

Geist FAQ/Walkthrough (Spanish)

by lu4R

Updated to v1.00 on Aug 21, 2006

FAQ/Walkthrough in Spanish for Geist
Version: 1.00
Escrito por (Written by): B.lu4R
Sitio Web: www.guias.tk
Contacto: Lee la sección de Contacto
Fecha de Actualización: 21 de agosto de 2006
This Guide is Copyright 2006 B.lu4R

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

```
-----  
--  
--                               CONTENIDO                               --  
--  
-----
```

~ Nota: Presiona las teclas <ctrl> y <F> al mismo tiempo para que aparezca una ventana que te permite buscar en esta guía. Introduce la clave que se indica en la tabla de abajo para encontrar rápidamente la sección que quieres consultar.

- 001. Iniciando y Controles
- 002. Walkthrough / Guía Paso-a-Paso
- 003. Preguntas Frecuentes (FAQ)
- 004. Historial de Versiones
- 005. Información de Contacto
- 006. Copyright / Legal
- 007. Agradecimientos

```
-----  
--  
--                               001. Iniciando y Controles                               --  
--                               [INI]                                               --  
-----
```

En la pantalla principal podrás elegir entre tres opciones. La primera

corresponde a "Single Player", que es el modo principal del juego. La segunda te permitirá jugar el modo multijugador, y desde la última podrás cambiar las configuraciones del juego.

Cuando escoges la opción de Single Placer te aparecerán tres partidas. Escoge la que prefieras, y luego se te pedirá que selecciones la configuración de control que quieres. La de "Shade" es el estilo tradicional de los juegos de disparos -moverás a tu personaje utilizando ambas palancas-, mientras que en la de "Wraith" moverás a tu personaje utilizando exclusivamente la palanca de la izquierda. Si ninguna de estas dos te agrada, puedes configurar el control a tu elección. Presiona el botón <A> para iniciar el juego.

```
-----  
--  
--                002. Walkthrough / Guía Paso-a-Paso                --  
--                [WTG]                --  
-----
```

```
-----  
UNO  
-----
```

El juego inicia con una escena que te dejará con muchas dudas. Cuando se acabe la escena iniciará una serie de diálogos. Presiona el botón <A> después de cada uno. Eventualmente se te indicará que debes presionar el botón de la izquierda en la <cruz direccional> para que aparezca el mapa. Hazlo y luego presiona el botón . Más diálogos, y luego tendrás que presionar el botón de arriba de la <cruz direccional> para ver la pantalla de los objetivos. Con esto iniciará una escena más y el equipo entrará al laboratorio.

~ Retrieve Viral Data; Recupera la Información Viral

Cuando se acabe la escena, tendrás que checar tu inventario presionando el botón derecho de la <cruz direccional>. Presiona el botón para salirte del inventario, y.. ahora sí se te permitirá moverte libremente. Explora este cuarto. Notarás que cuando te acercas a alguien la retícula del centro cambia por una burbuja, y cuando está dicha burbuja en pantalla puedes presionar el botón <A> para hablar con la persona. Lo mismo sucede cuando puedes examinar algo, pero con la diferencia de que aparece el signo de texto en la retícula.

Desciende los escalones y examina el microscopio del centro. Tendrás que presionar el botón <A> varias veces hasta que finalmente descargues la información a tu PDA. Inmediatamente después de esto iniciará una escena y empezará a sonar una alarma. Tú y tu equipo han sido descubiertos.

~ Escape to CR-2 Extraction Point; Escapa al Punto de Extracción

Se te pedirá que sigas a los soldados. Simplemente avanza, y se te notificará que has completado el Escenario.

- Escenario Completado -

Procede por el corredor, y eventualmente se te indicará que necesitas presionar el botón <Y> para sacar tu pistola. Hazlo. Se te dirá que con el botón <R> dispararás, y que dicho botón te permite recargar la pistola cuando no tienes balas (cuando tienes balas dispararás), o que también puedes utilizar el botón <Y> para recargar manualmente.

Avanza al siguiente cuarto. Iniciaré una conversación. En frente de ti está un kit de primeros auxilios; basta que te acerques a él y presiones el botón <A> para recuperar hasta la mitad de tu vida. Con el botón <L> puedes hacer que el personaje se agache, y si está agachado el mismo botón hará que se levante. Por el momento agáchate y atraviesa la zona con el vidrio. Luego ayuda a tus compañeros a eliminar a los malos y procede. Pronto encontrarás otro kit de primeros auxilios, y al final del corredor iniciará una escena en la que uno de los soldados tumba un contenedor gigantesco.

Mientras esto sucede, el otro soldado abrirá la puerta y podrás proceder por un nuevo corredor corto. Este corredor te llevará a un pequeño cuarto y a la izquierda habrá un corredor recto mucho más largo, con dos kits de primeros auxilios en la entrada. Te recomiendo que te tomes tu tiempo en este corredor para que no te maten; recuerda disparar desde lejos, y si logras enfocar una de las cajas explosivas, dispárale tres veces para que explote. En el extremo del corredor habrá otro kit de primeros auxilios, y posteriormente una puerta que da al siguiente cuarto.

En este cuarto te enfrentarás a unos soldados. Nada difícil comparado con el corredor anterior. En el extremo del cuarto hay una puerta. Ábrela. Ahora verás dos puertas; una a la derecha y otra a la izquierda. Los soldados se irán por el acceso de la derecha, el cual también tiene dos kits de primeros auxilios a los lados. Si requieres vida, te recomiendo que uses uno de ellos. Avanza e iniciará una escena.

- Escenario Completado -

Te enfrentarás al primer Jefe del juego:

Jefe

Es muy fácil derrotar a este Jefe. Primero que nada, siempre debes estar volteando a verlo, teniendo tu mira enfocada en su boca (de donde dispara las bolas azules). Nada más te moverás de un lado a otro para esquivar las bolas de energía que te lanza. Cuando abra su boca le dispararás a ésta para quitarle vida (abre su boca después de lanzarte una serie de ráfagas e inmediatamente después de que se quita las manos de la cabeza); cuando te esté lanzando ráfagas de energía no hay necesidad de dispararle. Solamente le puedes disparar cuando tenga su boca abierta y expuesta. Si requieres vida te puedes regresar a los kits médicos que están en el acceso que utilizaste para entrar a este cuarto.

El Jefe no estuvo tan difícil, ¿verdad? Cruza el puente. Ten cuidado de no caerte. En el extremo del cuarto hay un kit médico. Sigue el corredor, persiguiendo al soldado, y eventualmente terminarás el nivel.

Presta atención a estas escenas, porque marcarán la trama de todo el juego. Una máquina es usada para extraer el espíritu del cuerpo de Raimi.

DOS

Una computadora extraña te estará hablando. Aparecerás en un mundo muy colorido. La voz te pedirá que pruebes una planta. Acércate a una de las que desprenden una línea verde, voltea a verla, y presiona el botón <A> para recuperar tu energía. Es importante que recuerdes que tu energía se va consumiendo cuando no estás dentro de un huésped. Por lo tanto, necesitarás absorber la esencia de plantas para recuperar tu energía.

Después de que hayas drenado una planta notarás que han aparecido varios conejos. Se te dirá que desprenden un aura blanco, amarillo, y rojo. Busca uno de los conejos, voltea a verlo, y presiona el botón <A> para posesionarlo. Se te dirá que si presionas el botón <L> mientras eres un conejo podrás saltar. Hazlo, y finalmente se te notificará que presionando el botón abandonarás al huésped. Una vez que desaposesiones al conejo espera un poco y el programa tendrá un error fatal.

- Escenario Completado -

Aparentemente alguien te ha rescatado. Ese alguien es Gigi.

Objetivo - Follow Gig; Sigue a Gigi

Gigi se encuentra en una de las esquinas del cuarto. Cuando la encuentres iniciará una escena y ella te enseñará una habilidad.

Objetivo - Learn Slip Ability; Aprende la Habilidad de Deslice

Gigi desaparecerá y en la pared verás una corriente de aire. Acércate a ella y presiona el botón <A> para meterte en la corriente. Saldrás a un nuevo cuarto. Es este cuarto busca el espejo e iniciará otra escena. Verás tu reflejo, y Gigi te dirá que puedes posesionar objetos.

Objetivo - Practice Object Possession; Practica la posesión de Objetos

Para poseer un objeto necesitas examinarlo. Una vez que lo has examinado, se pondrá de color rojo en caso de que lo puedas posesionar (No todos los objetos pueden ser posesionados). Una vez que esté de color rojo, lo volteas a ver, y presionas el botón <A> para poseerlo. En la mayoría de los objetos puedes realizar alguna acción si presionas repetidamente el botón A. Tendrás que posesionar tres objetos diferentes para cumplir con el objetivo. Puedes posesionar una Cubeta, un Dínamo (generador de electricidad), la ratonera, los botes de pintura -azul, amarilla y blanca-, la lata en el suelo, y la máquina de juego.

Después de posesionar a tres objetos y realizar la actividad correspondiente al botón <A> de cada uno, Gigi se irá al centro del cuarto. Habla con ella y te dirá que puedes posesionar la caja que está cerca de la pared de atrás. Examina y posesiona esa caja, y hazla explotar con el botón <A>. Romperás la pared. Gigi te dirá que puedes flotar con el botón <L>; si lo mantienes presionado flotarás durante más tiempo. Flota a donde está la corriente de aire en la pared, y deslízate a través de ella.

En este nuevo cuarto Gigi te pedirá que asustes al humano. Posesiona el teléfono de la derecha, y presiona el botón <A> para hacer que suene, y una vez que el hombre se pare en frente, presiona dicho botón otra vez para asustarlo. Gigi le dará el toque final, y luego lo intentará posesionar. Finalmente terminarás siendo tú el que poseione al hombre.

Después de posesionar al hombre contesta el teléfono. Luego avanza por el corredor y abre la primera puerta a la que llegues. Este es un cuarto con unos científicos y muchas pantallas. Utiliza las escaleras para subir al siguiente piso, y abre la puerta del final. Entrarás a un cuarto pequeño. Abre aquí la puerta que no tiene candado para entrar a un cuarto que te debe de ser familiar; es el cuarto en el que empezaste el nivel. Iniciará una escena en la que un soldado te confía que está asustado.

Desaposesiona al hombre, y busca en la pared de la izquierda una máquina que puedes posesionar, debajo de uno de los tres dispositivos cilíndricos. Posesionala y hazla explotar para asustar al soldado. Luego posesiona el bote de basura y asusta una vez más al soldado. Ahora si podrás posesionar al soldado, porque desprenderá una luz roja. Posesionalo.

- Escenario Completado -

Gigi te comentará que, cuando posesionas a algunos huéspedes, ocasionalmente verás sus memorias. Regrésate al cuarto con las computadoras y pantallas. En el primer nivel verás a un científico. Habla con él y te dará permiso para utilizar las computadoras. Ve a las pantallas con los íconos rojos y examínalas. La última que examines te dará una clave. Anótala. La clave que a mi me dio fue 9235, pero ésta puede cambiar en tu partida.

- Escenario Completado -

Sube al segundo nivel y examina el panel que está a la izquierda de la puerta con candado (es la primera puerta). Introduce la clave, y espera a que ésta se abra. Procede a la siguiente zona: un corredor muy largo con un soldado. A partir de ahora, y hasta que te diga, es importante de que tengas guardada tu pistola. Para hacerlo, presiona y deja presionado el botón <Y> hasta que el huésped la guarde. El soldado que está aquí no te hará nada si tienes tu pistola guardada. Abre la siguiente puerta.

Esto parece una perrera. Gigi te indicará que los perros pueden sentir tu presencia. Por el momento no importa. Desaposesiona a tu huésped y métete a la primera jaula de la izquierda. En tu forma de espíritu puedes atravesar rejas. Veras una corriente de aire. Deslízate a través de ella y llegarás al drenaje. Al final hay un oso que es un Ghost Collectible. Estos osos de peluche suben tu energía espiritual. Regrésate a la entrada al drenaje y flota para alcanzar la corriente y deslízate de regreso. Posesiona a tu huésped. Del otro lado del cuarto hay un botón rojo que puedes presionar

para abrir las jaulas. Continúa avanzando hasta la siguiente puerta. Ábrela.

Habrás entrado a una zona con varios soldados. Una escena te indicará que hay un perro en el punto donde está la barrera que tienes que atravesar. Camina hasta que te encuentres con el primer soldado. Si tienes tu arma guardada te dejará meterte al elevador sin ningún problema. Aquí presiona el botón del elevador y éste descenderá. Una vez que estés abajo, posíciónate detrás del pilar más cercano, y mata a todos los soldados que tengas a la vista. Esto hará que suene la alarma; no puede ser evitado. A partir de ahora, y por lo que resta de este nivel, todos los soldados te dispararán. Te recomiendo que primero empieces matando al que está cerca del elevador, luego al que está arriba, y por último a los tres que están custodiando la barrera. También puedes encargarte del perro si lo deseas. Agarra la vida que está a la izquierda de la barrera, y luego atraviesa la barrera. Camina hacia delante, mata al soldado que te salga, y abre la siguiente puerta.

Este es un cuarto grandote. En frente de ti hay un perro. Mátalo. En este cuarto hay varios soldados. Pon a tu huésped donde nadie lo vea y luego puedes desposesionarlo para explorar la zona en tu forma de espíritu. Notarás que hay cajas explosivas que puedes utilizar para matar a uno que otro soldado. En fin, mátalos como gustes y procede a la puerta que está en el siguiente lado. Esto es... claro, con tu huésped.

Entrarás a un corredor largo. De nuevo recomiendo que utilices tu forma de espíritu para explorar la zona. Incluso encontrarás unos estantes con municiones que puedes explotar para matar a un par de soldados. Recuerda estar atento para que no vayan a matar a tu huésped. Abre la siguiente puerta.

- Escenario Completado -

Iniciará una escena y te enfrentarás a un nuevo Jefe.

Jefe: Cord

Esta vez el Jefe es un humano, y es muy simple de matar si sabes lo que haces. Tan rápido inicie el enfrentamiento, dispárale. Continúa disparándole, manteniéndote alejado de él, hasta que se le caiga una granada al suelo. Cuando esto suceda, se agachará y se pondrá detrás de su escudo. Desposesiona a tu huésped y posiona la granada. Acércala al Jefe, y detónala para dañarlo enormemente. Inmediatamente después regresa a tu huésped y aprovecha para dispararle al Jefe mientras está vulnerable. Repite el proceso hasta que lo mates.

El Jefe cuenta con tres ataques. El primero consiste en lanzarte ráfagas de energía. Por esta razón, recomiendo que siempre te estés moviendo de un lado a otro para que éstas no te peguen, y si te mantienes considerablemente alejado de él no tendrás ningún problema. Su segundo ataque consiste en lanzarte una granada. Las granadas te pueden dañar enormemente, así que esquiválas (Notarás como las granadas que avientan no las puedes utilizar, mientras que las que se le caen son las que tienes que posesionar). Por último, te golpeará con su brazo si te le acercas demasiado. Recuerda que hay vida en varias paredes del cuarto.

Una vez que mates al jefe podrás continuar. Antes de hacerlo, te recomiendo que examines la estatua en este cuarto y la posesionas. Es en verdad inútil hacer esto. Sube la rampa y entra al siguiente corredor. Aquí habrá más soldados, así que ten cuidado. Al final del corredor hay una puerta. Ábrela

y mata al soldado que custodia al elevador. Cerca hay vida por si necesitas. Métete al elevador y presiona el botón para hacer que descienda. Abajo abre la puerta para entrar a un corredor con muchos soldados. Recomiendo que uses los soportes de la cueva que están a los lados para esconderte, y desde ahí dispararle a los soldados. Al final del corredor iniciará una escena y Gigi te dará un mensaje. Acciona el dispositivo cercano para hacer que la góndola venga a tu lado. Antes de subirte a ella, mata a todos los soldados que vendrán a matarte. Ahora sí métete a la góndola, acciona el dispositivo dentro de ésta, y espera a que te lleve al otro lado, donde tendrás que matar a aun más soldados. Bájate de la góndola, y al final del camino encontrarás un tubo grande. Examínalo y revelarás una corriente de aire. Deslízate a través de ésta para terminar el nivel.

TRES

Objetivo - Gain Access to the Control Room; Accede al Cuarto de Control

Este es un nivel muy extenso, y tendrás que posesionar a diferentes huéspedes, así que recomiendo que tengas paciencia explorando. Empieza examinando la lámpara y posesionándola. No puedes asustar a nadie, así que desaposésionala, y dirígete hacia el perro (recuerda que puedes atravesar rejas cuando estás en la forma de espíritu) y examina su plato con comida. Lo podrás posesionar. Hazlo, y utilízalo para atraer la atención del perro y luego para asustarlo. Con esto podrás posesionar al perro. Hazlo. El perro puede ladrar si presionas el botón <A>, o saltar, presionando el botón .

Utilizando la rampa podrás salir de la zona enrejada. Acércate al guardia y ládrale para que te abra la puerta. Procede a la siguiente zona. Iniciará una escena. Ahora ládrale a las ratas para asustarlas. Luego corre al final del cuarto (no cruces la barrera) y busca un ducto al que saltarás para obtener un ítem de colección. Regrésate a donde están las ratas y posesiona una. Utilízala para meterte al hoyo en la pared cercano; adentro encontrarás un ítem de colección. Regrésate a donde está el perro y posesionalo. Cruza la barrera y ládrale a uno de los soldados para que te regresen a la perrera.

Ya que estés de vuelta en la perrera, salte de la zona rejada y busca un ducto en la pared, casi en el techo. Cuando lo encuentres, traza un camino para llegar a él, utilizando los aparatos y estantes para llegar hasta él (saltarás del más bajo al que le sigue y así hasta llegar al ducto). Métete al ducto y eventualmente saldrás a una zona con unas cajas. Ahí busca otro ítem de colección, y procede por el siguiente ducto. Aquí hay muchos caminos sin salida, así que busca el que tiene una compuerta que puedes abrir. Cuando la abras entrarás a un cuarto con un soldado.

Desaposesiona al perro. Examina la escalera y posesionala. Utilízala para asustar al soldado. Luego repite el proceso con el extintor de fuego, y una última vez con el medidor de gas que está en los tubos del centro. Ahora sí podrás posesionar al soldado. Hazlo; nada más ten cuidado de no dañarte con el vapor que sale de los tubos. Busca la puerta y ábrela. Saldrás a un

corredor; mantén tu pistola guardada y no le dispares a nadie. Sigue hacia la derecha y encontrarás otra puerta que abrirás. Entrarás a un cuarto algo grande, con algunas ratas, y una puerta en frente de ti. Ábrela. Ahora entrarás a un corredor con dos soldados. No puedes abrir la puerta de en frente, así que abre la de la derecha. Entrarás a un corredor rojo, con aún más soldados. Aquí desposesiona al soldado y busca la corriente de aire que usarás para deslizarte a la siguiente zona.

En esta zona, a primera vista, notarás a un técnico. En los lados del cuarto hay dos brazos robóticos que puedes poseionar. Posesionalos y utilízalos para electrocutar al técnico; los puedes mover en caso de que no lo alcances. El técnico correrá a su laptop: Una gran coincidencia, porque tu posesionarás su computadora personal y la utilizarás para asustarlo. De esta forma podrás poseionar al técnico. Cuando lo hagas iniciará una escena. Nota en la escena como es que deja los fusibles en la mesa donde están las máquinas. Desposesiónalo y busca dicha mesa, y examina los fusibles. Podrás poseionar uno de los tres (son los que parecen cajitas pequeñas). Ya que hayas poseionado un fusible, muévelo lo más que puedas hacia el extremo opuesto del cuarto. Desposesiónalo y busca al técnico, y acércate a donde está el laboratorio (y donde debiste de haber dejado el fusible). Gigi te mencionará que tu huésped ha sido asustado tanto que ahora le da miedo regresar a la zona. Pero podrás agarrar el fusible desde donde estás. Si no puedes, tendrás que mover el fusible más.

Ya que tengas el fusible, busca el elevador; está en el extremo de la zona. Presiona su botón y asómbrate de su ineficacia. Ahora busca una reja a tu izquierda y ábrela. Después busca una caja en la pared y ábrela e instala el fusible nuevo. Regresa al elevador y actívalo. En el segundo piso examina el lector de retina que está al lado de la puerta para abrirla y regresar al corredor rojo. Desciende las escaleras y abre la puerta, y en el cuarto con los dos soldados examina el lector de retina que está al lado de la puerta para abrirla y entrar al cuarto de control. Iniciará una escena.

Objetivo - Stop the Separation Process; Detén el Proceso de Separación

Desposesiona a tu huésped, y en tu forma de espíritu busca un láser en la parte baja del cuarto. Examínalo y posesiónalo. Ahora muévelo hacia uno de los cuatro dispositivos en la base de la máquina para destruirlo. Repite con los restantes tres dispositivos. Un soldado te intentará detener, pero no es muy difícil resistir su control. Iniciará otra escena.

Objetivo - Gain Access to the Reactor Room; Accede al Cuarto del Reactor

Objetivo - Initiate ShUTDOWN Procedure; Inicia el Procedimiento de Apagar

Posesiona al técnico. Abre la puerta de la izquierda, marcada con "Reactor Room". Entrarás a un corredor con unas cubetas en el centro y unos soldados al final.

- Escenario Completado -

Donde están las cubetas hay un panel de control en la pared. Examínalo y bajará una torreta. Desposesiona al técnico y posesiona la torreta. Utilízala para matar a los dos soldados del fondo y luego a los dos que abrirán la puerta. Desposesiona la torreta y ve al extremo del cuarto. Ahí, detrás de unas cajas encontrarás un soldado. Este lo puedes poseer; pero por el momento no lo hagas. Avanza en tu forma de espíritu hacia el siguiente cuarto, el cual está repleto de soldados. Utiliza cuantas cajas explosivas puedas para matar a los soldados que estén cerca de ellas. Luego regrésate a

donde está el soldado asustado y posesiónalo. Lo utilizarás para matar a todos los soldados en el cuarto grande con las escaleras. Recuerda que este soldado tiene granadas que puedes lanzar con el botón <Z>.

Una vez que hayas matado a todos los soldados, desaposesiona al soldado y regresa por el técnico para que lo puedas posesionar. Cuando vayas bajando las escaleras, busca en el centro un oso de peluche que puedes agarrar cuando estés en tu forma de espíritu. Hasta abajo podrás abrir la puerta. Hazlo y entra al pequeño cuarto. Espera a que se cierre la puerta y abre el contenedor con el traje, y pónitelo. Abre la siguiente puerta y ve la escena.

Se te dará un disparador de tornillos a alta presión. Examina las columnas y se te mostrará en secuencia a cuáles hoyos le tienes que disparar. Hazlo en el mismo orden en el que se te mostró, y repite esto en las dos columnas restantes. Luego se te permitirá avanzar a la siguiente puerta. Si quieres agarrar un ítem de colección tendrás que soldar todas las columnas restantes en la zona para que se abran los casilleros. No es necesario. Prosigue por la siguiente puerta.

- Escenario Completado -

En este cuarto hay seis soldados. Busca un medidor en este cuarto y posesiónalo, y utilízalo para asustar a los soldados. Notarás como cinco de ellos se asustarán, mientras que el sexto solamente estará de color rojo. Posesiona a uno de los de color rojo y utilízalo para matar al de color amarillo. Esto hará que el Jefe salga.

Jefe: Cord (2)

Es muy sencillo derrotar a este Jefe. Utiliza el soldado que tienes para dispararle directamente. No te preocupes por la vida de tu huésped. Nada más dispárale. Cuando maten a tu huésped, posesiona a otro soldado y repite el proceso. Has esto con todos los soldados disponibles. Si para entonces todavía no lo matas, posesiona alguna de las torretas y utilízalas para darle el toque final al Jefe. Lo que NO debes hacer es posesionar al técnico, ya que él debe sobrevivir.

Ahora solamente estará vivo el técnico. Posesiónalo y agarra la llave que tiró el Jefe. Utiliza la llave para abrir la puerta que está en el extremo del cuarto (tienes que examinar el panel que está a la derecha de la puerta). En este pequeño cuarto ve a la derecha y activa el interruptor. Iniciará una escena y verás como una compuerta se abre y se genera un holograma.

Objetivo - Escape Science Wing; Escapa del Ala de Ciencia

Ve a donde se abrió la compuerta -en una de las esquinas del cuarto donde peleaste contra el Jefe-, desaposesiona a tu huésped y en tu forma de espíritu atraviesa la reja y sigue el corredor. Verás otra escena, y posteriormente podrás continuar por el corredor y deslizarte por una corriente de aire para terminar el nivel.

~~~~~

Avanza por el corredor. Cuando llegues a la parte que está rota, flota hasta el otro lado y continúa para encontrar un oso de peluche. Regrésate a donde está la ruptura y tírate al suelo. Deslízate por la corriente de aire. Aquí verás a Gigi, quien te dirá que Bryson está en algún lugar del Ala Médica.

Objetivo - Gain Access to Medical Wing; Accede al Ala Médica

Objetivo - Find Bryson; Encuentra a Bryson

Camina hacia delante y verás una luz en la cueva. Posesiónala. No hay mucho que puedas hacer con ésta. Desaposesiónala y voltea a ver la pared de la cueva. Verás otra luz similar. Posesiónala, y utilízala para asustar a los murciélagos. La lámpara se romperá y los podrás posesionar. Posesiona a uno de ellos. Los murciélagos son divertidos de manejar. Con el botón <L> puedes hacer que hagan ruidos, mientras que con el botón <A> volarán hacia la dirección que estás viendo.

Utiliza el murciélago para volar hacia arriba y luego hacia una subestación de energía. Aquí habrá un técnico. Asústalo con el murciélago y correrá hacia abajo. Vuelve a asustarlo y se pondrá al lado de la tapa del desagüe. Desaposesiona al murciélago. Si te vas un poco hacia abajo verás que de la subestación de energía sale un tubo grandote con unos barrotes. En tu forma de espíritu puedes flotar hacia él y atravesar los barrotes para encontrar un oso de peluche.

Regrésate a donde está el técnico que está medio asustado. Examina y posesiona la tapa del desagüe, y asústalo. Ahora podrás posesionar al técnico. Hazlo. Sube a la parte superior de la subestación de energía. Ahí verás una puerta. Ábrela para entrar al Ala Médica. Explora este nuevo cuarto. Encontrarás a un soldado espiando a una mujer a través de un hoyo en la pared. Habla con él y se quitará del hoyo, revelando una corriente de aire. Desaposesiona a tu huésped y deslízate por la corriente para llegar a las regaderas. Aquí examina la regadera (de donde sale el agua) en frente de la mujer con el jabón, y luego posesiona dicha regadera. Utilízala para asustar a la mujer. Ahora repite el procedimiento pero con la mujer que tiene la toalla puesta. La tendrás que asustar utilizando tres regaderas diferentes. Luego se irá hacia el espejo, el cual posesionarás y lo utilizarás para atraerla y asustarla. Posesiona a la mujer.

Ahora que estás controlando a la mujer, sigue el corredor para llegar al cuarto de los casilleros. Te recomiendo que abras los que no tienen candado porque encontrarás un GameCube, un casco de Samus, y un ítem para coleccionar. Posteriormente abre la puerta que está en este cuarto de los casilleros para salir un corredor. En el corredor avanza hacia delante, y en la intersección da vuelta a la derecha y abre la puerta que estará en frente de ti. Como te podrás dar cuenta, algo muy malo está sucediendo. Entrarás al cuarto de la lavandería. Si lo exploras encontrarás tu ropa colgada; también encontrarás al técnico que habías posesionado anteriormente muerto. Una vez que te hayas puesto tu ropa, regresa al corredor anterior y te darás cuenta que los soldados que estaban aquí también fueron asesinados.

Avanza casi hasta el final del corredor y abre la puerta de la derecha para entrar a un cuarto que se está quemando. Al lado de la puerta encontrarás un extintor de fuego. Agárralo; cuando lo hagas, caerán dos monstruos pequeños

que te intentarán matar. Rocíalos con el extintor de fuego para matarlos. Recomiendo que te muevas de un lado al otro mientras los rocíes para evitar que te dañen. Si lo deseas puedes apagar el fuego. Sal de este cuarto y abre el que está al frente. En este cuarto te enfrentarás a mas monstruos pequeños. Elimínalos, luego apaga el fuego, y finalmente lee la nota que está en la computadora para enterarte de que la llave de la morgue es guardada en la Sala de Espera.

Regrésate al corredor. Busca una puerta que está cerca de otras puertas que están cerradas con unas vigas de acero. Cuando encuentres a ésta puerta, ábrela y entrarás a un cuarto bastante grande que parece estar en remodelación.

- Escenario Completado -

En este cuarto inmenso prosigue hacia el frente y eventualmente llegarás a una puerta que está cerrada, pero de la cual sale una corriente de aire. Deslízate por la corriente y posesiona el panel de control que está al lado de la puerta. Utilízalo para atraer al soldado y obligarlo a presionar la clave: 0426. Regrésate a donde está la doctora y posesiónala. Introduce la clave en el panel al lado de la puerta para que ésta se abra y puedas entrar a un nuevo corredor.

En este corredor avanza hacia delante, cruzando una barrera. Después de cruzarla abre la puerta de la izquierda, marcada "Surgery" para entrar a un corredor más largo. Al final de este corredor hay una puerta más que abrirás para entrar a la enfermería. Iniciará una escena.

Encárgate de los monstruos utilizando el extintor de fuego. Una vez que el cuarto esté seguro, abre la puerta de vidrio para encontrar a Bryson. Se te darán nuevos objetivos:

- Objetivo - Get Bryson to Safety; Lleva a Bryson a donde esté seguro
- Objetivo - Get Key to Morgue Fridge; Consigue la Llave para el congelador de la Morgue
- Objetivo - Get Serum; Consigue el Suero
- Objetivo - Give Serum to Bryson; Dale el Suero a Bryson

Sal del cuarto de intervenciones; regresarás al corredor largo. Ahora tendrás que lidiar con cualquier resistencia que te encuentres de parte de los monstruos. Abre la puerta que está al final del corredor para regresarte al corredor con la barrera. Mata a los monstruos de la izquierda y luego procede la puerta que ahí se encuentra para entrar a la Sala de Espera. Deja a la doctora al lado de la puerta donde se encuentra el doctor, y en tu forma de espíritu ve al cuarto contiguo -Gigi te dará la bienvenida- para examinar a los pacientes en las camas. Si quieres los puedes posesionar. Luego examina alguno de los aparatos que están al lado de los pacientes. Podrás posesionar uno de ellos y presionar el botón <A> para que se vayan encendiendo las luces blancas de la izquierda (NOTA: No todos los aparatos pueden ser accionados con el botón A; si eso sucede, busca otro aparato). Cuando se enciendan todas vendrá el doctor. Inmediatamente regresa a la doctora y posesiónala. Rápidamente métete al cuarto donde estaba el doctor y abre el estante que no tiene candado para obtener la Llave del congelador de la Morgue.

Ahora te tendrás que regresar al cuarto más grande de esta zona (el que parece estar en remodelación). Ya que estés ahí busca la puerta marcada "Morgue". Ábrela y sigue el camino. Recuerda matar a todo monstruo que esté

en tu camino y extinguir el fuego. Eventualmente llegarás al cuarto en el que son guardados los cuerpos. Abre la puerta del congelador utilizando la llave, y adentro del congelador agarrarás el suero que requieres. Regrésate a donde está Bryson.

- Escenario Completado -

Adminístrale el suero a Bryson. Iniciarás una escena y terminarás como Rambo :S Por fin tienes una arma que te será útil. A partir de ahora te enfrentarás tanto a soldados como a monstruos; tendrás que matar a ambos. Nada más toma en cuenta que sí cuentas con granadas, pero la muchacha se tarda mucho en aventarlas así que quizá no sea tan conveniente usarlas.

Sal de la enfermería y ve al corredor con la barrera. Atraviésala y luego, cuando intentes regresar al cuarto gigantesco que está en remodelación notarás que hay unos obstáculos impidiéndote el paso. Basta con que les avientes una granada para destruirlos. Entra al cuarto en remodelación, mata a los soldados, y luego dirígete al elevador. Recomiendo que agarres vida antes de entrar al elevador. Presiona el botón que está afuera del elevador para que se abra la puerta, y una vez que tanto Bryson como tu estén adentro de él, presiona el botón para que el elevador descienda. Pronto iniciará una escena.

- Escenario Completado -

¡Oh, no! Algo se ha tragado a Bryson. Es hora de una pelea contra un jefe molesto.

Jefe

La única parte del Jefe, cuando está expuesto, es su cabeza. Por lo tanto, es recomendable que siempre le estés disparando a ésta, aun y cuando se la esté cubriendo con sus manos. De esta forma le irás quitando poca vida, así que no te preocupes. Ahora, en cuanto a la técnica a seguir, muévete hacia un lado determinado, ya sea hacia la izquierda o a la derecha para que de esta forma esquives fácilmente la ráfaga ocasional de energía que te lanza. Después de un rato el Jefe se detendrá y se preparará para un ataque en el que te lanza varias muchas ráfagas de energía rápidamente. Cuando esto suceda, la técnica que más me ha servido es moverme hacia la derecha para esquivar una serie de ráfagas, y luego ya que ha pasado esa ráfaga rápidamente hacia el otro lado para esquivar la siguiente, y repites hasta que te deje de lanzar ráfagas, y luego continúas como normalmente lo harías. Nada más evita acercártele mucho porque cuando lo haces te golpea con sus manos.

Eventualmente el Jefe se meterá en su concha. Cuando esto sucede, rápidamente ponte en frente de él y lánzale una granada al centro de su concha, donde está expuesto. Esto lo debes hacer lo más rápido posible, porque mientras el Jefe está dentro de su concha se recupera la vida. Cuando la granada explote adentro de su concha le quitarás bastante vida y la pelea continuará.

Repite las técnicas que antes enlisté según lo que haga el Jefe. La diferencia es que ahora también te intentará dañar con un láser, pero esto es fácil de esquivar si corres hacia una dirección determinada, ya sea a la izquierda o a la derecha. Después de un rato el Jefe se saldrá del centro y empezará a rodar por los lados. Lo que recomiendo que hagas es que te pongas

en el centro, y cuando veas por cual lado está pasando, te mueves hacia el otro para esquivarlo. Finalmente, si se pone a rodar mientras está azul, dispárale a su concha porque está recuperando su vida. Después de unos disparos se detendrá, y tu aprovecharás eso para tirarle una granada a adentro de su caparazón.

Repite hasta que lo mates, y cuando lo hagas terminarás este nivel.

-----  
CINCO  
-----

- Objetivo - Contact CR-2; Contacta a CR-2
- Objetivo - Find the Radio Room; Encuentro el Cuarto del Radio
- Objetivo - Transmit Pickup Code to CR-2 Frequency; Transmite la Clave a CR-2
- Objetivo - Download Data from PC Room; Baja la Información del Cuarto de PC
- Objetivo - Gain Access to the PC Room; Accede al Cuarto de PC

Por el momento dejarás a Bryson donde está. Abre la puerta de aquí para entrar a un corredor elevado. Aquí te enfrentarás a varios soldados. Recomiendo que los mates a todos primero. Luego voltea a ver a los lados de los cuartos. Verás que unas cajas están pasando. Dispárale a todas las grandotas en ambos lados para destruirlas y hacer que aparezca un ítem. Desaposesiona a la mujer y tírate abajo. Aquí podrás posesionar los tanques, pero no es muy importante que lo hagas. Utiliza la corriente de aire para deslizarte hasta arriba.

Vuelve a posesionar a la doctora. Luego abre la puerta que te permite avanzar al siguiente cuarto. Aquí mata a los soldados, y luego busca la rampa que te lleva al segundo piso, donde te encontrarás a un soldado más en un cuarto de control. Mátalo y métete al cuartito de control. Presiona el botón que está en la computadora del centro para que pasen unas cajas en frente de ti. Cuando estén pasando, desaposesiona a tu huésped y posesiona una de las cajas. Las cajas se meterán en un corredor; cuando esto suceda desaposesiónala y luego busca en el corredor de abajo un oso que está detrás de una reja. Después de agarrarlo, regresa y posesiona las cajas. Éstas continuarán su trayecto y luego se detendrán en una bodega. Desaposesiónala.

En la bodega busca una televisión. Posesiónala y utilízala para espantar a las ratas. Posteriormente posesiona una de las ratas y métete por el hoyo en la pared. Sigue el túnel y saldrás a un cuarto -toma nota de que en este cuarto está el veneno-. Utiliza la corriente de aire para cruzar la puerta. Te encontrarás en un corredor con varias puertas. Utiliza la corriente en el que se llama "lounge". Adentro encontrarás un cuarto de diversión; puedes posesionar una televisión, pero esto no tiene mucha importancia. busca la máquina dispensadora de bebidas y posesiónala. Haz que tire algunas latas. Desaposesiónala y posesiona una lata. Acércala al científico y hazla explotar. Ahora sigue al científico y dentro del baño, posesiona la llave de agua que está utilizando el científico. De esta forma lo asustarás y ahora lo podrás posesionar. Hazlo.

Regrésate al pasillo con muchas puertas. Abre la que dice "Mess Hall" para

entrar al comedor. Aquí sube la escalera y ve al fondo para encontrarte con tu compañero Bryson. Obtendrás un objetivo más:

Objetivo - Gain Soldiers from Cafeteria; Deshazte de los soldados

Bryson te dirá que tienes que transmitir un mensaje por la frecuencia 104.1. Regrésate al corredor con muchas puertas y ve a la izquierda para encontrar una puerta que da a un elevador. Toma el elevador y llegarás al cuarto del Radio. Accede a la máquina del centro y selecciona la frecuencia que te dijo Bryson. De esta forma completarás los objetivos correspondientes a transmitir la frecuencia. Regrésate al comedor y desaposesiona a tu huésped.

Dentro de la cocina encontrarás a un cocinero. Por el momento no lo puedes posesionar, por lo que tendremos que asustarlo. Posesiona el horno y haz que se queme lo que está dentro de él; saldrá humo negro. Desaposesiona el horno y posesiona el ventilador que está en la pared. Utilízalo para volar el humo al cocinero y atraer su atención. Para finalizar, posesiona los platos que están en uno de los lados del cuarto y golpea un par de veces al cocinero con ellos. Ahora sí podrás posesionar al cocinero. Hazlo.

Abriendo la puerta cercana entrarás a la alacena. En uno de los estantes de hasta abajo, al lado del trapeador, encontrarás una lata de sopa. Agárrala. Ahora regrésate a donde estaba el veneno de rata (donde dejaste a la rata) y agárralo. Ya tienes los ingredientes necesarios para hacer sopa de tomate envenenada. En la cocina encontrarás un contenedor con agua. Tira dentro de él los ingredientes, y luego se la ofrecerás a los soldados. Espera un poco y éstos caerán muertos. Desaposesiona el cocinero y posesiona el científico. Ve a donde está Bryson y examina el rector de retina para abrir la puerta. Sigue el corredor y finalmente llegarás al cuarto de las computadoras. Deja que Bryson haga lo suyo y mientras tú podrás examinar una de las computadoras. Hazlo y te llevarás una grata sorpresa.

Objetivo - Regain your Body; Recupera tu cuerpo

Ya que esté listo Bryson, regrésate a la cocina, y luego al cuarto en el que encontraste al científico por primera vez: "Lounge". Abre la puerta que está en la parte superior del cuarto, entre el baño de los hombres y el de las mujeres. Sigue el corredor y en el siguiente cuarto iniciará una escena.

Lamentablemente, el científico morirá. En una de las esquinas del cuarto está una ametralladora que puedes posesionar. Utilízala para matar a los enemigos antes de que ellos maten a Bryson.

- Escenario Completado -

Ahora tendrás que ir a rescatar a Bryson. Utiliza la corriente de aire para deslizarte al siguiente cuarto, y toma control de la torreta. Utilízala para matar a los tres soldados. Iniciará una escena. Continúa con la torreta y dispárale al soldado que está abajo en la esquina. Salte de la torreta y ve al nivel de abajo. Posesiona uno de los tanques y hazlo explotar para matar a los dos soldados. Otra escena. Ve a donde están los soldados y posesiona la caja de granadas y tirla. Luego posesiona una de las granadas y explótala entre los dos soldados para matarlos. Una escena más. Desciende un nivel y examina el panel de control que está al lado de los soldados. Lo

podrás posesionar para dejar caer unos misiles. Hazlo, y luego posesiona uno de los misiles y utilízalo para matar a alguno de los soldados: la explosión matará a los restantes. Iniciará una escena más y Bryson pasará a la siguiente zona. Antes de seguirlo puedes posesionar una cámara de vigilancia, pero esto no tiene ninguna utilidad.

En la siguiente zona, posesiona una de las ametralladoras para que ésta le deje de disparar a Bryson. Luego ve y posesiona la otra, y utilízala para dispararle a los soldados (si no puedes ver todos los soldados, cámbiate de ametralladora). Una vez que Bryson esté a salvo, iniciará una escena y correrá a una motocicleta. Posesiona la motocicleta y presiona rápidamente el botón <A> para encenderla. Con esto completará el nivel.

-----

CINCO (DOS / B)

-----

Objetivo - Escort Bryson to the CR-2 Rendezvous Point; Escolta a Bryson al punto de encuentro

En esta ocasión tendrás que tomar en cuenta de que eres más rápido estando en tu forma de espíritu que estando sobre la motocicleta. Inicia controlando la motocicleta para esquivar las dos filas de minas. Luego regresa a tu forma de espíritu y busca a dos soldados; utiliza los contenedores para matarlos. Luego posesiona la motocicleta y asegúrate de dejarla en el centro del camino, y desaposiciónala.

Avanza en tu forma de espíritu y busca una camioneta con una torreta en su parte trasera. Posesionarás esta torreta y la utilizarás durante el resto del trayecto. De esta forma destruirás a las motocicletas que intenten perseguir a Bryson. Ten en cuenta de que puedes mover la torreta 360 grados, así que cuando no haya nada interesante en la parte de atrás, te recomiendo que estés volteando hacia el frente.

Eventualmente aparecerá un camión. Es necesario que lo destruyas: Primero le tendrás que destruir los tanques de gasolina que trae a los lados. Una vez que hayas destruido a ambos, le dispararás al cofre (la parte delantera) hasta que lo destruyas. Con esto terminarás el nivel.

-----

CINCO (TRES / C)

-----

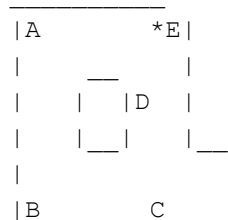
En este nivel tendrás que posesionar diferentes cosas para eliminar toda

amenaza de la zona. Empieza dirigiéndote a la torre de la izquierda. Notarás que por aquí hay varios soldados y dos torretas: una en cada esquina. Lo importante a notar es que una está sobre unos contenedores explosivos. Posesiona la que NO está sobre los contenedores, y utilízala para matar a los soldados. En esto iniciará una escena. Ya que hayas matado a todos los soldados visibles, cámbiate a la otra torreta y utilízala para destruir a la primera. Luego posesiona los contenedores y destruye la segunda torreta. De esta manera habrás eliminado a todos los malos de la primera torre.

Por el momento NO poseionaremos al soldado que tira minas.

La siguiente torre está en frente. Tiene solamente una torreta al frente, y ésta la podrás utilizar para matar al soldado que está en frente, y si tienes suerte, también al que está patrullando. Luego explota la torreta utilizando los contenedores. Ya has liberado la segunda torre.

Puedes llegar a la tercera torre si utilizas el túnel que está adyacente a la segunda. La tercera torre está fuertemente custodiada. Te recomiendo que prestes atención al soldado que patrulla esta zona para que te asegures de matarlo y no vaya a salir corriendo hacia la segunda torre. Utilizando el siguiente esquema como base,



utilizarás la torreta A para destruir la torreta B y eliminar todos los soldados que puedas. Luego posesionarás la torreta C y la utilizarás para destruir la torreta D. Finalmente posesionarás la torreta E y la utilizarás para destruir la torreta A y C. Luego posesionarás los contenedores debajo de la torre E para destruirla. De esta forma limpiarás la zona de la tercera torre.

Ahora solamente sobra una torre. Acude a ella y posesiona la torreta que está debajo de los contenedores, y utilízala para destruir las otras dos torres y matar a los soldados. Luego utiliza el contenedor para destruir la torreta.

Busca al huésped que está cerca de donde está Bryson. Posesiónalo. Este soldado puede lanzar minas con el botón <R>, y éstas sólo explotarán hasta que presiones el botón <Z>. Cada torre tiene un ascensor. Presionas el botón en la torre para que descienda, luego te subes al ascensor y presionas el botón que ahí está para llegar a la cima de la torre. Ahí le tiras una mina al lanza cohetes, y luego te bajas. HARÁS ESTO PARA CADA TORRE, PONIENDO UNA MINA EN EL LANZA COHETES Y ASEGURÁNDOTE DE NO DETONARLA. YA QUE HAYAS PUESTO UNA MINA EN CADA LANZA COHETES, POSICIÓNATE CON TU HUESPED EN LA ZONA DE ATERRIZAJE Y LUEGO DETONA TODAS LAS MINAS.

Iniciará una escena, y para sorpresa de todo mundo, una persona que conoces personalmente hará algo lamentable. Cuando se acabe la escena, busca la corriente de aire para deslizarte a donde está el "enemigo". Como es de suponerse, tienes que perseguir a ese enemigo. Después de unos instantes terminarás el nivel.



-----  
SEIS  
-----

Objetivo - Regain your Body; Recupera tu cuerpo

En este nivel tendrás que prestar atención a tu barra espiritual para que no se te acabe ésta, por que entonces perderías. Sigue el camino hasta que encuentres a tu cuerpo. Éste saltará a un puente arriba, y eventualmente el puente caerá. Sigue avanzando y entrarás a una parte con varios troncos y rocas. Puedes utilizarlos como rampa para ascender por un camino que te lleva a una puerta con una corriente de aire. No te desvíes hacia esa puerta y en vez sigue el camino hasta que encuentres un oso espiritual. Agárralo. Ahora sí regrésate hasta la puerta y deslízate.

Aquí baja y vuelve a deslizarte por la corriente de aire. Entrarás a un cuarto que parece ser una alacena. En esta zona hay varios cuartos. Lo que tienes que hacer es irte a uno de los cuartos de la esquina: es uno con una mesa larga. Te subirás sobre esa mesa, y desde ella flotarás hacia un cuarto que está cerrado, pero que tiene un hueco en la pared: tú flotarás a través de ese hueco para llegar a dicho cuarto.

En este cuarto hay un mueble con un reloj antiguo. Probablemente no notarás que es un reloj, así que examina el aparato que está sobre el mueble. Se te notificará que puedes posesionar el reloj. Hazlo. Presiona el botón <A> para que el oso se mueva, y luego presiona el mismo botón cuando el oso esté parado, con la intención de pegarle en el centro a dicho oso. Esto hará que inicie una escena, y abrirás la puerta que te permite avanzar a la siguiente zona.

Sal de este cuarto de la misma forma en la que entraste: párate sobre el burro para planchar, y de él flota hacia el hueco. Busca la puerta que se abrió y entrarás a un corredor largo. Eventualmente encontrarás una corriente de aire que puedes usar para deslizarte a una nueva zona. Hazlo.

En esta nueva zona notarás que hay una pequeña fuente en el centro, con una estatua en su centro. Esta estatua la puedes posesionar, pero por el momento no es necesario. En los extremos de este cuarto también hay estatuas. Si investigas los cuartos laterales, te darás cuenta que uno es una biblioteca mientras que otro es una sala. Primero ve a la sala. Detrás de uno de los muebles encontrarás un oso espiritual. Ahora ve a la biblioteca.

En la biblioteca hay varios libros que puedes examinar. Por el momento nos enfocaremos a resolver el primer acertijo. Examina la pintura y presta atención al reloj. La hora es 10:05. Ahora te darás cuenta de que puedes posesionar la pintura. No es muy importante que lo hagas. Busca el reloj en la biblioteca y examínalo. Posesiónalo y mueve las manecillas hasta que marque las 10:05; solamente date cuenta que las manecillas están invertidas porque lo estás viendo desde atrás. Con esto resolverás el acertijo y se quitará la pintura, y podrás entrar a un estudio.

Antes de entrar al estudio, examina los libros en la biblioteca, buscando pistas. Son tres los libros que te sirven: presta atención a lo que dicen y

a las que parecen ser letras griegas. En especial presta atención al orden de las páginas, que van según las letras griegas, y también nota la estrella, ya que ésta también te dice el orden.

Ve al estudio y posesiona el reloj. Presiona los botones que se te indican en el momento correcto y entrará luz al cuarto donde está la fuente y la estatua. Desaposesiona el reloj y ve y posesiona la estatua. Ahora la tendrás que mover a las estatuas siguiendo el orden correcto. Cada estatua tiene una letra griega. Puedes seguirlo según eso, o formararlo según la estrella. En este caso preferimos la estrella:

```

      5                N
      *                |
      * *              |
3* * * * *2          O--- ---E
      *                |
      * * *            |
* * * *              S
1*                *4
```

No sale muy bien, pero se aprecia las indicaciones del orden en el que le debes de apuntar a cada estatua. Te puedes orientar utilizando los puntos cardinales Norte, Sur, Este y Oeste.

Cuando hayas alineado bien las estatuas, se abrirá la puerta. Si no las lograste alinear bien y el hoyo por el que entra la luz se cierra, tendrás que repetir todo desde el reloj. Una vez que se abra la puerta podrás entrar a un corredor en el cual utilizarás una corriente de aire para deslizarte. Entrarás a una nueva zona, con un árbol gigantesco en el centro. Busca un pasillo con unas escaleras y súbelas para llegar a los cuartos. Aquí busca a Gigi, quien te contará su lamentable y trágica historia.

Después de escuchar a Gigi, síguela. Te llevará a un baño en el que utilizarás una corriente de aire para deslizarte hasta una zona con dos camionetas. Aquí examina el motor de una de ellas y podrás posesionarlo. Hazlo y haz que arranque la camioneta, matando a varios de los monstruitos. Es divertido. Ahora posesiona al soldado y úsalo para matar a los monstruos restantes.

Con tu huésped, sigue el camino hasta que llegues a unos vagones del tren. Te meterás a los vagones y de esta forma procederás, pasando de vagón en vagón, matando a los monstruos que te encuentres. Después de uno de los vagones te encontrarás con un Jefe.

Jefe:

Este jefe de la cabeza larga y que te lanza bolas de energía te ha estado acechando. Parece que todavía no lo logras matar. Ya sabes la técnica para matarlo. Muévete de lado a lado esquivando sus ráfagas, y cuando abra la boca le disparas cuantas veces puedas. Repites hasta que lo mates. Abre la boca, la mayoría de las veces, después de que se la cubre con las manos. Cuando le reste la mitad de la vida se irá.

Continúa tu trayecto por los vagones. Llegarás a un punto en el que no podrás avanzar por los vagones y tendrás que dar vuelta a la derecha para descender a una estación. Aquí te estará esperando el Jefe.

Jefe:

Ya sabes cómo matarlo... Y solamente le resta la mitad de su vida.

El Jefe se irá... Otra vez... Sube las escaleras, y te encontrarás con un monstruo invisible. En esta etapa te recomiendo que le dispires con el botón <Z> porque así es más poderoso el disparo. Aunque esté invisible le puedes disparar. Solamente evita acercártele porque si lo haces te embestirá. Sus demás ataques en los que te lanza cosas pueden ser esquivados moviéndote a los lados. En total son 4 de estos monstruos contra los que tendrás que luchar. Te recomiendo que siempre lo hagas desde las escaleras.

Avanza hasta que encuentres un elevador. Presiona el botón para que descienda y luego métete en él. Presiona el botón y espera a que llegue a su destino. Salte de él, agarra vida si la requieres... aunque no te será de mucho uso... y atraviesa la barrera espiritual. Iniciará una escena.

- Escenario Completado -

Lamentablemente tu huésped ha muerto, y estos soldados SI te pueden ver y SI te pueden matar, así que tendrás que correr como gallina, todo con la intención de sobrevivir a lo que parece ser una masacre segura. Este lugar es un laberinto gigantesco, pero no está tan complicado como parece.

En la primera intersección sigue derecho, y luego da vuelta a la izquierda, y avanza hasta que topes con la pared. Luego da vuelta a la derecha, avanza hasta que topes con la pared, y da vuelta a la derecha. En esta parte el piso estará caído, por lo que tendrás que flotar, hasta que cruces esta parte en la que el piso está caído. Del otro lado voltea a la izquierda y verás lo que parece ser una puerta gigantesca que está medio abierta. Crúzala. De nueva cuenta verás una parte en la que el piso está caído. Flota para cruzarla, y ya que estés del otro lado, en la primera intersección da vuelta a la derecha y te encontrarás la última zona en la que falta el piso. En esta ocasión la tendrás que cruzar por completo. Luego sigue el camino hasta que encuentres tu cuerpo. Iniciará una escena.

~~~~~

SIETE

~~~~~

En esta parte del nivel estarás en una simulación que intentará transformarte en un asesino. Recibirás unas instrucciones de la computadora.

Objetivo - Eliminate all of the external summit security; elimina a toda la seguridad externa de la cumbre

Cuando te dé el control, posesiona al soldado. Este soldado es un francotirador. Presionando el botón <Z> cambiarás el visor y podrás ver mejor a los seres vivientes. Con el <R> apuntas. Si presionas completamente dicho botón, la mira aumentará. Tu primer objetivo es matar a todos los

enemigos que encuentres. Acércate al balcón y hazlo. Luego tendrás que encargarte de francotiradores. Te recomiendo que te cubras detrás de alguna columna para que no te disparen todos a la vez. De esta forma matarás a uno por uno (Hay algunos escondidos, así que ten cuidado; tendrás que moverte para encontrar a todos). Finalmente matarás a más soldados, y luego se te pedirá que mates al dignatario.

Objetivo - Assassinate the dignitary; Asesina al dignatario

El dignatario es la persona que está siendo escoltada por soldados y que no trae una pistola sino que solamente corre hacia el edificio. Mátao y completará la primera parte de tu entrenamiento.

- Escenario Completado -

Objetivo - Simulation 2: Stop all soldiers from exiting the lobby; Impide que los soldados abandonen el lobby.

En esta ocasión tienes a tu disposición dos huéspedes. El que me parece mejor es el que está directamente en frente de ti, y que tiene un lanzacohetes. Después de que lo posesiones tendrás ocho segundos para prepararte a matar a todos los soldados. Mi recomendación es que trates de matarlos cuando están lejos, disparándole al piso para que la explosión los mate. Recuerda siempre mantenerte en frente de la puerta, ya que de esta forma los soldados no lograrán escapar. Cuando los mates a todo, y si es que requieres vida, en los extremos del cuarto encontrarás Kits de primeros auxilios. Recomiendo que las primeras veces que intentes esta simulación te familiarices con los lugares de donde salen los soldados, ya que siempre salen de ahí siguiendo el mismo orden. En caso de que maten a tu huésped, siempre puedes ir por el otro que está en el segundo nivel.

- Escenario Completado -

Objetivo - Simulation 3; Dignitary Assassination and Possession; Asesinato y Posesión de Dignatario

Objetivo - Access second-floor stairwell; accede a la escalera del segundo piso

Objetivo - Keep all hosts alive; Mantén a todos los huéspedes vivos

Como notarás, ahora tienes que evitar que maten a cualquier huésped que posesiones, y no hay vida en lo que resta de las simulaciones, así que debes tener mucho cuidado. Posesiona al agente que está asustado. Lo utilizarás para matar a todos los soldados en este nivel. Mi única recomendación es que evites disparar desde lejos, porque el arma tiene una puntería muy mala. En fin, eventualmente llegarás a unas escaleras que te permitirán descender un nivel.

Objetivo- Disable the power to stop the dignitary's escape; Apaga la electricidad para prevenir que el dignatario escape

Cuando estés hasta abajo, desaposesiona a tu huésped y utiliza la corriente

de aire para llegar a un cuarto en el que está el controlador de electricidad. Posesionalo y apaga la corriente. Ahora desaposesiona el controlador, y utiliza la siguiente corriente de aire. Encontrarás a un agente. Posesionalo y mata a todas las personas en este nivel. Eventualmente encontrarás una barricada que te impide avanzar a donde está el dignatario. Cerca de aquí hay una puerta que da a un pasillo que lleva a donde está el elevador. Dispárale a los cables que sostienen el elevador y regresa a la barricada. Desaposesiona al agente y flota para cruzar la barricada. Posesiona al dignatario y tíralo por donde estaba el elevador. Iniciará una escena.

Objetivo- Locate and possess target dignitary; Localiza y posesiona el dignatario clave

Esta es la última simulación, así que pronto acabará todo esto. Posesiona al agente. Él puede tirar granadas presionando el botón <Z>. Esto es muy útil para abrir puertas cerradas. Todas las puertas en este nivel las abrirás lanzando una granada. Lanza una a la primera puerta. Sin embargo, no cruces la puerta. Desaposesiona al huésped y en tu forma de espíritu crúzala y en el primer pasillo a la izquierda encontrarás una granada. Posesionala y utilízala para explotar a los tres soldados que ahí se encuentran. Esta granada volverá a aparecer después de un rato.

Regresa al agente y mata a todos los soldados en este nivel. Eventualmente llegarás a un pasillo pequeño con dos puertas a la derecha. El dignatario está detrás de la segunda, pero primero te encargarás de los soldados detrás de la primera. Luego explota la segunda puerta y mata a los soldados, SIN DAÑAR AL DIGNATARIO: ES EL QUE ESTÁ EN EL CENTRO. Posesiona al dignatario y acabarás el nivel.

~~~~~

SIETE (DOS / B)

~~~~~

Objetivo - Infiltrate SPEC OPS Conference; Infiltra la conferencia

Comienza buscando a tu huésped, quien está en uno de los extremos del cuarto. Posesionalo y sube las escaleras para entrar a un túnel grande. Aquí da vuelta a la izquierda y avanza hasta que topes con la pared. Aquí busca un oso espiritual que puedes agarrar. Date una media vuelta y avanza por el túnel. Eventualmente encontrarás dos puertas: una a la derecha y otra a la izquierda. La de la derecha da al cuarto de poder, Power Room, mientras que la de la izquierda da al laboratorio de armas, Weapons Lab. Primero abriremos la de la derecha. Entrarás a un cuarto con dos puertas. Abre la que da a unas escaleras. Desciéndelas.

Una vez que estés hasta abajo verás una puerta. Ábrela y entrarás a un cuarto pequeño con un traje. Ponte el traje y luego sal por la siguiente puerta. Entrarás a unos túneles más oscuros. Avanza por este túnel, matando

a todo monstruo que te encuentres. Puede ser algo difícil, especialmente porque estás lanzando pernos y no balas. Eventualmente llegarás a una estructura. Aquí busca una puerta y ábrela para entrar a un corredor.

- Escenario Completado -

Al final del corredor encontrarás otra puerta que da a la estación de poder. Busca el elevador y utilízalo para subir al segundo nivel de la estación. Aquí encontrarás a un técnico. Habla con él y te pedirá que regreses al nivel de abajo y acciones los generadores.

Objetivo - Trigger primary relays; Enciende la energía

Desciende un nivel utilizando el elevador y busca un panel que tiene una luz parpadeando. Activa dicho panel y luego busca el siguiente que tendrá una luz parpadeando. Repite esto hasta que los seis paneles hayan sido activados. Ahora regresa a donde está el técnico. Sorpresa, el técnico ya no está.... Solamente está su ropa.

Acciona los tres paneles que están en el segundo nivel. La energía se restaurará por unos momentos, pero después aparecerá un Jefe.

Jefe:

La técnica para derrotar a este jefe sigue siendo la misma. Dispárale a la boca cuando la abra. La única diferencia es que ahora saldrá por diferentes lugares, por lo que te tendrás que ir moviendo según se vaya escondiendo y apareciendo.

Una vez que derrotes al Jefe, vuelve a accionar todos los botones. Restaurarás la electricidad a la zona. Sal de la estación de poder y regrésate al túnel.

- Escenario Completado -

Sigue retrocediéndote. Tu objetivo es regresar al túnel grande que está cerca de donde posesionaste a tu huésped. Es el túnel que tiene la puerta que da al laboratorio de armas, Weapons Lab. Una vez que estés en dicho túnel, busca en un extremo una puerta con un soldado. Habla con dicho soldado y se te añadirá un objetivo. Luego abre la puerta que da al laboratorio de armas.

Objetivo - Gain access to the command wing; Obtén acceso a la ala de comando

- Escenario Completado -

Desciende hasta donde están los científicos. Examina el aparato que está en el centro y que cuelga desde el techo. Es un brazo robótico que podrás posesionar. Hazlo y utilízalo para asustar a los tres científicos. Ahora, cada científico tiene un arma. Uno tiene una corriente de aire en su puerta; a otro necesitas intentar abrir su puerta para que aparezca la corriente de

aire; y el último abre su puerta cuando la intentas abrir, dejándote entrar a su cuarto en tu forma de espíritu. Una vez que estés adentro del cuarto de uno de los científicos, tendrás que asustarlo. Uno se asusta moviendo el archivero; otro posesionando el microscopio y llamando la atención del científico para luego asustarlo cuando se ponga a ver a través del lente; y el último moviendo un tentáculo y utilizándolo para pegarle.

En fin, puedes poseer al científico que quieras. Cada uno tendrá un arma única. En lo personal, te recomiendo que utilices al que tiene el arma que parece que tiene un riñón y que dispara dos ráfagas de energía rápidamente.

Regresa al túnel grande y habla con el soldado que está en el extremo. Si tu huésped es uno de los científicos, te permitirá abrir la puerta. A partir de aquí no les dispares a los soldados, ya que si lo haces se pondrán en tu contra. Simplemente dedícate a matar a los monstruos. Avanza por este grande corredor y al final encontrarás una puerta; tendrás que rodear un poco para llegar a ella. Ábrela y entrarás a un corredor.

Al final de este corredor hay una puerta, la cual abrirás utilizando el escáner de retina. Entrarás a un cuarto con varios monstruos y soldados. Mata a los monstruos. Ahora busca una puerta que dice "Conference Room" e intenta abrirla. Se te dará un nuevo objetivo.

Objetivo - Find a way to enter the conference room; Encuentra una forma de entrar al cuarto de conferencias

Busca una puerta que dice "Security Room". En tu forma de espíritu deslízate por la corriente de aire de dicha puerta, y luego posesiona a un soldado y utilízalo para matar a los monstruos. Luego abre la siguiente puerta para entrar al cuarto de control. Aquí te enfrentarás con un monstruo más. Luego examina ambas computadoras. Una de ellas apagará la alarma y quitará el estado de alerta.

Regresa a donde está el científico y poséelo. Luego abre la puerta que dice "Command Wing" para entrar a un corredor. En el extremo encontrarás una puerta que requiere escanear tu retina. Una vez que la abras entrarás a un cuarto con un hueco en el centro y dos escaleras que te permiten descender. Baja por la que sea y mata a los monstruos. En el nivel de abajo encontrarás una puerta. Ábrela y entrarás a unos túneles. Sigue estos túneles, matando a los monstruos, hasta que inicie una escena. ¡Es tiempo de un Jefe!

- Escenario Completado -

Jefe: Lombriz Rodante

Este Jefe puede ser derrotado de diferentes maneras. Si tienes una de las armas que son de largo alcance, entonces le puedes disparar desde lejos y, una vez que se te acerque, esconderte y esperar a que de nuevo se vaya. Cada vez que le disparas por mucho tiempo se da cuenta de tu ubicación y te intenta encontrar, mientras que si no le disparas simplemente se dedica a estar rodando por el escenario, así que si te mantienes pegado a la pared, y entre dos columnas -preferentemente en uno de los extremos del cuarto-, no te encontrará.

La segunda forma para derrotarlo es pegar a tu huésped a la pared, preferentemente entre dos columnas, y luego desposesionarlo. Lo que harás

será ir persiguiendo al jefe, y cuando se acerque a un contenedor explosivo, rápidamente posesionas dicho contenedor y lo explotas cuando el jefe pase al lado. Este método es el más tardado, pero es el más seguro.

En ambas estrategias debes intentar dañar los tanques que trae el Jefe. Hay Kits de Primeros Auxilios en varias partes dentro del nivel, y recuerda siempre intentar mantenerte oculto para tener la ventaja. Si te ubica el Jefe, lo mejor es correr y buscar un nuevo lugar para ocultarte. También ocasionalmente el Jefe echará un gas tóxico azul que es dañino para tu huésped, así que ten cuidado con él.

Una vez que mates al Jefe, busca la corriente de aire en el nivel y deslízate a través de ella. Iniciará una escena muy representativa en la que te enteras de los planes de Volks, y luego terminarás el nivel.

-----  
OCHO  
-----

- Objetivo - Stop Project Z; Detén el proyecto Z
- Objetivo - Find Helipad with Spec Ops Transport; Encuentra el Transporte de los Spec Ops
- Objetivo - Regain your body; Recupera tu cuerpo

Empieza dirigiéndote hacia la parte de atrás del escenario/tarima. Encontrarás un corredor que está detrás del escenario y que desciende a una puerta con una corriente de aire. Deslízate por dicha corriente e iniciará una escena.

- Objetivo - Enter restricted area; Entra al área restringida
- Objetivo - Possess authorized host; Posesiona un huésped autorizado

En este cuarto, busca un corredor a la izquierda y síguelo. Eventualmente encontrarás a tu izquierda una puerta con una corriente de aire. Deslízate a través de ella. Entrarás a otro corredor y, en el extremo de éste encontrarás un cuarto, en el que está Rourke y su secretaria. Posesiona la cama y utilízala para asustar a la secretaria. Luego busca a la secretaria, quien estará cerca de la puerta, y posesiónala.

Ahora abre la puerta. Sigue el corredor y cerca de la puerta, un soldado te hablará. Abre la puerta para encontrar unas escaleras. Desciéndelas y hasta abajo verás una jaula. Si sigues el corredor te hablará una mujer, quien te dirá que perdió su rata. Tu objetivo será encontrarla. Al final del corredor hay dos puertas: una a la derecha y otra a la izquierda. Abre la de la derecha y entrarás a un cuarto con muchas ratoneras. Busca en esta zona un cuarto que es un almacén. Ahí verás una "congregación" de ratas. Posesiona la ratonera cercana y utilízala para atraer a una de las ratas. Mátala. Esto asustará a las ratas restantes.



- Escenario Completado -

La rata que te sirve es la blanca, pero quizá primero quieras posesionar una negra y utilizarla para activar algunas de las ratoneras. En fin, con la rata blanca debes llegar al hoyo que está al lado de la puerta por la que llegaste a este cuarto. Debes esquivar las ratoneras (la tercera te matará), pero lo difícil está en que la rata se sentirá atraída a las ratoneras. Mientras más cerca esté a la ratonera, más será la atracción. En fin, cuando pases las últimas ratoneras encontrarás unos escalones; a la izquierda de ellos hay una rampa de tierra que podrás utilizar para llegar al hoyo que está al lado de la puerta. Métete al hoyo y saldrás al corredor con la jaula.

Sigue el corredor hasta que llegues a las escaleras. Cerca de donde están las escaleras encontrarás un hueco en la pared, a la altura del piso, el cual te servirá para llegar al barandal de las escaleras. Sigue por el barandal para subir, y eventualmente llegarás a la puerta. Un soldado convenientemente te la abrirá. Crúzala y luego da vuelta a la izquierda. Encontrarás otra puerta, la cual también abrirá un soldado. Así entrarás a un cuarto largo, en cuyo extremo encontrarás a la dueña de la rata. Iniciará una escena y la rata terminará dentro de su jaula.

- Escenario Completado -

Aquí desaposesiona a la rata y posesiona el foco que está al lado del perico. Utilízalo para asustar al perico. Luego posesiona al perico y utilízalo para espantar dos veces a la señora. Posesiónala.

Ahora que tienes control de la señora, haz que ella abra la jaula en la que está el perro. Luego intenta agarrar al perro dos veces; la segunda vez le pondrás la corre. El perro se maneja de una manera peculiar. Para hacer que se mueva necesitas lanzar una galleta, y él correrá hacia esa galleta, arrastrándote a ti en el trayecto. Utilizando este método, llega hasta la puerta y ábrela, y luego sube las escaleras y abre la puerta para entrar al corredor. Luego abre la puerta de la izquierda y entrarás al cuarto largo en el que están los casilleros y varios soldados. En el extremo de este cuarto hay una puerta que abrirás para luego descender unas escaleras y finalmente llegar al cuarto donde está Rourke. Basta con que sueltes al perro en esta parte, presionando el botón <A>, para que Rourke se asuste y lo puedas posesionar. Hazlo.

Con Rourke regresa hasta el principio del nivel, en donde está la puerta que están custodiando los dos soldados. Te dejarán pasar y entrar a un cuarto con un elevador. Utiliza el elevador para descender.

Avanza y habla con el soldado. Síguelo hasta la puerta y ábrela. En este cuarto podrás agarrar un traje especial, así como una pistola poderosa. Sal de este cuarto y abre la puerta a la izquierda del corredor para entrar al cuarto de control. Aquí encontrarás varios soldados. Tendrás que matarlos a todos; recomiendo que aproveches al máximo la velocidad rápida presionando el botón <L>. Cuando la actives los demás se moverán en cámara lenta, por lo cual podrás usar esto a tu ventaja; solamente ten en cuenta de que es por un tiempo limitado, porque la barra se acabará y tendrás que esperar a que se recargue. Otro tip importante es que las grandas son prácticamente inútiles contra los humanos; después verás el uso de las granadas. Por el momento evita usarlas.

Una vez que mates a todos los soldados podrás proseguir por la siguiente puerta. Ahora atravesarás por una serie de cuartos. El primero es un almacén; ten cuidado con el que lanza granadas. El segundo es un cuarto con un elevador de cuerpos; simplemente mata a los soldados. El tercero vuelve a ser un almacén; ten cuidado con el que lanza granadas. El cuarto es un taller mecánico, el quinto vuelve a ser un cuarto con un elevador de cuerpos. En todos estos cuartos puedes encontrar kits de primeros auxilios.

El sexto cuarto al que llegues será un cuarto grande. Cuando entres a él iniciará una escena.

- Escenario Completado -

Aquí lo que tienes que hacer es matar a todos los soldados enemigos, mientras vas subiendo los pisos. De nueva cuenta debes aprovechar al máximo tu acelerador de velocidad. Lo que tienes que tomar en cuenta es que los soldados también tienen aceleradores de velocidad. Cuidate de sus granadas, porque te expulsarán del cuerpo de Rourke. Cuando esto suceda, corre y aléjate, y luego que los soldados se hayan alejado de Rourke (y que éste ya no esté de color verde), vuelve a posesionarlo. Cuando hayas matado a todos los soldados iniciará una escena. Busca la puerta que está en el nivel de hasta arriba y utilízala para salir a un corredor, el cual te llevará al techo del edificio.

- Escenario Completado -

Aquí iniciará una escena. Examina las máquinas que están esparcidas por el techo. Notarás que las puedes posesionar. No es necesario. De hecho, recomiendo que utilices a Rourke para dispararles hasta que las destruyas. Luego desaposesiona a Rourke y posesiona tu cuerpo original. Iniciará una escena.

Jefe: Rourke Posesionado

Esta batalla es relativamente sencilla. Al principio basta con que te acerques a Rourke y le dispares. Cuando le hayas quitado la mitad de su vida, empezará a utilizar el acelerador de velocidad. Tú también tienes uno. Lo mejor es que te quedes en una esquina y esperes a que él venga. Cuando lo ubiques, activas el acelerador de velocidad y te intentas acercar lo más que puedas a él, para dispararle desde una distancia corta, porque si le disparas desde lejos él esquivará tus balas. Repite la técnica hasta que lo mates. Recuerda que puedes usar los kits de primeros auxilios que están en

los extremos del cuarto. Cuando lo mates, el demonio que lo posesionaba será tu siguiente oponente.

Jefe: Demonio

Para esta etapa de la batalla recomiendo que te vayas a la plataforma que está en uno de los lados del cuarto; es una plataforma que está un poco elevada y que en una esquina tiene un tanque de agua. Subes a esta plataforma por el lado opuesto en donde está el tanque, luego utilizas el paso angosto para llegar a donde está el tanque. Ahí esperas hasta que veas el demonio. Cuando lo veas, activas el acelerador de velocidad y empiezas a aventar granadas al paso angosto. DAÑARÁS AL DEMONIO CON LAS GRANADAS. Sigues aventando granadas, cada vez más cerca de donde te encuentras. Con suerte habrás dañado considerablemente al demonio.

Cuando te posesione presionas rápidamente el botón <A>, mientras mueves la palanca en el sentido opuesto al que te quiere llevar (te quiere llevar a uno de los ventiladores para que éste te corte). Cuando te liberes repites todo la técnica, y continúas así hasta que lo mates. Cuando lo mates terminarás el nivel.

-----

NUEVE

-----

Ahora te enfrentarás a dos helicópteros. Para destruir el primero, desposesiona tu cuerpo y posesiona el lanzamisiles. Utilízalo para destruir el helicóptero. Inicialá una escena. Rápídamente regresa a tu cuerpo. Ahora tendrás que dispararle al helicóptero utilizando tu no-tan-poderosa pistola. Recomiendo que utilices el contenedor del centro para cubrirte. Si te posicionas correctamente, el helicóptero no te podrá disparar pero tú podrás dispararle a su parte superior. Cuando lo destruyas inicialá otra escena... y luego vienen los espíritus.

Haste para atrás de tal forma de que te metas en un corredor con una puerta. De esta forma los fantasmas solamente podrán llegar a ti pasando por el corredor. Tú simplemente tendrás que aventar granadas al corredor. Aunque suene fácil, no lo es, pues los fantasmas seguramente te posesionarán varias veces y tendrás que presionar el botón <A> rápidamente para librarte. Por cierto, habrá algunos demonios escondidos cerca del helicóptero, así que lánzale granadas para hacerlos aparecer. Los demonios primero vendrán de uno en uno, y luego vendrán por grupos. Cuando hayas eliminado a todos inicialá una escena.

- Escenario Completado -

Mata a los soldados que vinieron a investigar qué está pasando. Ahora dirígete a la puerta y ábrela. Entrarás a un cuarto con tres soldados. Dos están a simple vista y el tercero está cerca de la siguiente puerta. Ya que

te hayas encargado de ellos, procede al siguiente cuarto. En este cuarto, no avances mucho. A lo lejos verás un fantasma en el nivel de abajo. Dispárale de donde tú estás granadas hasta que se desintegre (En este cuarto los fantasmas te intentarán suicidarse en un barranco, así que ten cuidado). Ahora voltea a ver al corredor que está al mismo nivel que tú, pero del lado opuesto. Al final de ese corredor y a la derecha hay un soldado que lanza granadas. Lo ideal sería eliminarlo con granadas desde donde estás. Si no puedes, sal del corredor donde tu te encuentras y este soldado también saldrá de su escondite. Rápidamente mátalos, y luego encárgate del fantasma que suelta.

Hasta arriba hay otros dos soldados. Mátalos. En el cuarto central, en uno de los lados, hay una plataforma pequeña con un oso. En el corredor del extremo hay vida, y antes de esa vida hay una puerta que puedes abrir para continuar. Hazlo. Ahora entrarás a un túnel. Tu avanza, luego descenderás y habrá dos cuartos, uno de cada lado. De cada uno saldrá un soldado. En el de la izquierda hay vida. Continúa avanzando y llegarás a unas escaleras en espiral, con tres soldados. Finalmente abre la puerta para entrar al siguiente cuarto, que resulta ser un corredor. Aquí hay tres soldados. Mátalos y llegarás a otra puerta. Ábrela.

- Escenario Completado -

Esta zona está algo peligrosa porque los soldados son más poderosos y hay varios con lanza cohetes. Mantente en el corredor donde estás. Hay dos soldados en el lado izquierdo del cuarto, dos del lado derecho, y dos hasta atrás, en una biblioteca. En el segundo nivel hay dos que te intentarán disparar con cohetes; estos son los más peligrosos. Sin embargo, primero nos encargaremos de los dos de la izquierda. Tan rápido salgas del pasillo en el que estás, activa la velocidad rápida y vete a la izquierda. Entrarás a un corredor. Mata a los dos soldados que ahí hay. Luego dirígete al final de este corredor. Si volteas a la derecha, a través de uno de los pasos podrás ver a los soldados en el segundo nivel que tienen lanzacohetes. Si no los puedes ver, hazte un poco para atrás o intenta verlos por otra de las aperturas. Mátalos (De uno de ellos saldrá un fantasma del que te puedes encargar fácilmente). Luego dirígete hasta el otro extremo del cuarto (sería el lado derecho), mata a los dos soldados, y finalmente al lado que te falta explorar para entrar a la biblioteca y matar a los restantes. Hasta atrás de la biblioteca hay un oso.

Regrésate a la parte principal del cuarto. Utiliza la rampa y los escombros caídos para llegar al segundo nivel. Aquí mata a todos los soldados, y luego busca la escalera que te lleva al tercer nivel (cuidado con el soldado). En el tercer nivel, mata a los dos soldados que están a los lados, y luego cuando te acerques al puente, ten cuidado con un soldado al que matarás y del que saldrá un fantasma (Por cierto, hazte para atrás para que no te maten los soldados lanza-cohetes). Después de encargarte del fantasma, posíciónate en los cuartos que están al lado del puente y de ahí dispárale a los soldados con los lanzacohetes (hay uno de cada lado del otro extremo del puente). Cruza el puente, y luego avanza hacia la izquierda. Agarra la vida, sube la escalera en espiral, y abre la puerta. En este cuarto camina hasta que inicie la escena.

- Escenario Completado -

Jefe: Estatuas de Piedra (Golems)

Solamente te enfretarás a un golem a la vez. Sin embargo, el segundo te estará disparando láseres. Por esta razón, es necesario que siempre te estés moviendo. NUNCA te quedes en un solo lugar. Ahora, al golem que te enfretarás le tienes que disparar en 9 diferentes lugares, que es donde está brillando su cuerpo (2 en un pie, 1 en el otro pie; 2 en una mano, 1 en la otra mano; 1 en el torso/estómago; 1 en el cachete; 1 en la espalda). Cuando se destruyan esos lugares que brillan (se pondrán de color azul cuando sean destruidos), el jefe se quedará quieto. En ese momento lo volteas a ver y le lanzas cuantas granadas puedas. Cuando mates al primero, el segundo bajará y te podrás enfretar a él. La estrategia para matar al segundo es la misma, con la excepción de que ahora si te puedes quedar quieto porque ya no te estará echando láseres.

Sugerencias para esta pelea:

- Utiliza constantemente el acelerador de velocidad, ya que cuando lo activas los pisotones del Golem no te dañan. También te permite moverte rápidamente hacia el lado al que le quieres disparar.
- Recuerda siempre moverte, para que el otro Golem no te dañe.
- No te acerques mucho a ninguno de los Golems pues te dañarán.

Después de la pelea, agarra la vida que está al lado de la puerta y ábrela. Avanza hasta la escena.

- Escenario Completado -

Jefe: Volks

Esta pelea es una pelea tardada. Por tal razón, no te desesperes. Volks estará en el centro del cuarto, moviéndose de un lado a otro del centro. Tú mantente cerca de las columnas que rodean al centro del cuarto (las que parecen cuernos), y seguirás estas columnas para caminar en círculo, en donde estarás circulando a Volks, pero cubriéndote gracias a las columnas. Cuando tengas a Volks a la vista, activas el acelerador y le disparas. Cuando salga de tu vista, o te pongas detrás de una columna, le dejas de disparar y desactivas el acelerador. Así continúas con la estrategia. Recuerda activar el acelerador cuando él esté a tu vista o tu estés a la de él, ya que así te moverás rápidamente y esquivarás sus balazos y misiles.

Cuando el jefe haya perdido 3/4 de su vida aparecerá un fantasma. Lo mismo sucederá cuando le quede la mitad. Cuando le reste 1/4 parte aparecerán dos fantasmas. Cuando aparezcan los fantasmas, olvídate de Volks, vete al extremo del cuarto, y camina dando círculos a la zona, tratando de desintegrar a los fantasmas. Ya que los hayas desintegrado, vuelve a preocuparte por Volks.

Eventualmente Volks dejará el centro y se irá al extremo del cuarto. Cuando haga esto, tú posíciónate en el centro, y así nuevamente utilizas las columnas como escudo mientras das vueltas en círculos, disparándole a Volks. Recuerda que hay vida cerca de una de las puertas.

- Escenario Completado -

Jefe: Demonio Maligno

Este Jefe es muy fácil de eliminar. Tu podrás flotar hacia arriba y hacia abajo, y a los lados utilizando el stick (palanca de control). Cuando

encuentres una apertura en los aros que rodean al jefe, le disparas con el R a éste (Solamente lo dañás disparándole a través de las aperturas). Eventualmente, después de muchos disparos al jefe, los aros desaparecerán. Cuando esto suceda, tendrás que dispararle una vez a cada uno de los 4 círculos iluminados para desactivarlos, y luego al corazón del centro todas las veces que te sea posible. Repite hasta que lo mates.

El Jefe, cuando tiene los aros, te los lanzará. Cuando veas que un aro empieza a parpadear, muévete para arriba o abajo para esquivarlo (ponte donde estén aros sólidos). Asimismo, muévete constantemente para esquivar cualquier cosa que te dispare.

¡FELICIDADES! ¡Has terminado el juego de Geist!

```
-----  
--  
-- 003. Preguntas Frecuentes (FAQ) --  
-- [FAQ] --  
-----
```

Ésta es la sección de Preguntas Frecuentes. Aquí podrás encontrar la respuesta a preguntas que comúnmente surgen al jugar Geist.

Si tienes una pregunta que no aparece aquí, me la puedes mandar al mail [luarfaqs@gmail.com](mailto:luarfaqs@gmail.com) para que la responda (y, en caso de que sea una pregunta interesante, la añade a esta sección; en caso de que la añada, se te dará el reconocimiento correspondiente. NOTA: Checar sección de "Contacto" antes de mandarme un e-mail).

- ¿Qué pasa si me matan a un huesped que es importante?

Si muere mientras lo necesitas, automáticamente pierdes y tendrás que reiniciar el nivel.

```
-----  
--  
-- 004. Historial de Versiones --  
-- [VER] --  
-----
```

Versión 1.00 (Agosto 21, 2006): Primera Versión de la Guía.

```
-----  
--  
-- 005. Información de Contacto --  
-- [CTC] --  
-----
```

Existen tres métodos para contactarme:

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

<http://www.guias.tk>

Y pon un mensaje en el que menciones tu pregunta. En ese mismo foro recibirás la respuesta a tu pregunta, muy seguramente antes de que pasen 24 horas. NO se requiere que te registres en el Foro para poner mensajes. Es totalmente gratis, y sin compromisos. También puedes comentar y pedir ayuda sobre otros juegos que no sean este.

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

- b) Si tienes una duda, pregunta, o agradecimiento; o una contribución, corrección, crítica a la guía, me puedes escribir a

[luarfaqs@gmail.com](mailto:luarfaqs@gmail.com)

a través de correo electrónico. Asegúrate de incluir en el cuerpo del mensaje (NO en el asunto/subject) el nombre del Juego: Geist

NOTA: Recibirás respuesta entre 2 a 5 días. Si tu pregunta es urgente, realizala en el foro, ya que ahí recibes respuesta dentro de 24 horas.

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

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

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

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

\*\* NOTA IMPORTANTE: Si me vas a mandar un e-mail, hazlo a la dirección de Gmail. No contestaré correos que me lleguen a la dirección de Hotmail. Tampoco contestaré e-mails que me lleguen a las dos direcciones.

En pocas palabras, solamente contestaré los e-mails que me lleguen exclusivamente a la cuenta de Gmail.

c) A través de MSN Messenger. Puedes agregar las direcciones lu4rfaqs@hotmail (y/o) luarfaqs@gmail.com

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

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

-- -- -- -- --  
-- -- -- -- --  
--  
-- 006. Copyright / Legal  
-- [CPR]  
--  
-- -- -- -- --  
-- -- -- -- --

~ This Guide is Copyright 2006 Raúl Morales

~ Todos los derechos reservados

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

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

~ Sitios Web que pueden exhibir esta guía:

- GameFAQs
- IGN
- Neoseeker
- Nación Arcade

Si quieres autorización para poner la guía en tu sitio, mándame un e-mail primero a la dirección que aparece en la sección de contacto.

-- -- -- -- --  
-- -- -- -- --  
--  
-- 007. Agradecimientos  
-- [GRC]  
--  
-- -- -- -- --  
-- -- -- -- --

- A CJayC y Sailor Bacon, por publicar esta guía en GameFAQs
- A n-Space, por crear este maravilloso juego.
- A ti, por leer esta guía



