
- 2: Eliminar a las guardaespaldas de Cassandra
- 3: Reencontrarse en el helipuerto.

La verdad, este cheat es muy sencillo si tienes a consideración dos cosas: dejar al

Dr. Carroll y solo hay que eliminar a las guardaespaldas de la azotea. Ok, empecemos a obtener este cheat tan fácil como comerse una tajada de pastel. Del inicio lo más importante es caminar sin titubear matando si es posible a quien se meta de frente y corriendo como loco hasta el ascensor. Lo importante es llegar a la zona de los ascensores y que el ascensor de la izquierda esté abajo, porque si lo llamas perderás al menos de 10 a 20 segundos (casi subes en la marca de los 55 segundos). Es por ello que al caminar debemos matar a quien se aparezca de frente con UN solo disparo o por lo menos inmovilizarlo. Si dejas a alguien no importa sigue recto. Cuando llegues al ascensor ponte al lado de este y empieza a disparar desde ese lugar a los soldados que ves (dos cerca y dos debajo). Si ves que el ascensor se cierra presiona B para abrirlo. Espera a que veas al Dr. Carroll (puedes irte de una vez que estas en el ascensor pero pones en un riesgo la vida del Dr. A veces funciona esperar o a veces no, incluso hay veces en que puedes subir directamente, eso si, matar a esos 4 soldados permite que el Dr. espere el ascensor sin molestias enemigas).

Ya que estés subiendo llegarás al piso 3 de arriba para abajo del de oficinas. Sal del ascensor y camina a la derecha y llama al otro ascensor (hay veces en que está allí esperándote pero este no demora mucho porque solo sube y baja un piso). Ahora en el siguiente piso muévete a la derecha y en la segunda esquina verás a 2 soldados. Ignóralos y abre la puerta doble de la izquierda, dobla a la izquierda hasta un sofa y se abrirá la pared automáticamente cuando te acerques por la parte derecha del sofá. Sigue caminando dobla otra vez y verás una puerta esquinada y luego muy cerca otra puerta en la pared adyacente (aparecerá una guardaespaldas o dos pero ignóralas porque no pertenecen a la misión y pierdes el tiempo). Ahora toma la puerta al lado del ascensor para subir al piso de oficinas. Allá arriba mata al Trooper que está de espaldas y toma la Rocket Launcher. Ignora a los civiles a menos que estorben la entrada a la siguiente puerta al lado del otro ascensor.

Es hora de subir, utiliza la combinación Stick + panel C para hacerlo más rápido y equípate con la Rocket Launcher. Ahora cuando salgas al cuarto pon la mira directamente hacia donde está Cassandra pero un poco hacia abajo, casi pegándole a los pies de Cassandra. Lanza el misil cuando tengas la primera oportunidad (no esperas a que termine el diálogo). Si lo haces bien solo tendrás que matar a dos guardaespaldas más, una está a la derecha de la entrada donde vienes y otra en las escaleras. Sube y rápidamente camina hacia la derecha, sube las pendientes (Y NO CAIGAS!!!) hasta el helipuerto.

MISIÓN 2: CARRINGTON VILLA

Nivel 4: Carrington Villa: Hostage One

Cheat: Hit and Run

Tiempo estipulado: 2:30

Modo de juego: Special Agent

Récord de Juno: 2:25

Dificultad: *****

Uso: un amigo que golpea y corre en cooperativo.

Objetivos:

- 1: Salvar al negociador
- 2: Eliminar a los francotiradores
- 3: Encender el generador eólico.
- 4: Rescatar a Daniel Carrington.

Bueno amigos, este es quizá el cheat más difícil de hacer de todo el juego. No exactamente por los soldados o por los objetivos, sino más bien porque es un cheat

que depende al 100% de ti. Tienes que tener una super puntería, saberte de memoria el nivel Villa ya que un segundo perdido se multiplica por tres al final y para rematar tienes que sobrevivir a una gran cantidad de soldados. Para suerte está en modo Special Agent.

Al iniciar desde la parte de arriba de las montañas colócate en el corte y mata a los soldados con la Sniper Riffle y cumple la primera misión entre 5 y 8 segundos. Ahora desármate y coloca la segunda función (Disarm) y camina por el lado hasta encontrarte con un soldado y pégale para obtener la CMP150 (si no la puedes obtener no importa, hay 2 soldados más en tu camino, pero es importante que tengas una CMP150 antes de llegar al generador eólico así que tienes muchos soldados a escoger pero nos sería muy saludable obtener la CMP150 de uno de los primeros 3). Cuando tengas la CMP150 no vayas como loco a matar a todos, mejor la guardas (tiene muchas municiones) y equípate con la Sniper Riffle. Ahora baja desde donde estaba el primer soldado y ve por la derecha donde encontrarás a dos soldados más y en la intersección dobla a la izquierda y verás a un soldado encima de una pared ancha a quien debes eliminar. Ahora colócate en el entrecamino y verás a lo lejos la villa y muchos soldados en el techo. Primero elimina a los que están frente a ti (hay dos casi uno de tras del otro: el más cercano y el de atrás alejado; hay otro a la izquierda de ellos y otro más a la izquierda pero arriba en el techo que apenas se ve). Camina un poco hacia el frente y verás uno más a la izquierda en el techo de la parte más alta de la villa. Ahora camina directo a las escaleras y observa hacia el mar y verás a los dos últimos (uno cerca y otro en el dique cerca al faro). Si consigues esta misión entre 1:00 y 1:10 estamos en muy buen camino (1:20 es aún posible solo que te tendrás que apurar).

Nota perfecta: la clave de obtener este cheat es salir en promedio de 1 minuto a 1:15 minutos de los francotiradores, como dije 1:20 es aún posible aunque muy complicado. Ya te darás cuenta porque depende de ti este cheat.

Ok, abre la puerta doble y es hora de que ya conozcas la villa y llegar al sótano. Para hacerlo baja las escaleras la izquierda, abajo toma la primera derecha y dobla luego a la izquierda hasta la cocina. Detrás de la cocina baja las escaleras, pasa al soldado tras la pared doblada de madera y abre la segunda puerta doble (está cerca de esta pared). Baja las escaleras y dobla por la izquierda dándole vuelta hasta encontrar otra puerta doble y un soldado. Abre la puerta (dispara al soldado pero no importa si lo matas o no). Ahora en el nuevo camino habrá otro soldado dispara para ver si tienes un golpe de suerte y lo matas pero no te detengas. Camina recto hasta la zona de agua y activa los dos interruptores.

Nota importante: como siempre debes ignorar a los soldados, aunque son molestos trata de matarlos (no es necesario). La ventaja es que los 2 interruptores pueden ser accionados a buena distancia. Quiere decir que puedes ponerte en el centro de los dos, y caminar solo un poco hacia delante de cada uno y activarlos

Ahora regresa el camino, dobla a la derecha y luego izquierda hasta el generador y activa el tercer interruptor.

Ya que has completado el tercer objetivo vamos directo a otro punto algo confuso y es encontrar a Carrington (debemos tener entre 1:45 y 1:55 minutos al llegar aquí). Para rescatarlos hay que matar a todos los troopers (soldados de negro con máscaras). Sigue recto desde el generador hasta una puerta doble que baja, dobla a la derecha y te encontrarás con el primer trooper, sigue hasta el final y mata a los dos trooper que cuidan la puerta, ahora regresa y obvia a cualquier soldado que no sea trooper. Al abrir la siguiente puerta mira a la derecha y detrás del panel de vinos hay otro más. Camina y toma el nuevo corredor y detrás del panel de vinos pegado a la pared hay otro (camina paralelo a este panel mirando hacia él). Sigue y detrás de otro panel de vinos pegado a la pared hay otro más. Ahora mata a los dos soldados escondidos tras los dos últimos paneles. El último soldado lanzará la tarjeta de acceso. Con ella abres la puerta doble del final.

Nota perfecta: no debes dejar a ningún trooper vivo porque si no, no podrás obtener la tarjeta. Por otro lado, cuando abras la puerta esta se abrirá hacia ti, así que debes darle espacio caminando hacia atrás y luego entrar porque se traba la puerta si intentas entrar directamente presionando B.

MISIÓN 3: CHICAGO, IL

Nivel 4: Chicago Street-Stealth

Cheat: Psychosis Gun

Tiempo estipulado = 2:00

Modo de juego: Perfect Agent

Dificultad: *****

Uso: arma que hace que tus amigos se conviertan en aliados.

Objetivos:

- 1: Obtener de vuelta el maletín de equipos
- 2: Colocar rastreador a la limosina
- 3: Crear distracción vehicular
- 4: Crear una ruta de escape.
- 5: Ingresar al edificio G5

Bueno, de este cheat y de este tiempo si estoy muy orgulloso ya que he tratado de vencerme a mi mismo con ese tiempo y aún no he podido (lo más cercano fue 1:09). Coloque una dificultad de 5 estrellas no por el tiempo, sino que lo verdaderamente difícil de Chicago es sobrevivir a esas calles de terror y lo más importante es el sigilo (el sigilo y una BombSpy que existen en los callejones muy escondida). Primero deja correr el cinema y cuando Daniel mencione la palabra "plot" presiona A o Start para iniciar la misión, camina rápidamente y pégale al soldado por la espalda. Es muy importante pegarle por la espalda. Ahora camina por el pasillo pequeño hasta la calle y pégale para tumbar al agente de la FBI. Ahora pon la segunda función (Unarmed) y pégale al soldado que camina de espaldas solo para desarmarlo.

Nota perfecta: si el soldado te mira, un agente afuera mandará una señal de auxilio y te llegarán millones de agentes y soldados cargados de CMP150 y Magnum DY357. Camina ahora por el pasillo pequeño de color rojo y pégale al soldado de espaldas (si está de frente o muy alejado dale sus buenos balazos). Ahora viene lo importante. Ves en la zona donde hay dos civiles y muchos barriles y un contenedor de basura??, ok en el contenedor encontrarás la BombSpy. Empuja el contenedor hacia adentro (hacia los barriles), hazte hacia el camino rojo y dispara a los barriles. Al explotar, también explotará el contenedor si está en buen contacto con la explosión. Ahora camina por el contenedor destruido hasta oír un sonido parecido a un pito suave. Así obtienes la BombSpy.

Nota perfecta: gracias a la BombSpy nos ahorraremos cumplir el objetivo N°3 con el reprogramador.

Camina ahora hacia el área de escaleras y balcones resguardados con soldados, obvia este lugar, dobla hacia la izquierda hasta un poco después del edificio G5. Déjate caer por el drenaje de la izquierda y llegarás al alcantarillado. Toma ahora el maletín y cárgate con el Tracer Bug. Camina hacia la derecha hasta la limosina y lanza el rastreador al lado contrario de la acera (evitas así que el agente vea tu trampa). Ahora ármate con una mina.

Camina ahora hasta la zona de balcones y escaleras (donde pones la mina) y mientras caminas trata de apuntar a cierta altura (calculando el segundo piso). Ahora observa donde poner la mina correctamente y lánzala.

Nota importante: este es el paso más importante del cheat, hay veces en que pierdes toda la vida, pero si vas lleno podrás tener tiempo para aceptar disparos. Lo importante es concentrarte en el lugar donde va la mina.

Cuando la hayas colocado la mina corre rápidamente hacia la calle y desde que sales y ves un poco de espacio usa la BombSpy y dirígela hasta la entrada del G5. Cuando explotes a los soldados notarás que se cumplirá la misión 4.

Nota perfecta: no se el por qué, pero al parecer RARE programó esta zona para darte tiempo. Resulta que al lanzar la BombSpy, rara vez te disparan (lo he hecho 4 veces

y casi ni hieren). Es por eso que no te debes poner nervioso y jugar con calma (haz de saber que mi récord es imposible jeje). Además, te preguntará porque se cumple la misión. Bueno, también fue programado así. Es una forma alternativa de obtenerla y se evita el uso del reprogramador. Cómo me di cuenta??.....pura suerte ;) Ahora camina directo hasta la zona de explosión y entra al edificio.

Nivel 6: G5 Building Reconnaissance:

Cheat = Cloacking Device

Tiempo estipulado = 1:40 :-o

Modo de juego: Agent

Dificultad: ***

Uso: este accesorio te desaparece por un determinado tiempo.

Objetivos:

- 1: Holografiar reunión de conspiradores.
- 2: Obtener el disco de recuperación del Dr. Carroll.
- 3: Escapar del edificio G5.

Mucha gente se estará preguntando, ¿cómo diablos puedo llegar a la bóveda en menos de 40 segundos ya que pierdo 1 minuto mientras se abre la puerta?!?!. De hecho, demoras más porque debes esperar a que se abra la puerta y luego escapar. Pierdes casi 1:20 minutos en la zona de la bóveda....y la gente grita ¿CUÁL ES EL TRUCO?, bueno, lee más adelante para que veas que sencillo es pasar este nivel (si solo quieres una pista para conseguirlo por ti mismo, te adelanto que el truco consiste en llegar a la zona de la bóveda, dejar que se abra en el minuto estipulado, pero que este minuto no afecte nuestro tiempo, o sea, el minuto prácticamente no existe, cool no?).

Muy bien, al iniciar dirígete al cuerpo del soldado muerto y mira paralelamente a la puerta hacia la pared cerca de la columna y dispara al soldado (que no se ve pero está allí). Ahora mira hacia atrás y un poco a la izquierda donde aparece el otro soldado.

Nota perfecta: es muy importante conocer donde salen los dos soldados de la primera zona y es fácil conocer su posición. Uno está cerca del pilar cercano al soldado muerto y otro cerca de donde empiezas. Si practicas podrás lograrlo en unos 13 segundos, inclusive en 10 segundos es también fácil con práctica.

Toma la tarjeta y abre la puerta, camina y mata al soldado (deben haber entre 15 a 17 segundos). Ahora al entrar ve hasta la puerta rodeada por vidrios y mata a los soldados de allí y toma la tarjeta.

Nota perfecta: hay una forma más o menos sencilla o más rápida de eliminar a los soldados. Debes armarte con la CMP150 y al entrar a la zona la puerta aparecerán los soldados. La idea es apuntar hacia donde sale el primer soldado (el más alejado). Si notas hay varios pilares pero existe una ranura pronunciada que permite ver esta zona (donde aparece el soldado). Cuál es el punto?, pues, por esta zona pasan soldados en forma diagonal, así que si disparas mucho las balas se encontrarán con los soldados que se mueven de un lado al otro. Con suerte matarás a 3. Mata a los demás y obtén la tarjeta.

Ahora entra por la puerta, mata al soldado, sube las escaleras chicas hasta la otra puerta. Ve por la derecha y mata al soldado que camina y al colocado en la pared izquierda, regresa y mata al soldado cercano a la puerta de donde llegaste. Toma camina hacia las escaleras y camina por la carriola hasta el final y activa la CamSpy.

Nota importante: cuando actives la CamSpy solo déjala cerca de la entrada al salón de reuniones. Para del truco para evitar que el tiempo pase mientras estamos en la bóveda depende de que no cumplas la misión 1.

Baja de la carriola, mata a los 3 soldados, entra por la puerta, sube las escaleras y dobla a la derecha hasta la bóveda. Coloca el Door Decoder y es hora del Super truco.

Nota perfecta: el truco consiste en poner Pausa y escoger en el menú la CamSpy. Al usarla verás que los conspiradores inician la reunión. Notarás que el reloj de la bóveda está activado y sigue su curso, pero el reloj de la misión no se afecta (Einstein moriría porque el tiempo no afectara). Además notarás que se escucha la alarma que tampoco afecta, y mucho mejor aún: ningún soldado te hará el menor rasguño.

Deja correr el vídeo para darle tiempo a la bóveda hasta que marque cero (fíjate en el reloj y verás que no se ha movido ningún segundo). Es obvio que este no es un error de programación de RARE, más bien fue puesto a propósito porque es la única forma de conseguir este cheat....muy bien RARE!!!

Ahora rápidamente toma el disco de la bóveda, sal de allí, sube las escaleras y espera la explosión para salir .

MISIÓN 4: AREA 51 NEVADA

Nivel 7: Area 51: Infiltration

Cheat: Hotshot

Tiempo estipulado = 5:00

Modo de juego: Special Agent

Dificultad : ***

Uso: amigo del modo cooperativo.

Objetivos:

- 1: Apagar el radar interceptor aéreo
- 2: Colocar aparato de comunicaciones en la antena
- 3: Entrar al ascensor del hangar
- 4: Hacer contacto con el espía de CI

Es fácil perderse y quedar completamente frustrado con este cheat si no sabes realmente el orden que se debe seguir, que arma usar en un momento y cuando tener un momento de calma. Es muy importante tener calma con este cheat.

Deja correr el vídeo hasta que aparezca la escena donde se ven los agentes en la torre vigía. Mata a los soldados de espalda y toma municiones y granadas. Sigue el camino y mata a los otros dos soldados. Ahora obvia ambas metralletas de seguridad. Nota perfecta: puede ser riesgoso dejar la primera metralleta sin destruir, así que aconsejo que la destruyas si tienes más de una granada. La segunda si déjala así porque no estorba mucho.

Sube la torre, mata a los soldados de allá, baja y lanza una granada que por el agujero de la reja y que caiga cerca de la zona del Rocket Launcher para destruir las minas de proximidad, toma la Rocket Launcher y regresa. Ahora baja la pendiente y mata con la Falcon 2 a los soldados (no uses la MagSec 4 en todo el nivel). Con la Rocket Launcher destruye la metralleta de piso de la zona baja (la del radar y antena de comunicaciones). Elimina a quien puedas, ve por la derecha para evitar una metralleta de pared y enciende la pantalla, haz bajar la antena y coloca el Comms Rider y sal de allí (muy posiblemente te atacarán varios soldados, puedes tomarte un rato en eliminarlos para estar tranquilo). Toma ahora la nave antigraavitatoria, sube la pendiente y ve hasta una zona segura (de preferencia los pasadizos del inicio) y mátalos. Puedes obviar este paso si tienes bastante salud. Regresa a la zona de la Rocket Launcher, entra por el escondrijo de la pared, toma el Shield y sal de allí. Elimina a los dos soldados y baja hasta la zona del radar. Coloca las bombas y sal de allí y mata antes al soldado de azul para tomar la tarjeta.

Una vez arriba destruye la metralleta de pared y llama al ascensor de la izquierda (sin soldados) o el de la derecha (con soldados armados con Dragones si quieres buenas municiones).

Nota perfecta: al llegar a la zona del radar, si haz seguido el orden que te pongo,

notarás que el robot interceptor te empezará a atacar, es por ello que el Shield es importante; y no dejes de moverte.

Una vez dentro del ascensor llegarás al hangar y de allí debes correr rápidamente hasta las escaleras, sube y sigue el pasillo hasta el ascensor. En el siguiente piso sigue los pasillos superiores hasta encontrar la puerta y la salida que está al final. Fácil no?

Nivel 8: Area 51 Rescue

Cheat = Play as Elvis

Tiempo estimado = 7:59

Modo de juego: Perfect Agent

Dificultad: ***

Uso: ahora usarás a Elvis como jugador en vez de Joanna.

Puede resultar muy complicado este cheat pero no lo es si sabes cómo y dónde se obtiene la Phoneix (manda un e.mail si no sabes como). Toma la Phoneix en la marca de un minuto (para hacerlo es necesario dejar el cinema hasta que Joanna empiece a dar su última frase). Ahora sigue con la Phoneix en segunda función por el pasillo superior y mata a los soldados hasta la zona del segundo ascensor. Elimina a todos los soldados que quieren llegar al ascensor (coloca una Dragon mina en el suelo, detrás de la puerta de donde llegaste). Ahora toma el ascensor y usa los X-Ray Scann para asegurarte que los soldados no estén y si están hazlos papilla con la Phoneix.

Nota perfecta: debes saber que desde entras a la zona del ascensor éste te estará esperando así que es mejor idea entrar y usar los X-Ray Scann para matar a los de arriba con explosiones. El paso anterior puede funcionar para el cheat, solo que deberás ser más rápido.

Destruye la pared con la Phoneix, cárgate con la Falcon 2 Silenciadora y toma camino a la izquierda y mata al soldado, ahora en la zona de criogénesis ve por la puerta derecha, mata al soldado desde la ventana, coloca una Dragon en la entrada de afuera y entra. Mata al médico y cumple la primera misión (espera la explosión cuando vayas a salir). Ahora camina de lado hasta arriba de la pendiente, dobla hacia abajo y mata al soldado. Entra a la puerta de la derecha y destruye la metralleta de pared, ahora usa el Data Uplink en el computador final hasta insertar el virus.

Baja la pendiente hasta la zona del hangar o depósito y usa la SuperDragon (Granade Launcher) y elimina a los soldados. Si tienes problemas espérales en la puerta de donde llegaste. Sube al pasillo metálico, usa la carriola para llegar a los baños y ve por la derecha hasta encontrar al laboratorista. Mátaelo y abre los compartimientos de la derecha hasta encontrar la bata de laboratorio (no te la pongas aún y ármate con la Phoneix).

Sube la pendiente hasta la zona de intersección y entra al cuarto con la puerta que se abre al azar de la derecha. Mata a los dos soldados con el arma Maian y destruye el computador.

Sal del cuarto y toma la primera puerta de la derecha (asegúrate colocarte la bata de laboratorio, desarmarte y usar la segunda función Unarmed). Cuando entres pégalas a los soldados para quitarles sus SuperDragon.

Nota perfecta: es necesario que al pegarle a los soldados lo hagas a su espalda porque así caerán desmayados del golpe, tomaremos sus armas y no llamaremos la atención.

Ahora entra y espera a que el soldado abra la puerta, haz un movimiento circular, pégale al soldado (en cualquiera parte de su cuerpo) y toma su arma y luego dale una receta de balas. Ahora destruye lanza una Dragon si tienes a la entrada donde llegaste (donde hablabas con el soldado). Sigue el camino, destruye el vidrio y mata a los soldados para tomar su tarjeta. Ahora espera a que se oiga la explosión si colocaste la Dragon y ármate de Phoneix. Dispara a todas las placas verticales de madera de la zona de salida hasta llegar al camino principal.

Toma camino por la derecha hasta la siguiente puerta y elimina a los soldados

escondidos detrás de las columnas oblicuas. Mata a los soldados de adelante también y ármate de SuperDragon. Viene lo más importante: debes eliminar a los soldados de la sala final y hay una forma sencilla: con la SuperDragon debes lanzar una granada a cada lateral (o sea, a la izquierda y derecha de la puerta, lo más cercano a ella). Así matarás a los dos soldados más peligrosos. Mata a los demás y a los doctores que salgan y busca la tarjeta de acceso. Entra a donde está Elvis, Nada difícil.

Nivel 9: Area 51: Escape

Cheat : Invencible

Tiempo estimado = 3:50

Modo de juego: Agent

Dificultad: *

Uso: lo mismo, eres invencible.

Objetivos generales:

1: Reencontrarte con el espía de CI

2: Localizar el hangar secreto

3: Escapar de Área 51.

La verdad este cheat es bastante fácil de obtener y no hay que dar muchos esfuerzo. Primero saca a Elvis del cuarto de autopsias y dirígete a la zona de criogénesis ignorando a los guardias de laboratorio. Pasa a la puerta y deja a Elvis en la parte inferior de la pendiente.

Regresa y entra al cuarto de criogénesis de la derecha (izquierda desde el cuarto de autopsias) y baja por la puerta hasta el cuarto con barriles de aceites. Pasa la puerta hasta el corredor exterior metálico y con Jonathan.

Nota perfecta: no dejes que Jonathan termine, solo hazlo hablar y regresa

Ahora despeja el camino y deja que Jonathan haga el trabajo, espera a que se destruya la pared, baja y entra al cuarto bajo las escaleras y habla con Elvis (no necesitas ver el cinema). Ahora hazlos salir y empezarán a hablar. No pierdas el tiempo y sube por el camino metálico hacia cualquiera de las dos consolas y espera a que terminen de hablar, activa las dos consolas y lista, asunto terminado.

MISIÓN 5: ALASKA

Nivel 10: Air Base Espionagge

Cheat: Unlimited Ammo, no Reloads

Tiempo estimado = 3:11

Modo de juego: Special Agent

Dificultad : ****

Uso = no necesitas hacer cambio de munición y tienes munición infinita.

Objetivos generales:

1: Obtener uniforme y entrar a la base aérea.

2: Chequear el equipaje.

3: Evadir el sistema de monitoreo de seguridad

4: Abordar el avión presidencial.

La verdad, a principios este cheat puede ser intimidante; pero es bastante sencillo una vez sabes que hacer y que no hacer. La clave es NUNCA usar la DrugSpy, bajo ninguna circunstancia. Por qué?, pues estamos contra el reloj y estamos en Special Agent, si pasaste el modo Perfect Agent habrás aprendido mucho de cómo tratar a los soldados.

Empieza con la Crossbow en primera función y mata al soldado cercano a ti, desde esa distancia elimina al soldado de lejos y luego al que cuida la alarma, camina por la cueva y elimina a los dos soldados y por supuesto a la azafata y toma el vestido, Vístete y regresa (unos 30 segundos es muy buen tiempo).

Ahora entra por la puerta principal y camina hacia el frente hasta oír a la recepcionista, desde que notas las primeras palabras muévete directamente hacia el ascensor del lobby. Sube, toma el equipaje, necesariamente deberás esperar a que suba de nuevo el ascensor, baja al lobby y entra a la base.

Nota perfecta: el hacer esto permite que se abra la puerta y tengamos acceso. Si primero vamos al ascensor y tomamos el equipaje, al bajar la recepcionista empezará a hablar y hasta que termine se abrirá la puerta. Serán unos 3 segundos valiosos. Camina de frente hasta la zona de chequeo de equipaje, coloca el equipaje y ahora desarmado pon la segunda función y desarma a cualquiera que veas y llega hasta la zona del computador que ya debes saber donde está y desactívala.

Nota perfecta = es muy importante que sepas que si no le puedes quitar el arma a un soldado no debes detenerte. No importa si no la tienes, pero por lo menos debes tener una. Te encontrarás con 3 en tu camino, además si está de espalda tienes suerte porque entonces caerá "muerto". Si no aparecen de espalda no importa, solo quítale el arma y sube hasta el computador. Allá arriba mata tanto al soldado frente a la PC como al de la K7 y toma la hermosa arma

Rápidamente y sin titubear baja las escaleras y sigue el camino hasta la zona amplia central, sigue el camino violeta con café hasta el ascensor lejano (el pequeño, porque debes saber que cerca de la PC hay otro ascensor pero no es bueno tomar este). Baja por él y trata de matar o herir a los soldados de abajo, camina derecho, sube las escaleras y llega al avión.

Nivel 11: Air Force One: Antiterrorism

Cheat: Unlimited Ammo; Laptop Gun

Tiempo estimado = 3:55

Modo de juego: Perfect Agent

Dificultad: *

Uso = usas la Laptop Gun como Senti Gun con balas ilimitadas.

Objetivos generales:

- 1: Localizar y recolectar el equipaje.
- 2: Localizar al presidente
- 3: Llevar al presidente a la cápsula de escape.
- 4: Asegurar el avión presidencial
- 5: Eliminar el camino entre el OVNI y el avión.

Verdaderamente este es el cheat más fácil de Perfect Dark, aunque no lo creas y aunque parezca mentira (por estar en modo Perfect Agent), pero empezamos con una super nota perfecta:

Nota perfecta: juega como agente en el aeropuerto (misión anterior) y cuando hagas la segunda misión y tengas que abordar el avión, hazlo bajando por el ascensor cercano a la zona del computador que controla el monitoreo de seguridad (la que desactivas), baja, destruye el panel y ahora notarás que los láseres que protegen el avión se apagan y encienden de repente. Pasa esta zona y llega por la escalera. Haciendo esto empezamos desde el depósito de maletas y nos ahorramos como 45 segundos.

Toma camino desde el maletero y toma la maleta quitándole al soldado la tarjeta. Ahora sube a la zona de pasajeros nuevamente pero lo debes hacer desde el ascensor pequeño que está en la cocina del avión (donde están los asistentes de vuelo). Ahora camina hacia el frente, sube las escaleras hasta la alcoba del presidente.

Deja que termine la charada, baja las escaleras y haz como que regresas y verás a la izquierda el túnel que lleva al OVNI: Coloca la mina de tiempo y regresa al segundo piso.

Allá arriba camina contrario a la alcoba del presidente hasta la zona de los pilotos. Mata a los soldados y activa el piloto automático.

Nota perfecta: para eliminar a los soldados de la cabina usa el Combat Boost.

Regresa ahora hasta el piso central y lleva al presidente a la cápsula.

Nota perfecta: en tu camino aparecerá Trent Eastron y dos soldados más. Coloca la Laptop Gun en el techo y usa ahora el Combat Boost. Usa la K7 Avenger para eliminar al segundo soldado y luego camina porque te encontrarás con más y debes aprovechar el último Combat Boost.

Al dejar al presidente en la cápsula terminarás esta misión y este sencillísimo cheat.

Nivel 12: Zona de Choque, Alaska

Cheat: Trent's Magnum

Tiempo estimado: 2:50

Modo de Juego: Agent

Dificultad: *

Uso = podrás usar la magnum de Trent la cubierta de leopardo.

Objetivos generales:

- 1: Mandar señal de auxilio.
- 2: Eliminar al clon del presidente
- 3: Rescatar al Presidente.

Si el anterior era sencillo, este lo es aún más. Al principio camina hacia la cápsula de rescate del presidente que se encuentra cerca de donde empieza, doblando un poco a la izquierda y activa la señal de auxilio.

Nota perfecta: los soldados de aquí no atacarán a menos que hagas algo contra ellos, Recomendando eliminar a uno para que desde el inicio tengas tu K7, la cual viene con buen cargamento

Ahora rápidamente camina hacia atrás hasta la zona oscura por la pared derecha y elimina a los 3 soldados que te atacan (no es necesario hacerlo de lejos, recuerda, estás en Modo Agent y es fácil ;). Sigue el camino y elimina a quien se te atraviese pero evita quedarte parado mucho tiempo. Ahora notarás que si contamos de izquierda a derecha hay dos entradas: la primera es una cueva y la llamaremos Entrada 1. La segunda es una especie de corte entre dos colinas y llamaremos Entrada 2. Ve por la entrada 2 hasta el final donde encontrarás un hoyo rodeado de soldados. Dispara desde lejos a los soldados con la K7 y ataca ahora que se han dado cuenta y elimínalos a TODOS. Ahora usa la Sniper Rifle y observa hacia el hoyo y verás al clon que debes eliminar. Regresa todo el camino sin cesar y entra a la entrada 1. Ahora ármate con minas remotas y verás aparecer a dos robots defensores pegados. Lánzales la mina y llama la atención del tercero pero NO tires la mina porque podrías matar al presidente. Espera un rato y ahora lanza la mina al robot, baja y pégale a Eastron con una dosis de balas de la K7. Rescata al presidente y sube de regreso. En el camino de regreso en espiral de la cueva notarás otra cueva por la derecha que debes tomar, saldrás al exterior, valga la redundancia, y camina recto pasando por debajo de la estructura que se ve a lo lejos (cuidado, hay un soldado que sale por la izquierda). Verás al OVNI de Elvis y asunto resuelto.

MISION 6: OCÉANO PACÍFICO.

Nivel 13: Pelágico II: Exploración.

Cheat: Munición ilimitada

Tiempo estipulado: 3:11

Modo de juego: Special Agent.

Dificultad: **

Uso: no necesitas preocuparte por obtener municiones para tus armas.

Objetivos:

- 1: Deshabilitar la fuente principal de poder.
- 2: Desactivar el GPS y el autopiloto.
- 3: Activar el elevador de la Piscina Lunar.
- 4: Reencontrarse y escapar con Elvis.

La clave para que consigas este cheat está en saberte de memoria este nivel y saber el orden que debes completar las misiones de manera que pierdas el menor tiempo posible. Claro que aquí como buenas personas te explicamos el orden.

Primero camina hasta la puerta y desde la ventana (sin abrir la puerta) dispara a la cabeza del soldado. Toma su CMP150 y baja la pendiente hasta eliminar el otro soldado. Nuevamente estás frente a una puerta con ventanilla. Sin necesidad de entrar mata al soldado de enfrente y espera a que lleguen los otros a auxiliarlo. Aprovecha su descuido y elimina a los demás. Ingresa y verás quizá a 2 soldados más en el pasillo. Ve por la primera puerta a la izquierda y desactiva los botones verdes y luego el de abajo para cumplir el primer objetivo.

Nota perfecta: esta misión tiene una especie de truco que te ayuda a ahorrarte mucho tiempo así que mantente atento y tranquilo que ir apurado aquí no es del todo necesario. Solo aplica tus conocimientos del nivel y recuerda aprendértelo de memoria para hacer las cosas más sencillas.

Ya que cumplimos el primer objetivo regresa al pasillo original y pasa a la siguiente puerta. Verás un camino a tu izquierda que sube. Ve hasta el final y subirás dos escaleras. Luego de la segunda mata a los dos soldados para entrar al cuarto de control. Persuade a los trabajadores para que desactiven el GPS y el autopiloto. Sabes que uno de ellos tendrá una magnum y de verás matarlo para evitar una baja de alguien importante.

Ahora rápidamente regresa al cuarto del primer objetivo (muy probablemente encuentres opresión en el camino de regreso). Al llegar baja hasta encontrar una puerta y un pasillo de color azul. Te encontrarás en una zona con tres puertas: la que abres para entrar, una a la derecha y una al frente. Elimina a todos los soldados desde la ventanilla de la puerta derecha. Si vez que no salen solo abre esta puerta, luego sube y baja las escaleras rápidamente y sigue eliminando a los soldados (son bastantes), a esta zona donde aparecen muchos soldados luego de la zona de 3 puertas explicada anteriormente la llamaremos zona 1. Ahora sigue por la puerta frontal de la zona de 3 puertas y llega hasta el final eliminando a los soldados. Verás una escalera que baja, realiza la operación de bajar y subir de inmediato (sin ni siquiera ver a los lados) para atrae a los soldados. Ahora baja y toma cualquier camino hasta llegar a una puerta escoltada por dos soldados que debes matar. Lanza una N-Bomb al cuarto de abajo para eliminar a los otros 2 soldados y luego elimina al último detrás de la puerta siguiente. Ahora podrás ver a Elvis.

Regresa lo más rápido que puedas a la zona 1 (que fue explicada en el párrafo anterior) pero no pierdas a Elvis. Sube las escaleras y ve por la izquierda hasta una puerta. Dobla por el único camino hasta otra puerta que te llevará a un pasillo. Encontrarás ahora una puerta a la izquierda SIN ventana. Entra y mata a todos los soldados.

Nota perfecta: es la hora del truco del día y la verdad antes de jugar este cheat

me lo sabía por accidente igualmente, como casi ocurrieron todos los trucos. Resulta que la misión nos obliga a dar una vuelta muy grande por la base militar pero eso se puede evitar sin problemas. Hay un cuarto (explicado en el párrafo anterior) con muchas cajas y soldados. Verás una pantalla de computadora que no tiene uso y dos escaleras que suben a un pasillo que pasa por encima de la puerta por donde llegas. Ok, sube por cualquiera escalera y usa los X Ray Scans. Ahora ve por la parte derecha (suponiendo que estás de frente a la puerta grande de arriba) y verás una especie de pantalla de computador (un rectángulo). Presiona B y verás que, encima de ser hermosa y buena con las armas, al parecer Joanna Dark es psíquica. Mágicamente se activa la pantalla y abre esta enorme compuerta. Te ahorras casi 2 minutos de todo el recorrido. Ya cuando sales no habrá problemas, simplemente espera a que salga Mission 5: Completed y el cheat será tuyo.

Nivel 14: Profundidad del Mar: Aniquilación.

Cheat: Farsight.

Tiempo estipulado: 7:27.

Modo de Juego: Perfect Agent

Dificultad: ****

Objetivos:

- 1: Reactivar los teletransportadores.
- 2: Deshabilitar la mega arma Cetan.
- 3: Asegurar el cuarto de control.
- 4: Restaurar la personalidad del Dr. Carroll.
- 5: Escapar de la nave Cetan

Vaya que este cheat necesita mucha práctica. Primero, en el momento menos inesperado te asesinan y además tendrás que saber en que momento y como te atacarán los enemigos. Hay dos partes muy claves que ocurren al inicio del mismo nivel pero empecemos.

Lo más importante es eliminar a los soldados de la primera zona amplia antes de que el contador marque 45 segundos. De hecho sin problemas se realizan en más o menos 30 segundos pero necesitas mucha puntería con tu Escopeta (Shotgun). Lo más importante aquí es poner la primera función y ser muy bueno con las balas y el movimiento. Ahora pasa por el túnel hasta una zona donde aparecen más soldados invisibles. Aquí hay una forma de ahorrar mucho tiempo. Lo que debes hacer es abrir y cerrar la puerta rápidamente y matar a los soldados, pero cuando la abres por primera vez pon la función en la segunda y al abrir la puerta lanza rápidamente un disparo de dos perdigones. Si pegas en el centro y con un poco de suerte verás que ambos soldados se cruzan en el camino de los perdigones y mueren.

Ahora camina para abajo hasta ver a dos soldados más ya visibles, entra por el sistema de túneles abriendo las puertas con los interruptores y eliminando a los soldados como lo haces normalmente para que así Elvis active los transportadores. Recuerda que antes de entrar a la última sala deberás eliminar a un soldado Skedar y dos humanos con mala puntería. Al regresar al camino original ponte los visores y recuerda que aparecen dos soldados a la salida, mucho cuidado con estos dos malandros porque estos si son buenos.

Ahora sigue recto hasta el transportador y llegarás a la zona donde hay muchos contenedores y muchos Skedars pequeños. Como pasó en el nivel Pelagic II debes aprenderte el procedimiento de memoria, esto es: las puertas, los enemigos y el orden de cómo hacer la misión. Tu camino de aquí en adelante es de destruir los contenedores para acceder a la siguiente zona y evitar los malos Skedars chiquitos. Recomiendo que uses los visores. Al final recuerda que los dos últimos contenedores están escondidos tras la pared y debes usar la Farsight. Si tienes dudas recurre a la Guía de Perfect Dark que diseñé y que la encuentras en esta web.

Cuando salgas por la última puerta llegarás a una zona sumamente peligrosa ya que hay dos soldados con K7 Avengers. Debes ser sumamente rápido y recomiendo que uses la CMP150. El mínimo error te puede producir la muerte ya que debes saber que la K7

no es muy bendita nada. Ahora la última parte es el escape, defiéndete como puedes y sal como sea. Solo corre hasta completar la misión.

MISIÓN 7: INSTITUTO CARRINGTON.

Nivel 15: Defensa en el Instituto Carrington

Cheat: Super Shield.

Tiempo estipulado: 1:45

Modo de juego: Agente.

Dificultad: ***

Uso: te permite tener un escudo protector mucho mayor.

Objetivos:

1: Salvar a los rehenes.

2: Obtener el arma experimental

3: Desactivar la bomba.

Si ves el tiempo te darás cuenta fácilmente que, más que ser una misión que exige una estrategia, esta misión depende más de la velocidad. Por ser modo Agente los disparos y la puntería de los enemigos no es cosa de que preocuparse pero siempre trata de defenderte, Aquí si no matas a un soldado a la primera debes dejarlo, no los busques mejor espera a que lleguen porque no te harán mucho daño y su inteligencia es baja. Ahora debes refinar en la velocidad. Por muy complicado que parezca el tiempo, unos cuantos intentos darán fruto si estudias tus errores y los mejoras. De paso solo te daré el orden de los objetivos para perder menos tiempo. Recuerda que, como en todos los cheats, debes usar el modo de control 1.2.

Cuando inicias lo primero que debes hacer es ir al cuarto de color oscuro que está un poco a la derecha (el cuarto de los Holos). Usa el primero de los Combat Boost aquí para hacerte invisible y eliminar a los tres soldados de esta zona sin perder tiempo y así no jugar con la puntería. Luego de salvar a los tres rehenes sal del cuarto y rápidamente toma el ascensor. Sube y ve por la izquierda hasta el primer cuarto, presiona B para abrir la puerta y rápidamente pon Pausa, en el menú escoge "Combat Boost" y actívalo, de nuevo pon Pausa y toma un arma como la AR34 o la K7 para eliminar a los 2 soldados. Ahora sal rápidamente (con el Cloacking activado) y entra por el otro lado al otro cuarto adyacente a este y elimina a los otros soldados. Sal y ve por la derecha hasta el ascensor (este ascensor no es el mismo que usaste al subir, recuerda que debes subir por el ascensor más alejado y bajar por el más cercano a la zona donde inicias el nivel). Ahora baja hasta el cuarto de armas (donde practicas puntería) y dispara a los dos soldados rápidamente (a diferencia de antes, aquí puedes permitir que los rehenes mueran). Activa el computador luego y toma el arma experimental. Ahora sal y baja la pendiente hasta el helipuerto, usa el Data Uplink frente a la nave y así desactivas la bomba. Finalmente regresa al hangar y pasas la misión. Recuerda que luego de tener el arma experimental (RCP-120) puedes hacerte invisible. Luego de algunos intentos verás que esta combinación resulta muy bien, claro que puedes crear la tuya ;).

MISIÓN 8: ESPACIO EXTERIOR.

Nivel 16: Nave de Ataque: Asalto en Cubierto.

Cheat: Alien

Tiempo estipulado: 5:17

Modo de Juego: Special Agent

Dificultad: *

Uso: tienes como amigo en cooperativo a un Maian.

Objetivos:

- 1: Deshabilitar el sistema de campo de fuerza.
- 2: Accesar a los sistemas navegacionales.
- 3: Sabotear el sistema de motores.
- 4: Accesar al puente de control.

Este, junto al nivel del avión, es la misión más sencilla de todas, aquí los enemigos aunque son un problema, no son un gran obstáculo para un agente perfecto, la verdad no existe un tip importante o un orden importante. El solo hecho de saberte el nivel y aprenderte la misión es razón suficiente pero de todos modos te paso la explicación de este nivel.

Lo más importante está al inicio, como dije en mi guía normal de Perfect Dark, aquí debes primero esperar a que Cassandra salga, cuando grite uno de los Skedars (el que ves) se pondrá de espaldas, aprovecha y verás que de espalda este Skedar solo aguanta un cuchillazo. Ahora usa su Mauler en segunda función y de UN solo disparo elimina al siguiente. Si demoras mucho o pierdes mucha munición mejor regresa. Ahora, pon la primera función de la Mauler y destruye los 3 ordenadores o paneles de abajo. Ingresa al ascensor.

Ahora verás que Elvis viene y te dará la hermosa AR34. Llega al cuarto de embarcaciones y empieza a destruir los Skedars pero no te emociones mucho. Cuando Elvis te avise que debes irte, vete con él por los ascensores. Al subir elimina los dos Skedars laterales luego de la primera puerta, ve por la izquierda (recuerda que hay escudos en las mesas) y sigue hasta eliminar un Skedar, entra a la siguiente puerta y ve por la derecha y espera a que Elvis accese a los sistemas navegacionales.

Sal de allí por la otra puerta de ese mismo cuarto y sigue recto, luego la derecha subiendo la pendiente y teniendo cuidado con los Skedars. Sigue hasta arriba y luego hasta un cuarto recto y verás que a la izquierda hay una puerta grande. Ingresa y ve por la izquierda para matar al Skedar, sigue y destruye a todos los enemigos que encuentre. Destruye con la Mauler los sostenedores de los motores en la parte superior de los tubos azules (si no recuerdas esta misión, ve a la Guía de Perfect Dark de esta misma web). Ahora sal hasta el camino original y busca la siguiente subida y luego la siguiente entrada, sube y ve hasta el puente de control. Solo debes defender a Elvis y listo. No repetirás mucho este nivel (bueno, no creo eso ;)).

MISIÓN 9: SANTUARIO SKEDAR

Nivel 17: Ruinas Skedars: Santuario de Guerra.

Cheat: Todas las armas

Tiempo estipulado: 5:31

Modo de juego: Perfect Agent.

Dificultad: **

Uso: tendrás acceso a todas las armas del juego para un jugador.

Objetivos:

- 1: Identificar los blancos del templo.
- 2: Activar el puente
- 3: Accesar al santuario de guerra.
- 4: Destruir la armada Skedar.
- 5: Asesinar al líder Skedar.

Todos los derechos reservados.

Copyright TurokJr; Marzo 2003.

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