



- V.03 - Experimentation
  - V.04 - Fieldwork
  - V.05 - Escape
  - V.06 - Madness
  - V.07 - Rescue
  - V.08 - Reliance
  - V.09 - Entrapped
  - V.10 - Streetlife
  - V.11 - Teamwork
  - V.12 - Breakout
  - V.13 - Conspiracy
  - V.14 - Infiltration
  - V.15 - Childcare
  - V.16 - Confrontation
  - V.17 - Redemption
- 006. Preguntas Frecuentes (FAQ)
  - 007. Historial de Versiones
  - 008. Información de Contacto
  - 009. Copyright / Legal
  - 010. Agradecimientos

Primero que nada, me gustaría decir que esta guía se creó con el juego de Second Sight para el GameCube. Aunque no hay ninguna diferencia entre el juego en distintas consolas, en lo que se refiere al contenido, lo que sí cambia es el control. Eso significa que puedes utilizar esta guía para las versiones de PlayStation 2 y Xbox también, pero simplemente no prestarás atención a los botones que indico que hay que presionar.

Second Sight es un juego excelente con una historia llena de intrigas que te mantendrán en suspenso desde el inicio. John Vattic se despierta en una institución médica, sin poder recordar su pasado. De lo que sí se da cuenta es que puede hacer cosas extrañas. Durante el juego, este desconocido y posiblemente oscuro pasado se irá revelando tanto al jugador como al protagonista del juego.

Este juego es un juego de acción, así como un juego de disparos en tercera persona. Aunque tienes la opción de disparar desde el punto de vista de primera persona, no te puedes mover mientras estás en este punto de vista, lo que significa que es mejor disparar desde el punto de vista de tercera persona.

Una de las características únicas de este juego es la gran variedad de habilidades psíquicas que tiene el protagonista. Podrás preferir usar estas habilidades más que disparar, pero el juego balancea correctamente el uso de habilidades psíquicas con el uso de armas. Claro, puedes combinar ambas para tener una estrategia asombrosa...

Second Sight tiene muchas opciones para completar los niveles. Incluso hay niveles que se pueden terminar de diferentes formas, lo que significa que puedes jugar el nivel dos veces, tomando caminos diferentes. También hay varios métodos para resolver los problemas/acertijos en cada nivel, lo cual hace que este juego sea un juego muy "abierto".

Y bien, si la historia principal del juego te confunde, solamente ten en cuenta que esto es a propósito, y parte de la experiencia de jugar Second Sight. Cuando termines el juego no estarás decepcionado.

Finalmente, esta guía es una traducción de la guía que hice en inglés para el mismo juego. Esta traducción se inició el martes, 13 de septiembre de





objetos más pesados, incluyendo humanos.

Si quieres usar Telekinesis, es absolutamente necesario que enfoques lo que quieres manipular (si no enfocas nada, no sucederá nada). Para enfocar un objeto presionas el botón <L>. Mantienes enfocado el objeto, y cuando quieras empezara a utilizar Telekinesis sobre él, simplemente presionas y mantienes presionado el botón <R>. Despresiona el botón cuando quieras dejar de usar la habilidad. Cuando manipulas un objeto con Telekinesis, lo puedes mover utilizando la palanca <C> (en caso de que pueda ser movido). Si el objeto no puede ser movido, entonces con manipularlo será suficiente para interactuar con él (Por ejemplo, en el caso de un botón, nada más requieres manipularlo para presionarlo, ya que no lo puedes mover).

-----  
- Curar - Healing -  
-----

Curar es una de las habilidades que probablemente usarás más. Claro, no hay nada de malo en curarte, pero no siempre lo puedes hacer. Si estás siendo atacado, perderás vida más rápidamente de la que te lo curas, ya que Vattic automáticamente se para cuando se cura y te vuelves un blanco fácil.

Si has perdido vida y estás en un lugar donde puedes curarte sin ser visto, entonces debes aprovechar la oportunidad para curarte. Recuerda que te vuelves completamente vulnerable mientras te curas.

Para curarte, simplemente selecciona la Habilidad Psíquica Curativa y presiona y mantén presionado el botón <R>. Si quieres curar a un compañero, entonces primero enfócalo con el botón <L> y, mientras lo tienes enfocado, presiona y mantén presionado el botón <R> para empezar a curarlo.

-----  
- Ataque Psi: Pulso Psi y Explosión Psi - Psi Attack -  
-----

El Ataque Psíquico por definición. Es un ataque fuerte, capaz de matar con un solo pulso/explosión. Al principio sólo podrás realizar Pulsos Psi, pero cuando se actualice tu habilidad también podrás hacer la Explosión Radial Psi, la cual abarca toda la zona.

El Pulso Psi es una bola de Energía Psíquica que golpeará cualquier cosa que tengas enfocada siempre que no haya algo bloqueando el camino (como una ventana o caja). La persona a la que impacte será proyectada unos pasos, y también puede gritar (toma esto en consideración si estás tratando de ser silencioso). Tu Energía Psi te permite realizar dos Pulsos Psi consecutivos antes de que tengas que esperar a que se recargue tu energía para hacer más.

Para hacer un Pulso Psi, simplemente enfoca a alguien (Sí, el Pulso Psi solamente puede enfocar cosas vivientes) con el botón <L>, y luego presiona el botón <R> para emitir el Pulso.

La Explosión Psi es una explosión radial que golpeará a todo lo que impacte. Si la persona estaba cerca del centro/origen de la explosión, es posible que muera; si no estaba cerca del centro de la explosión, entonces quedará inconsciente por unos segundos. Como con el Pulso Psi, la víctima podrá salir volando unos cuantos metros. Tu Energía Psi solamente te permite realizar una Explosión Psi, y luego tendrás que esperar a que ésta se rellene para hacer otro.

Para realizar una Explosión Psi, simplemente presiona y mantén presionado el botón <R> hasta que se cree la explosión. Ten en cuenta de que toma unos instantes crear la explosión, tiempo en el que estarás vulnerable.

-----  
- Telepathic Charm -  
-----

Referido únicamente como "Charm", esta Habilidad Psíquica te permite hacerte invisible a humanos (Cámaras y otros dispositivos SÍ te detectarán). Puede ser una habilidad útil, ya que puedes literalmente caminar en frente de un guardia sin que éste te vea. Esto funciona porque se crea una ilusión óptica en la mente de los guardias, permitiéndote desplazarte libremente.

Para usar Charm, simplemente presiona el botón <R> para activarlo (sin ser visto por otros guardias). Mantén presionado el botón por cuanto tiempo quieras usar Charm. Si eres visto por un guardia mientras activas esta habilidad, entonces la ilusión fallará y se consumirá toda tu energía Psi.

Nota que tampoco debes tocar a un guardia cuando utilizas Charm, y que debes evitar hacer ruidos (mover cajas, etc.) o dejar huellas (de sangre, nieve, etc.), ya que estas cosas harán que los guardias se den cuenta que algo está pasando y empiecen a investigar.

Charm también puede ser usado para calmar a tus amigos o decirles que te persigan o se queden. Enfócalos con el botón <L> y presiona el botón <R> para usar Charm sobre ellos.

-----  
- Proyección - Projection -  
-----

Proyección puede ser una habilidad indispensable según la forma en la que juegues. Cuando utilizas Proyección, Vattic se proyectará a si mismo en un holograma. El holograma es capaz de moverse y explorar nuevas áreas antes de que Vattic entre a ellas físicamente. Esto puede ser útil si quieres ver lo que están haciendo los guardias.

Tu holograma puede interactuar hasta cierto grado con el mundo físico. Por ejemplo, puedes cruzar una puerta de láser, pero no puedes atravesar paredes o puertas con candado. Nada podrá ver tu holograma (Guardias, Cámaras, etc.) y tampoco puedes mover objetos o levantar armas, ni atacar. Sin embargo, puedes presionar algunos botones y acceder a ciertas computadoras. Todo depende del nivel en el que estés.

Toma en cuenta que Vattic queda muy vulnerable cuando se proyecta. Si recibe daño, la Proyección automáticamente se cancelará. Para proyectarte, presiona el botón <R> cuando tienes la habilidad de Proyección seleccionada. Ahora mueve tu holograma como si fuera el mismo Vattic. Para regresar a Vattic, presiona el botón <B>.

-----  
- Posesión - Possession -  
-----

Es la actualización de la habilidad de Proyección.



\* Disparos a la cabeza sólo requieren de un dardo para dejar inconsciente al guardia. Si le pegas al guardia en la pierna, podrás requerir dispararle dos o tres dardos para un efecto rápido. De lo contrario tendrás que esperar a que el dardo surta efecto. Se toma un poco de tiempo disparar continuamente.

Tranquilizante de usos militares, con funciones idénticas al Tranquilizante de Animales. Las aplicaciones incluyen controlar manifestaciones y operaciones de infiltración sensibles.

-----  
- Pistolas -  
-----

~ Pistol (Pistola)

\* Excelente puntería, tanto de corta como de larga distancia.

Semi-automática de propósito general, con un cargador de 8 balas. Fácil de recargar y capaz de sorprender por su precisión en manos experimentadas, es una arma muy buena.

~ .45 Pistol (Pistola .45)

\* Excelente puntería, tanto de corta como de larga distancia.

Pistola estándar de 45 calibres. Con un efecto fuerte para una pistola de 7 balas por cargador, esta arma es privilegiada por firmas de seguridad privada y agencias gubernamentales de seguridad.

~ Revolver (Revólver)

\* Puede ser encontrada en el nivel de Streetlife. Toma mucho tiempo recargarla, así que quizá querrás evitar usarla.

Confiable y buena, este revolver de 6 disparos es un favorito de la multitud de los "Sábados por la Noche".

-----  
- Rifles y Metralletas -  
-----

~ SMG

Una metralleta que dispara rápidamente y es muy fácil de manejar. Comúnmente usada por fuerzas de seguridad en vez de pistolas cuando se requiere más poder de disparo. Excelente para disparos de corta distancia, pero algo limitada en lo que se refiere a puntería y poder de penetración a larga distancia.

~ Sniper Rifle (Rifle de Francotirador)

\* Solamente úsala cuando tu blanco esté muy lejos. Toma mucho tiempo disparar entre disparos, y recargarla es tardado.

El arma del combate a larga distancia por excelencia. Una mira telescópica de precisión te permite apuntar a la perfección, y sus balas son increíblemente precisas a distancias sorprendentes. El clip de 5 balas puede



tardar en ser recargado.

~ Soviet Rifle (Rifle Soviético)

Producido en masa, algo fuera de moda, pero sigue siendo útil. Tiene 24 balas por cargador. Su velocidad de disparo es media, y su puntería está limitada, lo cual se compensa con su confiabilidad y durabilidad.

~ Assault Rifle (Rifle de Asalto)

Poderoso rifle automático de Ejército Estadounidense. Dispara rápidamente y excelente para detener a cualquier cosa con sus 32 balas por cargador.

-----  
- Escopetas -  
-----

~ Sawn-off Shotgun

\* Evita usar la Escopeta cuando tu blanco está lejos, ya que puedes terminar sin atinarle. Pero, si tu oponente está cerca de ti, un disparo puede ser todo lo necesario para tirarlo.

Escopeta de doble barril cuyos barriles han sido cortados. La modificación permite esconder la escopeta más fácilmente y que sea más efectiva en combates de corta distancia. El daño infligido es grande si el blanco está cerca, pero es muy imprecisa a larga distancia, y se tarda en recargar.

~ Shotgun (Escopeta)

\* Evita usar la Escopeta cuando tu blanco está lejos, ya que puedes terminar sin atinarle. Pero, si tu oponente está cerca de ti, un disparo puede ser todo lo necesario para tirarlo.

Escopeta moderna que se recarga con bombeo y tiene un clip de 8 balas. Devastadora a cortas distancias, esta arma no es para los que tienen un corazón débil.

-----  
-----  
004. Información Básica y Sugerencias  
-----  
-----

Traté de mantener esta sección lo más pequeña posible para que la puedas leer rápidamente en unos minutos. La siguiente información es útil y básica, por lo que la debes tener en cuenta al momento de jugar.

~ Cúrate. Si no tienes tu vida llena, cúrate cuando tengas la primera oportunidad de hacerlo. Nunca sabes cuando puedes ser emboscado, así que siempre es bueno tener tu vida llena.

~ Si encuentras una computadora, asegúrate de acceder a ella, ya que

te puede proveer de información útil. Algunas computadoras están conectadas al sistema de seguridad, lo cual te permite apagar las cámaras de vigilancia.

- ~ Si una cámara te ve, entonces la alarma sonará, sin importar lo que hagas. Para prevenir esto, simplemente apaga las cámaras (de ser posible), o destrúyelas utilizando Telekinesis o disparándoles. Recuerda que una cámara notará tu presencia incluso si estás utilizando Charm.
- ~ Nunca actives Charm si hay un guardia presente. Hacerlo consumirá todo tu Poder Psi instantáneamente.
- ~ Cuando todo tu Poder/Energía Psi se consuma por completo, la pantalla tendrá un efecto de explosión y todo se volverá gris.
- ~ Aunque la Explosión Psi puede afectar a más personas, el Pulso Psi es más fuerte.
- ~ Documentos impresos que puedes leer siempre están brillando (algunas veces incluso destellan). Una vez que los leas dejarán de brillar. Nota que a veces obtendrás información vital para continuar de este tipo de documentos.
- ~ Recuerda agacharte si es que quieres entrar a un ducto de ventilación.
- ~ La mayoría de las veces es más fácil mantener un perfil silencioso (ser rápido y callado). De esta forma evitarás sonar la alarma en niveles que cuentan con ella. Si la alarma suena, asegúrate de esconderte (mientras estés a la vista de un guardia la alarma no dejará de sonar) para pararla. Mientras la alarma esté encendida, los guardias seguirán viniendo al lugar en el que fuiste visto.
- ~ Los guardias no son estúpidos (aunque al principio lo parezca). Si escuchan un ruido, irán a investigar. Si ven a una persona muerta, sabrán que algo sospechoso está pasando, y podrían decidir sonar la alarma. En algunas partes del juego, algunos guardias se necesitan reportar a la central utilizando su radio, por lo que si los matas, ellos no se reportarán y consecuentemente sonará la alarma.
- ~ Baños, lockers/casilleros, ductos de ventilación, etc. son buenos lugares para esconderte en caso de que suene la alarma. Pero si un guardia te ve cuando te intentas esconder, seguramente te descubrirá.
- ~ No dañe esconderte y cubrirte cuando estás en un enfrentamiento a disparos.
- ~ Utiliza el punto de vista de tercera persona, en su modalidad de cámara libre para que puedas moverte libremente junto con la cámara. El Punto de vista estático simplemente no se enfoca en lo que quieres que se enfoque, por lo que no es muy útil. Similarmente, el punto de vista de primera persona no lo puedes usar para moverte, así que evita usar estos últimos dos puntos de vista cuando te desplaces por los niveles.

Gracias a Ledgendgamer por las siguientes:

- ~ Si utilizas TK (Telekinesis) en alguien sin levantarlo, se distraerán lo suficiente para agarrarlo.
- ~ Los enemigos usualmente no te disparan si estás encañonando por detrás a uno de sus amigos.

- ~ Cuando uses TK en alguien, aviéntalo a una pared. Simplemente empuja la palanca <C> hacia un lado y suelta el botón. Si tienes suerte, su cabeza se meterá en la pared.
- ~ Utiliza posesión para poseer a un guardia en las oficinas [o en cualquier otro lado]. Luego haz que ataque a uno de sus colegas y rápidamente regresa a Vattic. Los demás empezarán a atacarlo y el guardia inocente no sabrá que hacer.

-----  
--  
-- 005. Walkthrough / Guía Paso-a-Paso --  
-- [WTG] --  
-----

El Walkthrough es una guía detallada paso-a-paso para completar exitosamente cada nivel de Second Sight. Toma en consideración las siguientes cosas:

- El Walkthrough se realizó utilizando el nivel Normal de dificultad. Sin embargo, este Walkthrough te ayudará en cualquier dificultad. Si lo usas y aún así no puedes resolver tu problema, siéntete libre de mandarme un e-mail.
- Cuando te dé direcciones, son utilizando el punto de vista de 3ra persona, viendo hacia el frente de John (esto significa que deberás estar viendo la espalda de John).

~~~~~  
V.01 - Isolation  
~~~~~

Una institución médica de alta seguridad. En una celda de aislamiento se levanta un hombre drogado. Él puede recordar nada de su pasado - pero sabe instintivamente que sus captores no le quieren hacer nada bueno. Él debe tratar de escapar.

El juego inicia con una escena extraña en la que unos guardias te describen como un asesino en serie. Tú logras romper las correas que te amarraban a la cama, y la escena termina un poco después.

Ahora tendrás el control de alguien que ha perdido su memoria. Debido a que esta es posiblemente la primera vez que has jugado el Juego, empieza por moverte alrededor del cuarto, intentando acostumbrarte a los controles y al movimiento del personaje. Lo único que recomiendo altamente es que cambies entre los tres tipos diferentes de cámara para que puedas escoger el que mejor se adapte a tu gusto. En mi opinión, el mejor modo de cámara es el de tercera persona, en el cual utilizas la palanca <C> para moverla.

En fin, lo que tienes que hacer es ir a la puerta de cristal que tiene marcado "Isolation Ward". Ahora presiona y mantén presionado el botón <L> para enfocar el panel pequeño localizado a la izquierda de la puerta. Una vez que lo tienes enfocado, presiona y mantén presionado el botón <R> hasta que la puerta de cristal se abra. Acabas de utilizar Telekinesis, uno de los poderes psíquicos de tu personaje.

Ahora puedes avanzar hasta la siguiente parte del cuarto. Hazlo. En una de las esquinas encontrarás una puerta. Acércate a ella y se abrirá automáticamente (La mayoría de las puertas en este juego se abren solas). Entrarás a un nuevo cuarto, en el que no hay nada interesante por hacer con excepción de mover algunos dispositivos eléctricos.

Entra al siguiente cuarto. Iniciará una breve escena en este pequeño cuarto. Una vez que se acabe habrás aprendido la habilidad de "Cure", la cual sirve para curarte. Presiona hacia la derecha o izquierda en la cruz direccional para desplegar las habilidades que te sabes. Utilizando los mismos botones, elige la habilidad de "Cure". Una vez que la has seleccionado, presiona y mantén presionado el botón <R> hasta que te cures por completo (Tu vida es desplegada en la barra roja en la esquina superior izquierda de la pantalla). Debajo de ella encontrarás una barra azul-plateado, la cual muestra tu poder/energía Psi, o poder psíquico. Éste es consumido gradualmente cuando utilizas habilidades psíquicas, y se vuelve a llenar gradualmente por sí solo cuando no estás realizando ninguna habilidad psíquica.

Camina al siguiente cuarto y da vuelta a la derecha para ver un corredor largo. Al final de él verás a dos guardias. Si te les acercas lentamente, empezarán a hablar. Puedes escuchar sus conversaciones, pero no dicen nada relevante. Tendrás que eliminarlos. Utiliza Telekinesis para seleccionar el bote de basura al lado de ellos, y muévelo utilizando la palanca <C>, golpeando a los guardias mientras lo haces. Pronto caerán al suelo. Si prefieres otra técnica, simplemente corre hasta ellos y presiona el botón <X> para pegarles. No se te olvide que tienes la habilidad para curarte.

Uno de los guardias dejaría caer una tarjeta de seguridad cuando lo mates (Quizá nada más los tiraste al suelo; si esto pasó, acércate a ellos y presiona el botón <X> para patearlos. Una vez que se mueran no podrás seguir pateándolos). Ahora ve al final del corredor. Si te vas hacia la derecha entrarás a un cuarto con un doctor en él, así como el cuarto de los guardias y un cuarto de interrogación. No es necesario ir a aquí.

En el corredor largo, busca una puerta que requiere tu pase de seguridad. Ponte en frente del lector de la tarjeta de seguridad (a la izquierda de la puerta), y presiona el botón <A> para utilizar el pase que adquiriste de los guardias. La puerta se abrirá, permitiéndote entrar al siguiente cuarto. Ya en él, podrás ver a través del vidrio a un cirujano. Métete por la puerta en este cuarto para entrar a un pequeño cuarto con una puerta que da a donde está el cirujano.

No es necesario matar al cirujano, pero lo puedes hacer si se te place. Busca la computadora, y una vez que estés en frente de ella presiona el botón <A> para utilizarla. La cámara se centrará en el monitor de la computadora. Mueve la palanca de control para terminar el protector de pantalla, y luego con la misma palanca moverás el ratón/Mouse de la computadora. Selecciona "Map of this Area" y presiona el botón <A> para desplegar el mapa. Éste también será bajado a tu PDA, a la cual puedes acceder presionando el botón <Start>.

Ahora que estás viendo el mapa, utiliza la palanca de control para seleccionar los cuartos. Lo que estás buscando es un cuarto (bueno, realmente no es un cuarto) titulado "Elevador" (Elevador). Una vez que lo has seleccionado, presiona el botón <A> para ver una descripción pequeña del cuarto. También recibirás la contraseña para activar el elevador. Después de esto, no es requerido que continúes en el mapa, pero tómate la libertad de checar las descripciones de los demás cuartos. También nota que no es necesario aprenderte las contraseñas que recibes en el transcurso del juego, ya que tu personaje automáticamente las introducirá.

Regresa al corredor largo, y busca el elevador (Está cerca de la puerta que te regresa al cuarto en el que iniciaste el juego. A la derecha del elevador está el panel de control que te permite introducir la contraseña. Presiona el botón <A> en frente de él para que tu personaje introduzca la contraseña.

Iniciará una escena, en la que el personaje por fin decide ver el nombre escrito en su pulsera. Tu nombre es John Vattic.

~~~~~

## V.02 - Preparation

~~~~~

El Dr. Vattic se reporta a la base militar de EUA en Alemania, donde espera ayudar con sus conocimientos científicos.

Al llegar, aprende que se le requiere que tome un entrenamiento militar antes de que se le informe en lo que ayudará.

Esta misión toma lugar 6 meses antes de la anterior. Como te podrás dar cuenta, John Vattic no se ve tan maltratado como antes. Te encontrarás con Conolel Starke, quien te recomienda que tomes unas prácticas de entrenamiento. Hasta el momento desconocemos lo que John Vattic hace en esta base militar.

La puerta en frente de ti está cerrada, así que la única opción que tienes es seguir el corredor. Prontamente encontrarás a Cortelli, el experto en comunicaciones. Te dirá que necesitas entrenamiento físico antes de que puedas agarrar un arma. Síguelo por el corredor y baja las escaleras, dando una vuelta en U al final. Ahora estarás en un nuevo corredor, el cual también necesitas seguir. Al fondo darás una vuelta a la derecha para empezar a ascender a los campos de entrenamiento. Cortelli te abrirá la puerta, y una vez que estés afuera una escena tomará lugar.

Ve como Cortelli se trepa a las paredes de obstáculos. Una vez que tengas el control de Vattic, simplemente camina a la primera pared, y continúa caminando hacia ella, como si quisieras atravesarla. Claro, no la atravesarás pero sí la treparás. Una vez que estés del otro lado de la pared, haz lo mismo con la siguiente pared baja. Después de esto viene una pared alta (es lo mismo). Tienes la opción de saltarte la última pared y trepar la de madera, como lo hizo Cortelli, o simplemente trepar la última pared alta y llegar a donde está el soldado.

Una vez que llegues a Cortelli él te dirá que necesitas avanzar por el tunel para llegar a la siguiente zona. Presiona el botón <B> para agacharte, y luego entra el túnel. Una vez que lo atraveses, verás una breve escena.

Camina hacia delante hasta que llegues a la estructura de madera (escalera) la puedes subir. Hazlo. En la cima, Tex te dirá que debes de considerar cómo llegar al otro lado. Camina lentamente al borde de la izquierda. Cuando estés cerca de él, presiona el botón <A> para bajarte y agarrarte de la esquina con las manos (También puedes caminar hacia el borde para hacer esto). Una vez que estés listo, muévete hasta la izquierda, y luego presiona el botón <Z> para subirte (o simplemente mueve la palanca del control hacia delante). Ahora simplemente baja la escalera de la izquierda.

Ve con Tex (Jackson). Te dirá como escabullirte y esconderte. Camina al bloque/pared, y una vez que estés casi tocándola, verás que en la parte inferior de la pantalla aparece un comando que te dice que puedes utilizar "Stealth" presionando el botón <Z>. Hazlo. Después de esto notarás que estás presionado a la pared. Al mover la palanca te puedes mover alrededor de la pared; muévete hacia una de las esquinas y luego mueve la palanca del control hacia la esquina: John Vattic sacará su cabeza. Después de esto, mueve la palanca hacia la esquina y un poco hacia delante (en forma diagonal) para moverte al siguiente lado de la pared. Repite esto hasta que estés de vuelta en el inicio. Finalmente, presiona el botón <B> para agacharte mientras estás presionado a la pared.

Posteriormente tendrás que evitar a Tex y escabullirte sin que te vea. Despresiónate de la pared presionando el botón <Z>. Ahora muévete hacia atrás hasta que llegues al otro bloque/pared, y presiónate hacia el lado que está opuesto de donde está Tex. Después Tex se empezará a mover. Espera a que pase la primera pared, y una vez que se esté preparando para checar la siguiente pared, muévete en la dirección opuesta a la que él tome (Te tendrás que despresionar de la pared).

Cuando estés en donde Tex originalmente estaba (cerca del tubo), te dirá que te tienes que agachar y entrar en el tubo. Hazlo. Cuando llegues al final del primer tubo, da una vuelta a la derecha para entrar al siguiente tubo. Al final de éste da vuelta a la izquierda y entra al último tubo. Deberás de estar de vuelta en el exterior.

Se te notificará que necesitas pasar por la zona en la que están los tres guardias sin que éstos te vean. Los primeros dos no se mueven. Solamente cambian la dirección de su vista. Primero, es altamente recomendado de que siempre estés agachado en esta parte del entrenamiento. Sugiero moverte a través del pequeño pasaje que está entre la pared de la izquierda y los bloques a su derecha. De esta forma no tendrás problema pasando el primer guardia y tirándote a la trinchera.

En la trinchera, presiónate contra la pared para evitar que el segundo guardia te vea. Del otro lado de la trinchera, despresiónate de la pared y sube la que te permite llegar a la siguiente zona (no es en la que está el segundo guardia).

Ahora tendrás que evitar el tercer y último guardia de esta zona. Primero verifica que el guardia esté en la parte de tu izquierda. Si es así, ve a tu derecha y escóndete detrás del bloque que está ahí. Espera a que el guardia se aleje de la salida de la derecha, y luego corre a ella (Recuerda agacharte si quieres evitar que te vea).

Una vez que llegues a la salida iniciará una breve escena que te enseña que hay un soldado detrás de la ventana. Lo que tienes que hacer es presiónarte contra la pared de la casa y agacharte. Ahora muévete a tu derecho. Evitarás ser sorprendido por los guardias. Una vez que los pases, despresiónate de la pared y camina hacia la reja abierta.

¡Ahora es tiempo de aprender a utilizar una pistola! Sigue el corredor hasta que encuentres a un soldado. Habla con él presionando el botón <A> mientras estés cerca de él. Después de esto entrarás al campo de tiro al blanco y se te dará tu primera arma. Cuando se te indique, presiona y mantén presionado el botón <L> para apuntar tu arma. Vattic automáticamente enfoca cualquier blanco. Un blanco aparecerá a tu izquierda. Mientras sigas apuntando al primer blanco, mueve la <Palanca C> a la izquierda para apuntar a este nuevo blanco. Posteriormente un tercer blanco aparecerá a la derecha del primero. Mueve la misma palanca dos veces a la derecha hasta que lo enfoques.

Después de esto, ¡obtendremos balas! Dispara a los blancos (Enfoca cualquier blanco, y mientras sigues apuntándole, persigan el botón <R> para dispararle). Continúa haciendo esto hasta que se te acaben las balas. Posteriormente se te darán más balas, y se te mencionará que tienes que obtener por lo menos 250 puntos.

La cantidad de puntos que obtengas depende de dónde le pegues al blanco. La cantidad máxima se te da cuando le pegas a la cabeza, e incluso éstos varían dependiendo de que tan cerca del centro de la cabeza estuvo tu tiro. Nota que es más fácil pegarle a la cabeza de los blancos que se mueven de atrás hacia delante que aquellos que se mueven de un lado a otro. De todas maneras, toma en cuenta que es mejor pegarle al blanco en cualquier parte de su cuerpo que no pegarle. Para algunos blancos que se mueven de lado a lado rápidamente tendrás que mover la retícula manualmente un poco delante de donde está para pegarle.

Una vez que se acabe y hayas obtenido más de 250 puntos, necesitarás avanzar. Muévete hacia atrás un poco y luego atraviesa la puerta de la derecha (es la que está sin candado) para llegar al siguiente cuarto.

Aquí practicarás contra blancos en vivo. Agáchate y presiónate contra la pared. Ahora arrímate a la derecha o izquierda, y apunta a un blanco (botón <L>). Después vuélvete a cubrir. Ahora se te dirá que inicies el entrenamiento. Hay dos oponentes de cada lado, dos cerca de ti y dos lejos. Los que están cerca pueden ser disparados fácilmente si te arrimas a la derecha o izquierda, respectivamente. Para los que están lejos, es más fácil ver por arriba (presiona hacia delante en la palanca de control y el botón <L> para enfocar el blanco). Cada soldado tiene 8 balas por cargador, y usualmente recarga su arma sin cubrirse. Aprovecha esto. También, si quieres evitar que te peguen, solamente dispara una vez cada vez que te arrimes. Cada soldado resistirá 3 tiros.

Una vez que te hayas encargado de los cuatro soldados, tendrás que seguir a JC otra vez. Ahora se te dará una nueva misión: atravesar el complejo sin recibir muchos disparos. Camina a la izquierda de JC y sigue el corredor. Una vez que llegues al final del corredor, da vuelta a la derecha y avanza hasta que llegues a la puerta, la cual activarás con el botón <A>. Antes de entrar al complejo, nota que puedes dispararle a los tres soldados visibles desde aquí.

Ahora que te has encargado de los tres guardias visibles, camina al otro lado del cuarto. Nota que hay un guardia detrás de la última pared de la izquierda, así que ponte listo para dispararle (Un buen truco es trepar la pared detrás de la que está y dispararle desde arriba).

Sube la escalera de madera, y agáchate para pasar el túnel. Del otro lado, rápidamente trepa la escalera de madera y acércate al borde de la izquierda. Desde aquí le podrías disparar al guardia que está a la izquierda, y después de eso, uno saltará de la estructura en la que te encuentras. También

dispárale. Ahora ve al otro lado del cuarto y entra a los tubos.

Después del primer tubo no tomes el de la derecha. En vez de esto, sigue avanzando hacia delante y entra al segundo tubo. Después de esto llegarás a un área ancha. El segundo tubo de la derecha debería de tener una apertura que te permite dispararle a un soldado a través de ella. Ahora regresa al primer tubo y toma el tubo de la derecha. Sigue el camino hasta que salgas a la siguiente zona.

Un soldado habría estado esperando aquí para dispararte, pero por suerte, ya le disparaste desde los tubos. Desde aquí verás dos soldados. Agáchate y presiónate contra la pared/bloque, y desde aquí arrímate para dispararle a ambo soldados. Después de esto levántate y camina a la derecha. Verás una reja, y después de ella dos soldados. Dispárales. Tírate a la trinchera, sube por el otro lado, y avanza a la zona con la casa.

No hay necesidad de presionarte a la casa. De hecho, NO debes de hacer esto, dado que el otro soldado está esperando para emboscarte cuando llegues a la esquina de la casa que está cerca de la puerta. Una vez que te has encargado de él, camina a la puerta.

Próximamente se te dará un curso de Francotirador. Camina a la derecha de JC, y al final del corredor da una vuelta a la izquierda para entrar al Campo de Tiro al Blanco. Franklin estará adyacente a la puerta. Habla con ella. Usar un Rifle de Francotirador realmente es fácil. Solamente mantén el botón <L> presionado para que puedas adquirir un blanco tan rápido como aparezca, y luego utilizar la <Palanca C> para apuntar a la deseada parte del cuerpo a la que le quieres disparar. Nota que apuntarás utilizando la pequeña pantalla que aparece en la esquina inferior derecha. No debería de ser difícil obtener los 250 puntos.

Una vez que tu entrenamiento de Francotirador se acabe, serás llevado automáticamente al cuarto de informes. Se le dirá a Vattic que la misión es localizar al Profesor Grienko, quien ha descubierto cosas asombrosas en el campo de la psíquica. Naturalmente, Vattic dirá que cualquier cosa de ese tipo no es posible, pero luego conocemos a Jayne Wilde que simplemente le dice a Vattic que no puede estar seguro realmente de lo que dice. Y ese es el final del nivel.

Ahora eres, oficialmente, un miembro de WinterICE.

-----

### V.03 - Experimentation

-----

Seis meses después de unirse a la misión de WinterICE, John Vattic se encuentra encarcelado en una institución médica. Le han sido practicadas varias cirugías. Mientras escapa, se da cuenta que posee poderes psíquicos fenomenales.

El elevador de Vattic descenderá. Una vez que te bajes, un guardia te saludará. Después de la escena tomarás el control de Vattic. Primeramente, date cuenta de que has aprendido una nueva habilidad: Psi Attack (Ataque Psi). Con esta habilidad seleccionada, enfoca tu oponente utilizando el botón <L> y luego usa el botón <R> para disparar un pulso. Este ataque te



será muy útil en esta y en las demás misiones, así que asegúrate de dominarlo.

Muévete hacia la computadora que estaba utilizando el guardia. Accésala, y escoge "CCTV Streamer" para tomar control del sistema de video. Presiona el botón X que está en la pantalla para apagar la cámara, y luego presiona las flechas para pasar a la siguiente cámara. Repite esto hasta que hayas apagado todas las cámaras. Presiona el botón <B> para regresar al menú principal de la PC, y selección "Unlock Door". Esto, obviamente, le quitará el candado a la puerta. Finalmente, ve el mapa de la zona para descargarlo.

Cuando estés listo, abre la puerta (Recuerda que le quitaste el candado en la computadora). Sigue el pequeño pasillo. Al final encontrarás otra puerta, e iniciará una escena. Cuando finalice tendrás el control de Vattic. Realmente no sirve de nada dispararle a la policía, ya que siempre aparecerán más. Así que, en vez de enfrentarte a ellos, ve derecho al pequeño canal y luego cruza al otro lado del cuarto. Aquí verás dos cajas al lado de la pared. Detrás de ellas hay un ducto de ventilación. Entra a él y síguelo hasta el siguiente cuarto (La alternativa es usar la otra puerta, pero llegarás al mismo cuarto en el que te deja el ducto).

Ve derecho hasta que entres por la siguiente puerta (Nota que la puerta a la derecha es un locker/casillero, y te puedes esconder dentro de él si suena la alarma; Si un guardia te ve en los siguientes cuartos, tratará de sonar la alarma: Mátalo o déjalo inconsciente antes de que pida ayuda. Si logra sonar la alarma, tendrás que encontrar algún lugar donde esconderte hasta que la alarma pare... Si no te escondes de los guardias, entonces la alarma continuará hasta que ya no te puedan ver. También considera que si te escondes mientras algún guardia te vea, te perseguirá).

Entrarás a un cuarto grandote. Del otro lado está un guardia. Vattic se cuestionará si hay alguna forma de distraerlo. No te preocupes del guardia. En vez de eso agáchate y toma la primera apertura a la izquierda. Entrarás a un cuarto pequeño en el que un científico y un guardia están hablando en el extremo. Escóndete detrás de la larga mesa, y espera a que terminen de hablar. Cuando esto pase, sigue usando la mesa como escondite y avanza por el lado izquierdo de la mesa, para evitar ser visto. Cuando llegues al otro lado del cuarto, da vuelta hacia la izquierda (el guardia habrá ido hacia la derecha) y entra por la primera puerta a tu derecha (Ya te puedes levantar).

Otro pequeño corredor. Sigue avanzando hasta que entres al siguiente cuarto. En este cuarto vuelve a agacharte. Escóndete detrás de los tubos grandes, y nota el guardia que está patrullando el camino elevado a tu izquierda y al frente. Cuando no esté mirando hacia donde estás, rápidamente avanza, manteniéndote agachado para que el segundo guardia tampoco te vea.

Después de esto estarás en el lado izquierdo del cuarto (Nunca usaste el paso elevado). Espera a que veas el científico en el traje amarillo. Cuando esté ocupado con las cosas en la pared de la izquierda, lentamente pásalo, asegurándote de no ser visto, y avanza hasta que llegues a una puerta (Si te ven, cerca de la puerta hay un ducto en el que te puedes esconder; si está cerrado el ducto, presiona el botón <A> para abrirlo).

Sigue este pasillo hasta que veas una escena. Ahora tienes una nueva habilidad: Charm (Encanto). Con esta habilidad seleccionada, simplemente presiona y mantén presionado el botón <R> y Vattic se hará invisible a todo mundo. Ten en cuenta que esto no aplica a cámaras. También nota que si eres visto por alguien mientras activas esta habilidad, simplemente fallarás al activarla.

El guardia que te intentaba ver puede ser derrotado fácilmente con un Pulso Psi. Después de eso camina al pasillo y usa telekinesis en los ventiladores que están del otro lado de la pequeña ventana. Sigue usando telekinesis hasta que la decontaminación alcance 100%, lo cual abrirá la puerta cercana, por la que proseguirás.

En este nuevo cuarto, voltea a la derecha y sube las escaleras. Ve a través de los vidrios y enfoca la consola del otro lado, y usa telekinesis sobre ella. Esto parará el movimiento de la cinta, pero al mismo tiempo llamará a un par de guardias. Activa "Charm" para evitar ser visto por los guardias, y regresa lo más rápido que puedas al pasillo anterior.

Sigue retrocediendo hasta que regreses al cuarto grande con el científico en el traje amarillo. A la izquierda de la puerta está un ducto de ventilación en el suelo. Entra a él (Si está cerrado, ábrelo con el botón <A>), y avanza hasta que llegues al otro extremo. Antes de salir de él, activa Charm y luego ya sal. Da vuelta hacia la izquierda, y ve hacia adelante hasta que llegues a la cinta. Súbete a ella, y síguela a la izquierda y adentro de un agujero en la pared.

Ahora y puedes dejar de usar Charm. Sigue la cinta hasta que entres a un cuarto nuevo. A la izquierda estará un científico que puedes matar rápidamente. Ahora busca un ducto de aire en la pared, debajo de los estantes. Adéntrate en él y síguelo. Te llevará directamente al Cuarto de Registros. En este cuarto, usa la computadora que está 3 espacios a la izquierda (es la única encendida). Recuerda que no podrás acceder a la computadora si estás agachado.

Iniciará una escena, en la cual aprenderemos que Jayne Wild murió. Aparentemente fue muerta en combate. Esto trauma a John Vattic, causando que tenga un Flashback. Al siguiente nivel!

~~~~~

V.04 - Fieldwork

~~~~~

El equipo de WinterICE está en el suelo en Siberia. Están procediendo a un oleoducto donde esperan encontrar más información del Profesor Viktor Grienko. A unos kilómetros de la estación son atacados por desconocidos.

Como es usual, este nivel iniciará con una escena. Nada muy interesante. Cuando obtengas el control de Vattic, rápidamente corre a una de las cercas de madera y agáchate detrás de ella. Puedes esperar a que los miembros de tu equipo maten a los que te están disparando, o te puedes levantar y ayudarlos a limpiar la zona.

Después de esto tu equipo empezará a moverse. Cuando te disparen, el equipo se detendrá y se refugiara, y tendrás que esperar otra vez a que todos los enemigos sean eliminados. Recuerda refugiarte, ya que si no lo haces, lo más probable es que recibas muchos balazos. Sigue repitiéndolo hasta que llegues a la cueva.

Un grupo de soldados estarán a la entrada de la cueva. Una vez que cesen de existir, iniciará otra escena. Cuando acabe, el equipo se adentrará en el túnel. Síguelos. En algún punto, te enfrentarás a unos soldados... Nada muy

difícil.

Cuando te acerques al final de la cueva, todo el equipo se detendrá y esperarán a que el Coronel de órdenes. Una vez que eso haya sucedido, sigue al Coronel hacia afuera y refúgiate. Ahora lo que tienes que hacer es matar a los soldados que están en el suelo (También puedes dispararle a los que están en la Refinería, pero ellos nunca mueren...). Una vez que mueran, Jayne Wilde correrá a la izquierda. Tienes que seguirla (Recuerda cubrirte si tienes poca vida).

Jayne entrará en un pequeño edificio a la izquierda de la refinería. Tú también tendrás que entrar con ella. Iniciará una escena, en la que salvas a Jayne de una muerte segura. Una vez que acabe, simplemente sigue a Jayne y sube la escalera. Después, toma las escaleras a la izquierda y sigue el camino hasta el final. A la izquierda hay un pequeño cuarto con un arma y un Kit de Primeros Auxilios (La caja con la cruz). Párate enfrente del Kit y presiona el botón <A> para recuperar tu vida. Puedes hacer esto cuantas veces lo requieras, y hay varios Kits por todo el nivel.

Ahora regresa al área central y toma la escalera a la derecha. Te llevará a una palanca, la cual tienes que jalar. Después de esto, regresa al suelo de este cuarto y busca la puerta que Jane abrió. Iniciará otra escena, en la que Jayne se encuentra algo sin vida.

La escena termina y se te permite seguir a Jayne. Avanza por el corredor. Más gente muerta... Jayne se detendrá cuando salgan a un cuarto grande. Se cubrirá y te dirá que te encargues de los 3 guardias en esta zona. Simplemente cúbrete detrás de las máquinas y dispáralas rápidamente para evitar que te vean. También puedes utilizar el tranquilizante si no quieres hacer ruido, pero te tienes que enfocar en pegarles en su cuello o cabeza si lo decides usar. Si te ven, vendrán más soldados, pero realmente no es difícil encargarte de ellos tampoco.

Una vez que los guardias estén muertos, Jayne procederá al siguiente corredor (Si le dispararon, también se curará). Síguela hasta que entres en un nuevo cuarto. Tendrás que pelear contra varios soldados aquí. Solamente asegúrate de cubrirte detrás de la meza verde más cercana. Después de que los hayas matado, sube por la escalera que está en el otro lado del cuarto.

En el segundo nivel del cuarto Jayne encontrará una ruta alterna. Síguela para entrar en un "túnel". No hay nada útil a la izquierda, excepto por un pedazo de papel que puedes leer (no contiene información relevante). A la derecha encontrarás una puerta que te deja en el cuarto de control.

En el cuarto de control te puedes curar en el kit a la izquierda. Después de esto, camina a las computadoras y usa la de la derecha. Selecciona el candado. Recibirás un mensaje diciéndote que necesitas una contraseña. Espera un poco y presiona la X en el mensaje de error, y luego espera a que Jayne te de la contraseña (snow). Acto siguiente, da click en el candado, y Vattic lo tecleará.

Da click en el segundo ícono a la izquierda (wastebasket). Aparecerá una ventana. Presiona el único ícono para leer el reporte: `grienko_report_draft.text`. Después de esto sal de la computadora. Iniciará una escena en la que se te dice que ya se acercan los refuerzos.

Sigue a Jayne de regreso en el túnel. Aquí encontrarás muchos soldados. Solamente recuerda cubrirte y apuntar al más cercano primero, dejando el más lejano al último. Una vez que estés de vuelta en el cuarto grande, baja la escalera y entra por el acceso más cercano. Aquí habrá un Kit a tu

izquierda.

Sigue el corredor hasta el siguiente cuarto, en el que tendrás que matar más soldados. Una vez que los hayas matado a todos, llegarán a rescatarte, y consecuentemente terminando el nivel. Ve la escena, y prepárate para regresar al presente.

~~~~~  
V.05 - Escape  
~~~~~

John Vattic ha descubierto que no es el único sobreviviente de la misión de WinterICE. John debe escapar a la estación médica y al asilo mental donde Jayne está recluida.

Aparentemente, Jane Wilde no está muerta, después de todo. Ella ha sido internada en una institución médica en otro lugar. Después de enterarte de esto, tomas el control de John Vattic.

Escoge Telekinesis y enfoca la cámara que está en la esquina del cuarto, la esquina que está visible de donde apareces. Usa Telekinesis sobre la cámara hasta que se desactive. Después de esto inmediatamente escoge Charm y actívalo, y camina hacia el escritorio que está más cerca a la puerta que los guardias están utilizando para entrar al cuarto. Una vez que llegues a ese escritorio, agáchate y úsalo para cubrirte de los guardias, y deja de usar Charm.

Ahora espera hasta que tu barra de Psi se rellene por completo. Una vez que suceda, activa Charm otra vez, párate, abre la puerta, y atraviésala. Camina al elevador que está a la izquierda y llámalo (Las puertas se abrirán instantáneamente). Métete en él.

Iniciará una escena que te enseña... como John toma el elevador! Después de que la escena se acabe terminarás en el sótano. Camina hacia el frente y luego a la derecha para encontrar una puerta de laser. Iniciará una escena en la que aprenderás la habilidad de Proyección (Projection). Una vez que hayas seleccionado esta habilidad, presiona el botón <R> para proyectarte. Esto consume poder Psi. Una vez que estés listo para regresar a Vattic, presiona el botón <B>.

Cuando tomes el control de Vattic, camina hacia el frente y voltea a la derecha para encontrar la consola que controla la puerta de láseres que acabas de desactivar. Enciéndela y espera un poco hasta que lleguen dos guardias del elevador que utilizaste. Verás que no podrán continuar investigando porque no pueden atravesar los láseres. Una vez que se hayan ido, regresa al corredor principal y da vuelta a la derecha. Verás un panel de control con luces verdes. Usa Telekinesis sobre él para cambiar las luces a rojo, y consecuentemente desactivarás la cámara.

Ahora sigue el corredor, avanzando hacia la izquierda. Ve hacia arriba y verás la cámara que acabas de apagar. A la derecha verás otro corredor. No te metas a él. Sólo usa Telekinesis en la cámara para apagarla. Ahora voltea de regreso a la izquierda y camina hacia adelante hasta que encuentres un corredor a la derecha, el cual tomarás, y a la mitad de éste, usa Telekinesis para deshabilitar una cámara más (Esta sería la tercera).

Después de desactivarla, regrésate un poco, ya que un técnico y un cirujano pasarán por ahí, preguntándose qué pasó.

Una vez que se hayan ido, adéntrate en el corredor otra vez, y cuando estés por salir, usa Projection. Con tu Proyección, da vuelta a la izquierda cuando el corredor se termine, y avanza. Verás al final una puerta de láser. Atraviésala y da vuelta a la derecha para encontrar la consola que la controla. Apaga los láser y toma el control de Vattic otra vez.

Espera a que tu barra de Psi se rellene. Una vez que esté completamente llena, activa Charm y haz lo que hiciste con tu Proyección, a excepción de que una vez que pases por donde está la puerta de los láser y des vuelta a la derecha, agáchate y escóndete detrás de la caja de madera.

Usa Telekinesis para volver a encender los láser de la puerta. Después, espera a que se rellene tu barra de Psi, y luego usa Charm y sigue el corredor hasta que encuentres un guardia. Posiciónate detrás de él, y presiona el botón <A> para agarrarlo. Déjalo inconsciente. En caso de que no lo puedas agarrar, golpéalo rápidamente para que no tenga tiempo de pedir auxilio.

En esta área verás un elevador de servicio. Súbete a él y luego Proyéctate para salir del elevador y caminar a la derecha donde encontrarás unas consolas. Una de ellas activará el elevador sobre el que está Vattic. Regresa a Vattic. Conforme suba el elevador iniciará una escena.

Habrás aprendido "Psi Blast", el cual es similar al Pulso Psi. Para usar el "Psi Blast", escoge la habilidad "Psi Attack", pero en vez de enfocar un blanco, simplemente mantén presionado el botón <R> hasta que emitas un pulso. Nota que solamente puedes hacer un pulso a la vez, ya que tendrás que esperar a que tu barra de Psi se recargue. También considera que la mayoría de las veces este ataque no mata a las personas que afecta, simplemente las deja inconscientes por unos segundos.

Tan rápido tomes el control de Vattic, camina hacia la izquierda. Verás en la esquina derecha un acceso. Cuando estés por entrar a él, activa Charm. Continúa usando Charm conforme subas la rampa, y mientras das vuelta a la izquierda hasta esconderte detrás de la caja que está cerca del ducto del que sale humo (agáchate detrás de la caja). Espera a que tu barra Psi se recupere. Mientras lo haces, verás a dos guardias bajar por la rampa.

(Lo siguiente lo puedes hacer con Charm o disparando, como prefieras). Activa Charm y párate, y sigue subiendo la rampa. Una vez que llegues a donde está plano, verás varias cajas. Hay un guardia patrullando esta zona, así que escóndete detrás de ellas hasta que lo veas. No hay necesidad de matarlo. Activa Charm cuando esté llena tu barra Psi y prosigue, hasta que llegues a un acceso cerrado y un guardia detrás de él. A la izquierda está un cuarto pequeño. Métete a él, encárgate del guardia si quieres, y activa la consola en este cuarto pequeño para abrir el acceso.

Espera un poco, agachado, hasta que se rellene tu barra de Psi. Luego activa Charm, y conforme salgas del cuarto camina a la izquierda y adéntrate en el acceso. Una vez que lo pases, camina a la izquierda y presiónate contra la pared de la derecha. Desactiva Charm. Sigue caminando hacia la izquierda. Conforme te acerques a la esquina escucharás una conversación. Si te asomas por las esquina verás a cuatro guardias. Tienes que encargarte de ellos. Puedes usar la SMG si la tienes, o usar un Psi Blast. De cualquier forma, cuando ya estén muertos, toma el elevador de servicio que está al final del cuarto. Usa tu Proyección para activarlo (La consola está detrás del elevador).

En el siguiente piso te enfrentarás a unos guardias detrás de unos pilares. Cuatro están en los pilares del nivel base, y uno está en el primer pilar que está hasta la izquierda. Encárgate de ellos usando tu método predilecto.

Una vez que los hayas matado, avanza por el corredor principal. Te encontrarás con más guardias, pero es fácil matarlos si te cubres adecuadamente. Recuerda curarte constantemente, y si hay muchos guardias, usa un Pulso Psi. También puedes usar Telekinesis sobre las cajas que están en la rampa para que los guardias no las usen para cubrirse.

En el nivel de hasta arriba encontrarás un carro. Abre la puerta del asiento del conductor para terminar el nivel. Vattic buscará a Jayne Wilde.

~~~~~  
V.06 - Madness  
~~~~~

Después de robar un carro y escapar de la Institución Medica Osiris, John Vattic llega al Asilo Penfold. Sabe que Jayne Wilde está recluida adentro - John la necesita encontrar.

Es tiempo de que Vattic rescate a Jayne Wilde. Desde donde inicias, da vuelta a la derecha. Verás una pared. Agáchate y sigue esta pared. Cuando llegues a la esquina, da vuelta a la izquierda y sigue la pared, pero cuando llegues a la parte que está alumbrada, espera un poco y asegúrate que ningún guardia esté cerca. Si hay uno cerca, espera a que se vaya antes de proceder. Continúa siguiendo la pared hasta que llegues a la siguiente esquina. Da vuelta a la izquierda y sigue la pared un poco, ya que estás buscando una coladera que está en la parte inferior de la pared. Una vez que lo hayas localizado (no está muy lejos de donde diste vuelta), entra a él y síguelo hasta que llegues al otro extremo.

Antes de salir del drenaje activa "Charm". Ahora estarás muy cerca del asilo. Entrarás por la ventana que está en frente de ti; acércate a ella para entrar al asilo. Una vez que estés adentro, camina hacia adelante hasta que inicie la escena.

- Checkpoint -

Ahora se habrá mejorado tu habilidad de Telekinesis; podrás levantar humanos y moverlos de un lado para otro. A la izquierda del ahora muerto guardia está una entrada. Entra por ella y luego ve a las cajas de la izquierda para agarrar un Tranquilizador. Sigue el corredor y verás al segundo guardia, en caso de que no lo hayas visto anteriormente. No tiene un arma, y no puede pedir auxilio, así que no es una amenaza. Practica tu habilidad mejorada de Telekinesis con él, y una vez que lo hayas matado, se le caerá la llave de la Biblioteca. Agárrala.

Sigue derecho hasta que llegues a una intersección. Toma el corredor de la derecha y sigue avanzando hasta que llegues a otra intersección. Aquí tendrás que ir a la izquierda, y luego otra vez a la izquierda. Verás unos escalones a tu derecha que tendrás que usar. Finalmente sube la escalera a la derecha para llegar a la Biblioteca.

Asegúrate de no traer ningún arma en tu mano (en este caso, el Tranquilizante) cuando entres a la Biblioteca. Como se te indica, los doctores no conocen a John, así que aprovecha esto. No hagas nada sospechoso como golpearlos, para evitar atraer la atención. Si por alguna razón empiezan a sospechar de ti, elimínalos antes de que accionen la alarma (está cerca de uno de los libreros en el nivel de hasta abajo de la Biblioteca).

En el centro de la biblioteca está una mesa larga. Sobre ella está un pedazo de papel que puedes leer. Hazlo para aprender la contraseña de la computadora: mad2Bhere (Nota que también puedes interrogar a los doctores para descubrir la clave).

La computadora en la que puedes meter la clave está en uno de los lados lejanos de la biblioteca. Una vez que la hayas accedido, da click en el primer ícono de la izquierda: "Hard Disk (LI-01)". Luego da click en "PatientDB.prg" en la nueva ventana para aprender algo útil de Jayne. Da click en la "X" para regresar a la pantalla principal, y luego da click en "security.prg". Para finalizar, da click en "Upper library: Locked" para abrir la puerta en el nivel de hasta arriba de la biblioteca (Verás una escena que te enseña cuál fue la puerta que se abrió).

Ve y abre la puerta que se te enseñó en la escena (Utilizarás las escaleras para llegar a ella). Nota que hay dos puertas en el nivel de hasta arriba; las dos llevan al mismo cuarto, así que no importa por cuál entres.

Habrás entrado a un cuarto con cuadros colgados en las paredes. Necesitas encontrar un ducto de aire en la esquina derecha del cuarto, en la parte inferior de la pared (recuerda agacharte para poder meterte). Sigue el ducto, y cuando vayas a salir de él, saca tu tranquilizante y dispárale en la cabeza al guardia (No uses otros ataques porque los demás guardias podrían notar tu presencia).

Una vez que te hayas encargado de él, sal del ducto. Encontrarás unas escaleras a tu derecha. Bájala para descender un nivel. Desde este nivel, acércate al balcón, y verás un guardia patrullando el nivel de abajo. Usa un Pulso Psi para eliminarlo. Solamente asegúrate de pegarle de tal forma de no tirarlo por el balcón.

Busca la siguiente escalera y bájala, y continúa hasta que llegues al nivel base. Cuando llegues a él, voltea a la derecha para ver un acceso. Presiónate a la pared y asómate por el acceso; verás un guardia. Usa un Pulso Psi para eliminarlo.

Antes de avanzar, puedes examinar el papel en la mesa de cirugía para aprender que Jayne Wilde tiene una lobotomía planeada. En caso de que no sepas qué es una lobotomía, lo mejor es que sigas en la ignorancia.

Avanza por el acceso, siguiendo el corredor, hasta que suba unos escalones. Saldrás a un cuarto grande, en el que activarás Charm para meterte en el locker/casillero más cercano a tu derecha. Una vez adentro, desactiva Charm y espera a que un doctor pase cerca de ti. Dispárale en la cabeza con el tranquilizante y dejará caer un pase de seguridad "Security pass". Activa Charm, sal del casillero, y métete al que está en la esquina de la derecha. Repite el mismo proceso para dejar inconsciente al segundo doctor. Si no les pegas correctamente, usa un Psi Blast para que no activen la alarma. No se te olvide agarrar el Pase de Seguridad.

A la derecha del segundo casillero/locker verás un acceso. Métete a él y avanza hasta que salgas en un segundo cuarto de pacientes. En el nivel de abajo verás un doctor. Elimínalo utilizando el método que prefieras. Si

sigues derecho llegarás a un cuarto con casilleros, así que no hay necesidad de visitarlo.

Usa las escaleras para bajar a donde estaba el último doctor que mataste. Al final del cuarto verás una puerta cerrada. A su derecha está el lector de tarjetas. Solamente presiona el botón <A> para usar la tarjeta que obtuviste del doctor, en el lector. Escucharás un sonido de "Biiip". Mientras esté ese sonido, la puerta está sin candado, así que rápidamente ábrela antes de que deje de hacer ruido. Sigue el corredor hasta que inicie una escena.

- Checkpoint -

Empieza caminando hacia adelante. Cuando estés por entrar al Lobby, escucharás que ha escapado un paciente. Continua avanzando, y tan rápido veas a los guardias, elimínalos con un Psi Blast o un pulso. Podrías, alternativamente, usar Charm para que no te vean y simplemente pasarlos. De cualquier forma, avanza y sal del Lobby. Tendrás que dar una vuelta a la derecha para entrar a un pequeño pasillo, y luego una vuelta a la izquierda para meterte en uno grande.

Del otro lado del corredor verás a un guardia. Usa un Pulso Psi para eliminarlo. Probablemente golpee una ventana, pero no hay de qué preocuparse. Ahora puedes entrar a los cuartos de la izquierda para conocer unos pacientes raros, o simplemente avanzar hasta la intersección en la que tienes que decidir si avanzar hacia la derecha o la izquierda. Nota que antes de llegar a la intersección, métete al cuarto de la izquierda. Cambia a la cámara estática (la de punto de vista de tercer persona) y verás una llave grande en la parte inferior izquierda de la pantalla. Usa Telekinesis para moverla y agarrarla: "CCTV Control Room Key".

Ahora ve a la intersección. Primero toma la izquierda y sigue el camino. Ahora busca la puerta que lleva al pequeño cuarto con las ventanas de vidrio. Ábrelo utilizando la llave que obtuviste del cuarto del paciente. Agarra la Escopeta (Shotgun) que está a la izquierda de la computadora, y accede a la computadora. Da click en "Hard Disk (CC-08)" y luego en "Westwing.cctv". Apaga todas las cámaras; hasta verás a Jayne Wilde!

Regresa al corredor donde diste vuelta a la izquierda. Verás una computadora detrás de un escritorio. Accede a ella y da click en "Hard disk (WW-03)" y luego en "new\_codes.wrd". Después de eso sal de la computadora y sigue el corredor en la dirección restante, tomando la primera izquierda para entrar a un pequeño corredor. Después de pasar la puerta, presiónate contra la pared de la derecha, y asómate por la esquina de la izquierda para ver un guardia. Cuando esté cerca de ti, con la espalda hacia ti, pégale con un pulso Psi. Saldrá volando, y aparecerá otro guardia; también atácalo con un Pulso.

(Nota: Por alguna razón, en esta zona la alarma de repente se dispara accidentalmente. Para prevenirlo, trata de ser lo más rápido que puedas... De cualquier forma, en caso de que suene, hay bastantes lugares para esconderte, como casilleros y cuartos de pacientes.)

Despréndete de la pared y sigue el corredor en el que mataste a los dos guardias. Toma la primer derecha para ver una puerta a la izquierda, en el pequeño corredor. Presiónate a la pared de la izquierda y asómate a la derecha para ver otro guardia. Usa un Pulso para matarlo. Ahora abre la puerta que previamente mencioné. Te llevará a un almacén, con una escopeta y un tranquilizante. Agárralos a ambos. También hay un disco de computador en el primer estante a la izquierda. Usa Telekinesis para moverlo y agarrarlo.



Regresa a la computadora previa y da click en "Disk in drive", y luego en "xspace92.prg". Habrás encontrado uno de los dos mini-juegos secretos. Desde ahora, los puedes acceder desde tu PDA cada vez que lo quieras jugar.

Regresa al corredor en el que mataste a los dos guardias. Al final hay una reja a la izquierda. A su derecha está una consola con una luz roja. Presiona el botón <A> cerca de ella para introducir la clave que aprendiste de la computadora. La reja se abrirá. Atraviésala y sigue el siguiente corredor. Tan rápido llegues a las escaleras, sube. Una escena más.

- Checkpoint -

Sube las escaleras y avanza para entrar a un corredor, que eventualmente te hará dar vuelta a la derecha. Síguelo hasta que entres a la parte superior del Ala Oeste (West Wing). Cuando estés por salir del corredor activa Charm y camina a la izquierda y luego a la derecha para entrar a un especie de túnel. Ya puedes quitar Charm.

Una vez adentro en el túnel, toma la primera derecha y agáchate. Avanza y verás un guardia a tu derecha (estás en el segundo túnel, si consideras que por el que entraste fue el primero). No te preocupes de él y avanza aun más para llegar a un tercer túnel. Antes de llegar a él, presiónate contra la pared de la derecha y asómate a la izquierda y espera hasta que pase el segundo guardia. Una vez que te de la espalda, dispárale en la cabeza con el Tranquilizante. Después regresa al primer guardia, y también dispárale en la cabeza con el Tranquilizante.

Ahora muévete hacia adelante y sal del túnel. Inmediatamente da vuelta a la izquierda y verás una cámara en la esquina. Usa Telekinesis para desactivarla. Ahora avanza hacia la esquina donde estaba la cámara y da vuelta a la derecha para entrar a un nuevo corredor. Síguelo y toma tu primera derecha. Después de hacerlo estarás detrás del tercer guardia. Derrótalos usando el método antes mencionado. No debes moverte más hacia adelante porque te verá una cámara.

Regrésate a donde estaba la primera cámara, y aún más hasta el primer túnel. Desde él ve hacia el corredor. Podrás ver una cámara. Esta es la segunda. Usa Telekinesis para destruirla. Ahora muévete hacia adelante por este corredor, y antes de llegar a donde se acaba, presiónate a la pared de la izquierda, y asomándote por la derecha verás un guardia (el cuarto). El método mencionado funciona muy bien para eliminarlo.

Ahora muévete al corredor en donde estaba el último guardia. No avances. Primero usa Telekinesis para destruir la cámara que está en la parte izquierda arriba de donde hay una reja, en frente de ti. Una vez que te hayas encargado de esta cámara, camina hacia adelante por el corredor, tomando tu primera izquierda, y luego tu primera derecha, y por último una vuelta más a la derecha. Camina hacia el final de este corredor. Verás una reja a tu izquierda. Presiónate contra la pared, y antes de que llegues a la reja, activa Charm y asómate. Un guardia probablemente saldrá. Cuando lo haga, aprovecha la situación y usa Charm para cruzar la reja. Si no sale ningún guardia, entonces utiliza Telekinesis sobre la consola cerca de la reja para abrirla.

Una vez que cruces la reja, da vuelta a la izquierda y entra al pequeño cuarto de seguridad. Elimina al guardia de la computadora, y procede a acceder a la computadora. Da click en "Hard disk (MA-02)" y luego en "security.prg", seguido de "WW upper: LOCKED". Tienes cinco segundos para llegar a la puerta. Es imposible hacerlo, así que ve a la puerta que se abre electrónicamente. Utiliza tu Proyección para ir a la computadora y abrir la

puerta. Regresa a Vattic (eliminando la Proyección) y métete por la puerta. A la izquierda está el cuarto de Jayne Wilde. Métete a él.

~~~~~  
V.07 - Rescue  
~~~~~

John ha encontrado a Jayne Wilde en una celda dentro del Asilo. Jayne está muy estresado y en un estado inestable. John ahora debe ayudarla a escapar.

Jayne aparentemente no está tan sana como debería. De hecho, parece que sí está loca.

Una vez que tomes el control de Vattic, se te notificará que puedes usar Charm para hacer que Jayne se quede o te siga. Cuando esté en el modo "Seguir", un símbolo de una persona aparecerá al lado de su icono en la parte superior derecha de la pantalla. Debajo de su dibujo está una pequeña barra que representa su salud. Si es dañada, asegúrate de curarla.

Baja las escaleras, asegurándote de que Jayne te esté siguiendo (Tendrás que enfocarla y usar Charm sobre ella una vez). Cuando hallas llegado al nivel base, entra al pequeño estanque en el centro para agarrar el Tranquilizador Fuerte (Heavy Tranquilizer). Después de esto acércate a la puerta para ver una escena.

Parece que Jayne le tiene miedo a los relámpagos. Enfócala y utiliza Charm sobre ella para calmarla. Cuando ella esté asustada, su icono cambia en la esquina superior derecha de la pantalla. Usa Charm sobre ella hasta que regrese a la normalidad, ya que de lo contrario no te seguirá y empezará a gritar.

Abre la puerta y entrarás a un corredor. Cuando des vuelta a la izquierda verás un guardia. Derríbalo con un Pulso Psi o con la pistola de Tranquilizantes. La primera puerta a tu derecha está cerrada, pero puedes agacharte y meterte debajo de ella. No te preocupes, ya que Jayne no te seguirá. En este nuevo cuarto sal por la ventana que está en frente de ti. Saldrás a un jardín. A la izquierda está una puerta con una tabla de madera. Enfoca la tabla y usa Telekinesis sobre ella para removerla. Abre la puerta para encontrar a Jayne.

En el jardín cambia la cámara a la que es estática en el punto de vista de tercera persona. Verás una escalera a la izquierda. Enfócala y utiliza Telekinesis sobre ella para bajarla. Mientras haces esto, un par de guardias te podrían interrumpir. Encárgate de ellos y continúa bajando la escalera. Sube la escalera, asegurándote que Jayne te siga.

Continúa subiendo hasta que llegues al techo. De aquí avanza hacia adelante. Podrías ver un guardia en este techo. Mátalo. Siguiendo el camino del techo tendrás que dar vuelta a la izquierda, y caminar un poco hacia adelante para ver a través de la ventana un paciente abajo. Usa Telekinesis para sacarlo por el techo y matarlo.

Ahora camina hacia adelante. Encontrarás un puente improvisado que te permite cruzar al siguiente techo. Hazlo. (Si no mataste al paciente

anterior, él empezará a gritar, haciendo que el puente se caiga. Tendrás que usar Telekinesis para volver a colocar el puente para que Jayne cruce. Solamente asegúrate de no dejar de usar Telekinesis cuando Jayne esté sobre el puente, ya que de lo contrario se caerá y se morirá, por lo que fallarás la misión).

- Checkpoint -

Una vez que ambos hayan cruzado, dile a Jayne que se quede. Ahora avanza (no es necesario que te tires por la ventana abierta), y cuando estés a punto de dar vuelta a la derecha presiónate contra la pared y echa un vistazo para ver a dos o tres guardias. Usa el método que prefieras para encargarte de ellos. Ahora regrésate y dile a Jayne que te siga. Regresa a donde eliminaste a los guardias más recientes y usa la escalera para llegar al techo, y luego la segunda para bajar del otro lado. Más adelante verás otra escalera. Úsala para bajar un nivel.

Ahora estarás en un balcón, con una puerta elegante hacia la derecha y que no puede ser abierta. Utiliza Charm sobre Jayne cuando esté cerca de la escalera para decirle que se quede. Ahora ve hacia la puerta elegante y usa una pistola para destruir sus vidrios (quieres hacer ruido). En unos segundos llegarán unos guardias. Elimínalos. Sugiero que lo hagas tan rápido como puedas, ya que pronto podrían llegar más guardias que empezarán a dispararle a Jayne.

Ahora necesitas ponerte en el borde del balcón y presionarte contra la pared de la izquierda (la que lleva a un cuarto grandote con ventas de vidrio). Mientras estás presionado contra la pared, continua caminando hacia la izquierda. No te caerás mientras te mantengas presionado. Eventualmente llegarás a unas ventanas grandes; continúa hacia la izquierda, para llegar a otro balcón con una puerta. Abre dicha puerta.

Mientras te movías por la pared exterior podrías haber escuchado a un paciente decir "Yo tengo la llave". Ahora necesitas encontrar a ese paciente. Estarás en un corredor. Síguelo y abre la segunda puerta de tu derecha. Encontrarás a un paciente. Háblale para recibir la llave. Regresa al corredor y síguelo, abriendo las puertas a las que llegues para continuar; eventualmente encontrarás la puerta elegante a la que le rompiste los vidrios. Ábrela.

Estarás de regreso en el balcón con Jayne. Haz que te siga. Regresa al corredor. Hay un elevador a tu derecha (Hay luces rojas cerca de su entrada). Desafortunadamente el elevador está atascado, así que acércate a su acceso y haz que Vattic se suba encima del elevador. Tírate por el hoyo para entrar al elevador. Presiona el botón para hacer que este suba a donde está Jayne. Deja que se meta, y presiona otra vez el botón para llegar al piso inferior.

- Checkpoint -

Dile a Jayne que se quede. Sigue el corredor y saldrás a un jardín. Agáchate y escóndete detrás de la primera banca. Verás a un guardia moviéndose al rededor de la alberca. Tienes dos opciones: Matar a los 4 soldados silenciosamente, o matar a los 4 soldados haciendo ruido (y vendrás más soldados si haces ruido).

Si escogiste hacerlo silenciosamente, necesitarás golpear desde lejos con un tranquilizante en la cabeza a los guardias. Primero encárgate del que patrulla la piscina (Puedes esperar a que se te acerque). Después, escóndete detrás de uno de los pequeños pilares en las esquinas de la alberca. Los

restantes tres guardias están detrás de los pilares similar en el otro lado de la alberca, y detrás de la banca de la derecha. Simplemente espera a que enseñen su cabeza y pégalas con el dardo. Si no enseñan su cabeza, utiliza Proyección para caminar cerca de ellos hasta que empiecen a enseñar sus cabezas.

Si escogiste la segunda opción, hacerlo de manera ruidosa, pues simplemente vas y disparas a los que encuentres. Por cierto, tendrás que limpiar la zona de soldados para asegurar el bienestar de Jayne. Unos cuantos guardias también te empezarán a disparar desde el techo, así que tienes que prestar atención a donde te escondes.

Una vez que hayas limpiado la zona de guardias, regresa por Jayne y abre la única puerta en el jardín. Ten cuidado cuando lo hagas, ya que podría haber un guardia del otro lado. Una vez que hayas cruzado esta puerta, sigue el corredor (ten cuidado, porque también podrían haber soldados) hasta que llegues a una alcantarilla. Jayne debe estar contigo para que puedan terminar el nivel.

La escena final de este nivel enseña como Jayne va mejorando. Cuando John pregunte por los demás miembros de WinterICE, ella responde que el Coronel murió frente a los ojos de Vattic.

-----

V.08 - Reliance

-----

El Coronel Starke y John Vattic están cubriendo la guardia en el campamento. Han dejado la zona del campamento para investigar luces extrañas que John ha visto cerca de un bosque.

Sigue al Coronel. Él caminará un poco y luego tomará cubierta. Hay dos francotiradores en esta zona. Tendrás que eliminar a ambos para continuar. Solamente asegúrate que no dejes que el Coronel Starke sea dañado mucho. De hecho, su puntería es muy mala, así que no esperes que él se encargue de los Francotiradores.

Una vez que los dos Francotiradores dejen de existir, sigue al Coronel hasta que inicie la siguiente escena.

- Checkpoint -

Métete a la cueva y luego sal de ella. Cuando salgas de ella, cúbrete y elimina a los Francotiradores que encuentres. En total son 4 Francotiradores en el nivel Normal de dificultad. Recuerda mantenerte cerca de Starke. Eventualmente iniciará una nueva escena.

- Checkpoint -

Después de que se acabe la escena, sigue la reja de madera hacia la izquierda, pasando la esquina, hasta que llegues a un lugar con unas cajas de USHC amontonadas. Súbete a la primera fila, y luego a la segunda. De esta caja salta sobre la reja. Ahora busca un ducto de ventilación en el edificio, y métete por él.

Sigue el ducto hasta que estés dentro del edificio. Ahora sigue derecho por el corredor. Verás una breve escena, en la cual te enterarás que no estás solo. Una vez que se acabe, asómate por la puerta más cercana a ti (no te subas por las escaleras, ni tampoco abras toda la puerta). Verás a dos guardias. Saca tu Tranquilizante y dispárale a cada guardia en la cabeza; primero al que está más cerca a ti, y luego el que está jugando en la maquinita.

Ahora abre la puerta. Ve a la máquina y úsala. De esta forma activarás el segundo mini-juego: Earth Impact. Regrésate al corredor principal y sube las escaleras.

Asómate a través de la puerta más cercana. Hay un guardia en este cuarto. Si no lo puedes ver, podría estar patrullando detrás de las cajas, así que espérate un poco hasta que lo puedas ver; Ahora, la única razón para encargarte de este guardia es para que puedas usar el Kit de Primeros Auxilios. Si tu vida está llena, no requieres hacer esto.

De regreso en el corredor, asómate a través de la segunda puerta. Verás un guardia. Derríbalo con un dardo, y entra al cuarto. Hay una mesa a la derecha, en frente de la puerta, junto a la pared. Sobre ella está un papel que TIENES que leer para conseguir una llave. Después de eso, accede a cualquiera de las computadoras para enterarte que no hay electricidad. Después de uno segundos el Coronel restaurará la electricidad. En las computadoras en este piso puedes extraer el mapa y leer unos documentos interesantes.

Regresa al corredor y abre la tercera (y última) puerta. Entrarás a un cuarto con una computadora. En frente de ti está otra puerta. Ábrela. En este nuevo cuarto no hay nada que hacer, así que avanza a la que sigue. Una vez que estés en el siguiente cuarto, presiónate contra la pared de la izquierda y asómate por la esquina. Estás buscando un guardia que está en tu mismo piso. Una vez que lo encuentres, espera a que te de la espalda, sal de donde te estás escondiendo, y pégale en la cabeza con un dardo.

Ahora acércate a donde se termina el piso, de tal forma que puedas ver hacia el nivel de abajo. Ahí verás dos guardias patrullando. Es mejor que los elimines a los dos desde arriba, ya que la probabilidad de que te encuentren ellos es menor. Solamente asegúrate de que, una vez eliminado el primero, el segundo no se tropiece contra él antes de que también lo elimines. Si lo hace, dispárale con dardos antes de que pueda sonar la alarma (No importa si haces alboroto, pues como es el último soldado nadie te escuchará).

Ahora baja las escaleras al nivel donde mataste a los últimos dos guardias. Abre la puerta que está en la esquina derecha de este cuarto. Entrarás a un pequeño cuarto con otra puerta (y unos casilleros). Asómate a través de la puerta y verás un guardia patrullando. Espera a que esté en frente de ti y dispárale. Ahora regresa al cuarto grande y busca una puerta ubicada en el lado opuesto del cuarto. Entrarás a otro cuarto pequeño, pero este tendrá un teléfono.

Abre la puerta para salir del edificio. Ya en el exterior, el Coronel te dirá que te encuentres con él a la derecha. No hay prisa. En vez de eso, voltea a la izquierda para ver al último soldado. Encárgate de él. Tan rápido como lo hagas, el Coronel correrá al otro extremo del complejo. Síguelo (Si está lastimado, él se curará utilizando el Kit que está en una de las paredes).

Si se te están acabando las balas, o quieres encontrar algunas armas, abre la única puerta con candado en el primer edificio para entrar a la

"Cafetería". Ahí verás un montón de armas en una de las mesas.

Habla con el Coronel. Te dirá que tienes que abrir la reja grande que corta la salida. Busca una escalera que está cerca y utilízala para subir. Estarás en un pequeño camino en el techo. Síguelo hasta que te empiecen a disparar unos Francotiradores. Uno está en frente de ti, otro detrás de ti en el techo del primer edificio, y el tercero puede ser eliminado cerca de la escalera que utilizaste para subir (trata de matar a este porque puede ser un problema para el Coronel Starke). Por cierto, ya no es necesario utilizar el Tranquilizante, puedes usar tus pistolas.

Una vez que no haya más Francotiradores, sigue el camino del techo hasta que llegues a uno inclinado con una segunda escalera. Utilízala para bajar (o simplemente salta del techo). Finalmente, busca una consola, y presiona el botón de dicha consola.

Se abrirá la puerta cercana, permitiéndote regresar a donde está el Coronel. Él avanzará, y trepará la cerca de madera para salir del complejo. Haz lo mismo (Súbete a las cosas de madera redondas que están cerca de donde dejaste al Coronel para alcanzar la parte de arriba de la cerca, y luego salta al otro lado). Si tu vida está baja, recuerda utilizar el Kit de Primeros Auxilios antes de saltar la cerca. Prosigue y ve la siguiente, extraña, escena.

- Checkpoint -

Así que el Coronel ha sido poseído. No es muy importante... o sí? Cuando tomes el control de Vattic, sigue al coronel (estará gritando cosas extrañas). Eventualmente llegarás a un lugar con tres francotiradores. Elimínalos antes de que pongan en aprietos al Coronel (Como te darás cuenta, ahora no intentará cubrirse). Después de eliminarlos a todos, párate frente al Coronel y habla con él. Una vez que sienta que estás de regreso, saltará sobre el bloqueo en la calle y continuará por las vías del tren a la derecha, adentrándose a un túnel para llegar a una estación. Tú simplemente síguelo.

Una vez que llegues a la estación del tren, súbete a la plataforma de la derecha y prosigue (Aquí hay un Kit de primeros auxilios a la derecha, en caso de que lo necesites usar). Entra al tren verde (verás un holograma cerca de él) y sigue el camino hasta que salgas por el otro lado (segunda parte) de la plataforma. Si te tomas el tiempo para ver los posters en esta estación, podrías reconocer a alguien.

En la segunda parte de la plataforma, busca un pequeño cuarto con un Rifle de Asalto (Assault Rifle) y la llave que estás buscando. Regresa a la primera parte de la plataforma de los trenes y abre la puerta de madera (Está al lado del Kit de primeros auxilios). Espera al Coronel y síguelo. Iniciará una nueva escena.

- Checkpoint -

Has recibido todas tus habilidades Psíquicas! Adicionalmente, tu habilidad de Proyección ha sido mejorada. Ahora puedes poseer a otras personas. Simplemente proyéctate, y una vez que tu holograma esté al lado de la persona que quieres poseer, presiona el botón <A> para hacerlo. Los controles una vez dentro de la persona son los mismos que cuando estás controlando a Vattic, con la excepción de que el botón <B> te regresará a controlar a Vattic.

Regrésate un poco para que puedas quitarte de la línea de fuego de los

soldados que están abajo. Proyéctate y, con tu holograma, tírate por el hoyo en el suelo y posesiona uno de los soldados enemigos. Mata con este soldado a todos los demás soldados, y luego, para el toque maestro, acércate a un tanque de gas y dispárale: Kabum! Has suicidado al soldado!

De regreso a Vattic, tírate por el hoyo para terminar el nivel. Ahora aprenderás que los soldados Rusos tienen armas y equipo que pertenecen a las fuerzas especiales de los Estados Unidos de América, lo que significa sólo una cosa.

~~~~~

#### V.09 - Entrapped

~~~~~

John Vattic y Jayne Wilde están escapando a través del extenso drenaje pluvial debajo del Asilo Penfold. Tropas armadas se han desplegado para intentar detenerlos, y tienen órdenes de disparar hasta matar.

Cuando tomes el control de Vattic, deja a Jayne y sigue el camino hasta que veas una escena en la que tres guardias entran al área. Desde donde estás, proyéctate y con tu holograma sigue el camino hasta que encuentres al primer soldado (él se estará moviendo hacia donde está Vattic). Posesionalo y utilízalo para matar a los otros dos soldados.

Regresa a Vattic. Utiliza un Pulso Psi para matar al soldado que acababas de poseer (no dejes que suene la alerta), y luego llama a Jayne. Ve a donde mataste a los soldados y toma sus pistolas (puedes usar Telekinesis para agarrar las que no estén a la mano). Después de esto abre la puerta que está en el otro extremo del pasillo que has estado utilizando (Nota que no hay necesidad de entrar al canal de agua). Quizá prefieras asomarte por la puerta primero, para asegurarte que no haya un soldado detrás de ella.

En este nuevo cuarto, cuando dobles a la izquierda en la esquina, busca un guardia más. Como este guardia es un capitán, traerá una escopeta que añadirás a tu inventario. Baja las escaleras y luego la escalera que sigue. Hay una puerta un poco más hacia adelante. Dile a Jayne que te espere, y realiza una Proyección.

Con tu holograma, abre la puerta. Entrarás a un cuarto con agua. Toma control del primer guardia que encuentres, y utilízalo para matar a los otros 3 guardias en el cuarto. Después de que hayas hecho esto, toma el control de Vattic y entra al cuarto. Mata al guardia restante, regresa por Jayne, y vuelve a entrar al cuarto.

En el otro lado de este cuarto está un pasillo con una reja bloqueando una salida. En este pasillo también hay una tapa de coladera, que puedes enfocar con Telekinesis para removerla. También hay otra reja en este pasillo, justamente en frente de la escalera, que puedes remover accionando una de las palancas en este cuarto, y luego rápidamente jalando la otra antes de que la primera vuelva a su posición original (para hacerlo a tiempo usarías Telekinesis).

Lo que vamos a hacer es remover la tapa de la coladera que está en el suelo del pasillo. Dile a Jayne que se quede. Tírate a adentro de la coladera y entrarás a un tubo. Síguelo hasta que llegues a una zona medio abierta.

Desde aquí puedes enfocar dos palancas y moverlas con Telekinesis. Jala ambas. Una abrirá la salida que está en el pasillo anterior. Regresa a donde removiste la tapa de la coladera, y presiona el botón <Z> para subirte al pasillo. Ahora dile a Jayne que te siga y entra al cuarto que acabas de abrir (Asegúrate que Jayne no se caiga).

Al lado de una de las palancas hay una puerta. Usa tu proyección para abrir la puerta y poseer el primer guardia que veas. Úsalo para matar a los otros dos guardias (una debería estar en el agua, cerca de un tubo, y el otro estaría caminando en un extremo del cuarto).

Una vez que hayas matado a los dos, abre la puerta y utiliza un Pulso Psi para eliminar al tercer guardia (se supone que es el que poseíste anteriormente). En el centro del cuarto verás una palanca. Antes de jalarla, dile a Jayne que se quede y poséela para esconderla detrás de uno de los tubos en este cuarto. Jala la palanca...

- Checkpoint -

... y mata a los numerosos soldados que entren a este cuarto (No hay forma de prevenir que la alarma suene, ya que sucede automáticamente al jalar la palanca). Nota que puedes utilizar Telekinesis para agarrar todas las armas que estén fuera de tu alcance, como los rifles que dejan caer los soldados que están en los pasillos de arriba.

Una vez que regrese la calma a esta zona, llama a Jayne y atraviesa la salida que abriste cuando jalaste la palanca (es la salida en la parte baja del cuarto que algunos soldados estaban utilizando).

Una vez que entres al corredor, baja las escaleras hasta que llegues a una puerta. Similar a lo que hiciste anteriormente, proyéctate, abre la puerta, posee al Soldado en el agua, y utilízalo para matar a todos los soldados que estén en los pasillos. Regresa a Vattic, abre la puerta, y mata al último soldado.

Sugiero que hagas esta área rápidamente, ya que la alarma suena al azar. Del otro lado del cuarto verás dos palancas y un camino (no puedes llegar al camino). Usa Telekinesis desde abajo en el agua para mover las palancas. Cada una quitará una reja que impedía el paso al correspondiente tubo en frente de ti.

Ambos tubos dan al mismo lugar, así que toma el de la derecha (jajaja, estoy bromeando... puedes tomar el que prefieras). Sigue avanzando, y cuando vayas a salir del tubo verás una escena. Ahora camina a este cuarto grandote y dispara a todo lo que se mueva.

Utiliza la escalera para subir al paso más cercano. Al final de esta plataforma verás un elevador. Entra a él y dile a Jayne que se quede sobre él. Ahora regresa al agua y busca una escalera (estará cerca del elevador). Súbela para llegar a una pequeña plataforma. Puedes agarrarte de un borde a la derecha, y seguirlo hasta que llegues a una plataforma con una escalera. Utilízala para subir.

- Checkpoint -

A tu izquierda estará un Capitan. Encárgate de él. Siguiendo el camino a la derecha encontrarás a otro soldado. Mátaalo. Ahora es importante que voltees a la plataforma de Jayne para ver si hay soldados que la quieran matar. Si sí los hay, rápidamente saca tu Rifle de Francotirador y mátalos.



Acércate a la primera barrera laser y verás un pequeño cuarto del otro lado y a la derecha de la palanca. Usa telekinesis sobre la palanca para moverla y hacer que suba el elevador (Una vez que el elevador empiece a ascender ya no tendrás que preocuparte por la seguridad de Jayne).

Utiliza una proyección para atravesar las tres barreras de laser, y después de la tercera voltear a la derecha para encontrar una consola. Presiona el botón para apagar las barreras. Después de esto, posesiona el guardia cercano y aléjalo de la consola para que no vuelva a encender los lasers.

Regresa a Vattic y atraviesa la puerta que antes tenía los lasers. Mata al guardia en el corredor, y continúa avanzando para encontrar una escalera. Utilízala para bajar. Cerca hay una salida, que deberás usar, luego subir las escaleras, y, finalmente cuando te acerques a la salida de la izquierda, utilizar una Proyección. Con tu holograma toma posesión de un soldado y utilízalo para matar a los demás soldados en el cuarto.

Regresa a Vattic, atraviesa la salida, y mata al soldado restante. Naturalmente estarás sobre el agua; encuentra una escalera para subir al camino y cruzar el cuarto, y eventualmente entrarás a otro túnel. Aquí empezará a sonar la alarma. No hay mucho que hacer, más que avanzar y disparar a todo lo que se mueva; habrá soldados por todos lados. Enfócate en caminar hacia adelante, siguiendo el túnel principal. Pronto llegarás a una escalera. Utilízala para subir y terminar el nivel.

Ahora John está preocupado por los flashbacks que ha tenido... Dice que cree que no está recordando las cosas, porque las cosas siempre cambian (Jayne no entiende a lo que se refiere Vattic). De todas maneras, Jayne ha decidido que el Coronel sí está vivo después de todo, y que no está muerto como confirmó unas escenas atrás. Las cosas siguen cambiando...

~~~~~

#### V.10 - Streetlife

~~~~~

Jayne ha dejado a John cerca de unos departamentos en Nueva York, donde se supone que se está escondiendo el Coronel Starke. Agentes del gobierno están patrullando la zona, y John no sabe dónde exactamente encontrar a Starke.

Conforme te acerques a donde se esconde el Coronel, verás a unos hombres en traje: Son agentes de la NSE. Tomarás el control de Vattic, dentro del garaje. El agente Wright, de la NSE, te está esperando afuera, y demanda que abras la puerta; no puede esperar. Sube las escaleras y encuentra la Escopeta (Sawn-off Shotgun) en uno de los estantes. Después de esto, baja las escaleras y ve a la segunda parte del cuarto. Hay un ducto de aire en una de las paredes... Puedes abrir su reja y usarlo para salir, pero no recomiendo que lo hagas. En vez de eso, escóndete detrás de la pared, asómate por uno de sus lados, y usa Telekinesis en el control de la puerta para abrirla. Una vez que entre el Agente Wright, utiliza un campo Psi para matarlo.

Agarra la pistola del agente, y sal del taller, asegurándote de dar vuelta a la izquierda y detenerte en la esquina de la pared. Aquí utiliza una Proyección, y haz que tu holograma se vaya a la izquierda y posea a uno de los agentes; utiliza al agente para dispararle a todos los demás agentes en

esta zona principal (No te vayas por ninguno de los callejones todavía). Regresa a Vattic cuando hayas terminado.

Ve a la izquierda de la esquina y utiliza un Pulso Psi sobre el último agente. Entra al primer callejón a tu derecha y síguelo. Iniciará una escena, y verás como un pandillero es obligado a hablar.

- Checkpoint -

Procede a ayudar al pandillero. No es obligatorio, pero no perderás nada si lo haces. Solamente asegúrate de que al que golpees sea el Agente y no el pandillero. Una vez que hayas matado al agente, el pandillero correrá y abrirá la primera puerta en esta área. Verás una escena.

Abre la misma puerta que abrió el pandillero para ver otra escena. Después de esto habla con la pandillera; te dirá que quiere que entregues un paquete. Verás un ícono del paquete en la esquina superior derecha de la pantalla, apuntando al punto de entrega.

Si salvaste al pandillero en el callejón, síguelo hasta que abra la puerta a la segunda zona en esta área. Esto te llevará a un pequeño cuarto con una Escopeta y un Revolver. Recomiendo que agarres el Revolver (una vez que el pandillero abra la puerta, apresúrate y agárralo antes de que él lo haga; si te lo gana, siempre lo puedes matar con un Pulso Psi para obtener esta pistola rara).

De vuelta en el cuarto con la pandillera, abre la puerta que utilizaste para entrar al almacén. Regresarás al callejón. Ve a la derecha hasta que llegues a la intersección, y de ahí toma la derecha y luego la primera izquierda. Después de esto verás una puerta blanca a tu derecha. Sube a ella y utiliza el timbre a su izquierda. Una vez que se te permita entrar al edificio, ve la escena.

- Checkpoint -

Ahora tienes la marca del Vyper, que te permitirá avanzar. Sal utilizando la misma puerta por la que entraste. Afuera, sigue la pared de la izquierda (no te subas por ninguna escalera, ni abras puertas) hasta que llegues con tres pandilleros. Otra escena.

- Checkpoint -

Ahora sigue a los pandilleros conforme retroceden. Sigue matando Agentes y curando a los pandilleros según sea necesario. Eventualmente llegarás a un lugar con algunos botes de basura que utilizarán los pandilleros para cubrirse. También hay materiales de construcción en esta zona, y en la parte de atrás está una salida de emergencia (una rampa que lleva a una escalera, y una escalera que lleva a otra, y así consecutivamente).

Utiliza la salida de emergencia para subir las escaleras. Hasta arriba encontrarás una ventana abierta. Utilízala para entrar a un departamento. En la mesa están algunos documentos que leerás para terminar el nivel.

¡El coronel está vivo, después de todo! Él está sorprendido de verte, ya que creía que moriste junto con los demás miembros de WinterICE... Y con esto regresas al pasado.

~~~~~

-----

Este lugar parece estar desierto... pero no lo está! Recuerda que desde ahora ya puedes utilizar todas tus habilidades en los niveles. Es importante de que tengas en cuenta de que fallarás esta misión si muere cualquiera de los miembros de WinterICE.

Cuando tomes el control de Vattic, sigue al equipo para cubrirte. Después de esto, saca tu Rifle de Francotirador y ayúdalos a matar a los enemigos. Una vez que estén todos muertos, sigue al Coronel Starke para recibir nuevas ordenes. Una vez que las tengas, sigue a JC. Subirás una montaña y entrarás a la primera casa. Iniciará una escena.

- Checkpoint -

Ahora tienes que ayudar a JC a defender la casa. Los soldados enemigos te atacarán de ambos lados de la casa: Desde el túnel de la derecha, y desde la colina de la izquierda. Primero que nada, checa el icono en la parte superior de la derecha para ver que tus compañeros estén sanos; si requieren ser curados, no dudes en utilizar tus poderes para hacerlo. Es importante que siempre estés pendiente de su salud.

Después de que hayas matado a unos cuantos de los enemigos, querrás ir a agarrar sus pistolas... Ellos cargan Rifles, Rifles de Francotirador, y pistolas. De todas maneras, no dejes que ningún soldado enemigo entre a la casa, ya que eso distraerá a Cortelli.

Eventualmente Cortelli gritará "Success!" (Éxito). Una vez que lo haga, entra a la casa y sube la escalera para encontrarte con él. Te dirá una nueva frecuencia. Regresa a donde está el Coronel (está donde iniciaste el nivel) para ver otra escena en la que tendrás problemas para recordar la frecuencia... Una vez que termine esta escena iniciará una nueva. Estarás cerca del túnel que está a la derecha de la casa.

- Checkpoint -

Cuando tomes el control de Vattic, sigue al resto del equipo de WinterICE de vuelta a la Casa de Comunicaciones. Antes de llegar a ella te dispararán. Saca tu Rifle de Francotirador y ayuda a eliminar a los soldados enemigos. Eventualmente le equipo reiniciará el movimiento. Atravesarán la casa y saldrán por le otro lado de la rampa. Ahí se reencontrarán.

El coronel Starke dará nuevas ordenes: Avanzar. Tan rápido emprendas la marcha, dos soldados saldrán de la casa de la derecha. Dispáralos. Después de esto el Coronel Starke te dirá que vayas con Franklin e investigues la casa de la derecha. Antes de hacerlo, asegúrate que todo mundo esté completamente curado.

Entra a la casa de la derecha. No podrás abrir ninguna de las puertas de la derecha, así que camina a la izquierda y entra al pequeño cuarto. Esto activará una escena, en la que Franklin asumirá una posición de francotirador.

- Checkpoint -

Abre la puerta más cercana. Estarás de regreso en la zona donde dejaste al

Coronel Starke. Te podría decir que vayas a hablar con él, así que ve y hazlo (Párate cerca de él y háblale). Una vez que se termine la conversación (si hay alguien que necesite ser curado, hazlo), regresa a la puerta anterior que abriste. En frente de ella hay otra puerta. Ábrela.

Entrarás a otro cuarto con una puerta en el extremo opuesto. Ábrela. Iniciarás una escena, donde verás a un par de soldados entrar a un bunker. Después de esto, tomarás el control de Vattic, en frente de lo que ahora es una puerta de láser. Proyéctate para atravesar los láser, y sigue el túnel. Cuando llegues al final del túnel, verás un holograma de un niño a la derecha. Síguelo; descenderá la rampa de la derecha y entrará al mismo bunker que viste anteriormente. En él encontrarás una palanca. Jálala. Esto abrirá una puerta que da a la base de los enemigos.

- Checkpoint -

Una vez que el Coronel te de la orden, encuentra un lugar adecuado para disparar, y dispárale a todos los enemigos que puedas (Yo prefiero ponerme al lado del médico y de ahí utilizar el Rifle de Francotirador para disparar). Una vez que hayas librado la zona de todos los soldados, verás una escena, donde Tex está huyendo de otros soldados. De nuevo empieza a dispararle a cualquier soldado que veas hasta que el Coronel de la orden de avanzar. Sigue a cualquiera de tus amigos a la zona principal de la base. Le dispararás a más soldados.

Cuando todos los soldados estén muertos, Franklin te notificará que la puerta principal se está cerrando (si te acercaste a ella antes, ya se habrá cerrado), y que ella vendrá. El Coronel reunirá un equipo cerca de la puerta principal. Ve a ahí. Una vez que llegue Franklin, declarará que ha encontrado la llave mientras se trasladaba.

Ahora tienes que encontrar la puerta que abre la llave que encontró Franklin. Está en el túnel lateral (el túnel que tenía la puerta de láser por la que te proyectaste). Intenta abrir la puerta en el túnel laterar y eventualmente Franklin irá a abrirla. Verás una nueva escena.

- Checkpoint -

Jayne te dice que debes ayudar al Coronel y a JC... No puedes rehusarte, así que atraviesa el túnel. Llegarás a una zona con muchos soldados. Cúbrete y dispárale.

En la última escena de este nivel verás que has matado a los Soldados Enemigos. La mujer ES LA LLAVE. ¿Qué querrá decir Jayne con esto? Mientras tanto, el Coronel Starke quiere que todo mundo se regrese. A él no le gusta lo que el equipo de WinterICE ha encontrado.

~~~~~  
V.12 - Breakout  
~~~~~

Starke le ha dado a John información que confirma que está involucrado el NSE en los eventos de Dubrensk. La cuadra está rodeada de agentes de la NSE quienes ahora están cateando el edificio. John y Starke deben escapar para que John pueda entrar a la central del NSE.

¡Extraordinario! Así que los miembros de WinterICE siempre no murieron... Este nivel está bastante corto, así que no hay Checkpoints. Y no te preocupes por la música de "Alarma"; es parte de la música de este nivel, así que no hay forma de desactivarla.

Starke abrirá la puerta que está directamente en frente de ti. Síguelo y cúbrete detrás de la columna de la izquierda (Starke usará la de la derecha). De aquí podrás asomarte y matar a los Agentes, o simplemente usar Proyección para poseer a uno de los agentes y usarlo a él para hacer el trabajo sucio. Cuando todos los agentes estén muertos, date una media vuelta y mata al Agente que saldrá del departamento de Starke.

Voltéate otra vez. Starke abrirá la primera puerta de la izquierda. Entrarás a otro departamento. Mata a los Agentes ahí, y espera a que Starke recoja la llave. Regresará al Corredor. Tú persíguelo, y abre la puerta de tu izquierda (Starke se irá a la derecha). En el cuarto al que acabas de entrar, usa Telekinesis para agarrar el Rifle de Francotirador que está encima de un mueble.

Regresa al corredor y párate al lado de Starke. Él abrirá la puerta. Síguelo. Ahora estarás en unas escaleras. Baja dos niveles y verás un elevador de carga al lado de la pared de la izquierda. Usa Telekinesis sobre él y empezará a descender (Recuerda ayudar al Coronel en caso de que esté muy herido; cúralo según sea necesario, y utiliza tu Rifle de Francotirador para eliminar a los molestos Agentes). Baja al nivel inferior y sigue la reja a la izquierda y entra al elevador. Presiona el botón para hacerlo subir.

Una vez que esté arriba, salta sobre la ventana y entra a un corredor. Mata a cualquier Agente que esté aquí. Abre la puerta que está a tu izquierda (la que da a donde está Starke). Una vez que llegues a donde está Starke, tendrás que matar a los Agentes restantes para que Starke te siga. Después de esto, Starke entrará al corredor que abriste. Si ves algún agente, mátalos.

Al final del corredor Starke abrirá la puerta para salir a otras escaleras. Otra vez tendrás que matar a los agentes que aparezcan en las escaleras del otro lado. Si estás bajo en balas, puedes recoger los Rifles de Francotirador que están tirados en el suelo.

Una vez que todos los Agentes estén muertos, Starke te pedirá que bajes hasta la planta baja. Esto activará una escena. Abre la puerta y sigue a Starke. Prepárate para otro tiroteo en el corredor. De nueva cuenta, puedes poseer a un Agente y dejar que él haga todo el trabajo sucio. El Coronel te dirá que avances cuando todos los agentes hayan sido eliminados. Sigue su consejo.

De cualquier forma, la tercera puerta la derecha es la salida (Incluso hay un letrero que te indica que es la salida). Abre esa puerta para entrar a otro cuarto con Agentes. Mátalos, y luego procede a la siguiente puerta para terminar el nivel.

Jayne... ha sido secuestrada!

~~~~~

~~~~~  
La evidencia de conspiración ha llevado a John a la central del NSE. ¿Qué están planeando y cómo está conectado con los eventos en Dubrensk?

Este es otro nivel relativamente corto, el cual puedes terminar rápidamente siempre y cuando no suenes ninguna alarma. John Vattic está obstinado en encontrar a Jayne, así que ahora está en los cuarteles de sus enemigos, el edificio del NSE (Ejecutivo de Seguridad Nacional). Desde luego, todo mundo ya ha sido alertado sobre tu presencia.

Todos los agentes del NSE en este nivel pueden pedir auxilio, y cualquier conserje que te vea intentará accionar la alarma. Asimismo, si un Agente se encuentra un cuerpo, pedirá auxilio (Toma esto en consideración si posesionas a un Agente y lo utilizas para matar a otros).

Desde donde inicias, da vuelta a la izquierda. Verás dos accesos: uno a la derecha, y otro a la izquierda, ambos de los cuales llevan a corredores. Acércate al de la derecha y utiliza Proyección. Con tu holograma, atraviesa el acceso de la derecha. Entrarás a un corredor. Síguelo hasta que veas a un guardia. Posesiónalo. Cerca estará un conserje. Mátala. Continúa por el corredor y da vuelta a la derecha para entrar a un pasillo. Aquí habrá un Agente (Mátalo antes de que encuentre el cuerpo de la conserje).

Una vez que hayas matado a la conserje y al Agente utilizando al Agente poseído, mueve al Agente de regreso al corredor cerca del acceso que lleva hasta donde tu estás, para que no vea ningún cuerpo. Desaposesiónalo para regresar a Vattic, y entra al corredor de la derecha. Encontrarás al Agente que poseíste. Mátalo sigilosamente.

Ahora sigue el corredor. Cuando llegues a la intersección, sigue avanzando derecho. Llegarás a un corredor sin salida, pero a la derecha está una puerta que se abre automáticamente. Te dejará en un cuarto que contiene unos gabinetes con cajas distintivas. Lee una de esas cajas y recibirás el Prototype Rewritable Universal Video Disc (PRUVD).

Sal de este cuarto utilizando la otra puerta (la que no has utilizado). Regresarás al corredor; da vuelta a la izquierda y avanza. El primer acceso a la izquierda te lleva a unos baños. Son útiles para esconderte, en caso de que llegues a necesitarlos. No hay necesidad de entrar a ellos por el momento, así que sigue avanzando hasta que veas una escena.

- Checkpoint -

Es bueno saber que el Detector de Metales está fallando. De cualquier forma, de donde estás utiliza Proyección. Con tu holograma, da vuelta a la derecha en la esquina. Verás a un Agente directamente en frente de la primera puerta de la izquierda. Posesiónalo. Ahora entra por esa puerta. Hay dos Agentes en este cuarto. Dispáralos. El tercer y último Agente (El que está encargado del Detector de Metales y que tiene una ametralladora SMG) entrará al cuarto para investigar. Elimínalo antes de que descubra los cuerpos. Después de esto, antes de desaposesionar al Agente, regresa al corredor, y luego ahora sí desaposesiónalo.

Da vuelta a la derecha y utiliza un Pulso Psi para matar al último Agente. Si requieres balas, entra al cuarto de la izquierda y agarra las pistolas de los Agentes que mataste previamente. Regresa al corredor.

En frente de ti estará el Detector de Metales. Acércatele (pero no lo cruces). Selecciona Telekinesis, y enfoca al Detector de Metales. Después de esto, empieza a utilizar Telekinesis; notarás que la luz parpadeará y luego se apagará. Mientras continúas utilizando Telekinesis, atraviesa el Detector de Metales. Tan rápido lo hayas pasado puedes dejar de utilizar Telekinesis.

Pasando el acceso de la derecha está un Pizarrón de Anuncios con una nota. Léela. Después de hacerlo, regrésate y vuelve a cruzar el Detector de Metales (recuerda usar Telekinesis). Continúa hasta que llegues a tu primera puerta de la izquierda. No la atraveses; simplemente mantente lo suficientemente cerca de ella para mantenerla abierta. Utiliza Proyección y haz que tu Holograma entre al siguiente cuarto. Accede a la computadora de la derecha. Vattic tecleará lo que leíste en la nota anterior. Después de acceder a la computadora, da clic en FÓLDER "local applications" y luego en APPLICATION "CCTView". Apaga todas las cámaras y regresa a Vattic.

Entra al cuarto y elimina a la conserje de nombre Sybil. Ahora ve y escóndete tras un escritorio, preferentemente en la parte izquierda del cuarto. Un Agente entrará (el novio de Sybil). Elimínalo lo más rápido posible.

Ahora accede a la computadora que está en la parte izquierda del cuarto. En el FÓLDER "local applications", da clic en APPLICATION "Readmail 2.0". Luego da clic en el segundo e-mail. Después de leerlo se te preguntará si quieres salvar un anexo al Escritorio. Da clic en "OK". Finalmente, da clic en cualquier parte de la pantalla que no sea en los mensajes para regresar al Escritorio.

Da clic en DRIVE "UVD drive" para que aparezca una nueva ventana. Ahora da clic en MOVIE FILE "Dubrensk.vid" (en el escritorio), y mientras mantienes presionado el botón de dar clic, lo arrastrarás a la ventana del UVD, y luego dejarás de dar clic. Ahora la película estará en el UVD.

Deja la computadora y ve a la que está en la parte derecha del cuarto. Accede a ella, y da clic en DRIVE "UVD drive", y finalmente en el Movie File. Luego verás una pantalla diciéndote que puedes detener la reproducción presionando "Close". NO lo hagas. Simplemente presiona el botón <B> para dejar la computadora.

Regresa al corredor y ve a donde está el Pizarrón de los Anuncios. A la izquierda de él está una puerta que te lleva al auditorio. En este cuarto, simplemente acércate a la televisión grande para que inicie la última escena de este nivel.

Según el video, el experimento de Infantes continuó, y fue realizado en varios países del mundo. Vattic intenta regresar al pasado, pero fracasa en su primer intento. Lo vuelve a intentar, y ahora sí lo logra.

~~~~~

#### V.14 - Infiltration

~~~~~

WinterICE se ha encontrado resistencia conforme intentan entrar al pueblo de Dubrensk. La situación es crítica. Jayne y el Coronel Starke deciden que los poderes psíquicos de John significan que él es quien tiene la mejor probabilidad de encontrar a Grienko.

La doctora exclama que los niños necesitan ayuda, pero ella se rehúsa dejar a los miembros del equipo de winterICE entrar al pueblo. La única persona que es capaz de ayudarlos sin ser lastimado es John, pues ellos tienen algo en común: las habilidades psíquicas.

Una vez que tengas el control de Vattic, no te muevas. Al frente de ti, y un poco a tu derecha está un pasadizo. Utiliza Proyección y haz que tu holograma siga el pasadizo hasta que encuentres a un soldado que puedes Poseer (es el único soldado que está patrullando la zona). Después de poseerlo, úsalo para matar al guardia que está en el techo de una de las casas, y el guardia en el cuarto de la casa que está hasta el final del pasadizo que primero utilizaste. Asegúrate de regresar al guardia al primer pasadizo una vez que hayas eliminado a los soldados, para que no se encuentre ningún cadáver cuando lo desaposesiones.

Cuando tomes de vuelta el control de Vattic, ve y mata al guardia (si no tienes suficiente poder Psi para hacer un ataque Psi, simplemente dispárale). Sigue el corredor y luego la "calle", buscando una casa con una puerta grande (está del lado izquierdo). Ábrela. Entrarás a un pequeño cuarto. Lee la nota en la mesa, y luego camina hacia la salida. Esto activará una escena: Aterriza un helicóptero grande, y algo sucede con el puente que seguramente tendrás que usar.

- Checkpoint -

A tu derecha está una escalera que te lleva a un corredor. Sube la escalera y camina un poco hacia adelante, no más de 5 pasos. Espera un poco y verás a un soldado venir hacia donde estabas antes de subir la escalera. Una vez que esté cerca de ti, dispárale a la cabeza con el tranquilizante para dejarlo inconsciente (Una vez que se ponga en frente de ti te verá si no le disparaste, por lo que tienes que ser cuidadoso.)

Ahora acércate a la pared de madera de la derecha (no es necesario que te presiones a ella), y síguela. Unos pasos antes de llegar a la esquina, detente y usa Proyección. Con tu holograma, baja la escalera que está directamente en frente de ti. Abajo, ve a la derecha y verás a un soldado. Corre hasta él y posesiónalo. Utilízalo para matar al soldado a la derecha, y luego el que está en el corredor arriba. Ahora rápidamente ve a la izquierda del helicóptero (cerca de donde mataste al primer soldado), y camina hacia atrás, para ir hacia la parte trasera del helicóptero, pero viendo hacia adelante. Verás a un francotirador en uno de los corredores de arriba. Mávalo, y antes de desaposesionar a tu huésped, llévalo a la parte de atrás del helicóptero, y de ser posible, mételo adentro de él, para que de esta forma no se encuentre ningún cadáver.

Espera a que tu barra Psi se rellene. Utiliza Proyección otra vez, y encuentra al mismo soldado y posesiónalo. Utilízalo para matar al último soldado. Desaposesiona al huésped, y mávalo utilizando a Vattic.

Después de esto, camina hacia la parte de atrás del helicóptero y métete a él. Adentro de él y hasta el final encontrarás una caja con una llave. Agarra la llave. Cuando salgas del helicóptero, hay una nota en las cajas de la derecha. La puedes leer. Utiliza la escalera más cercana al helicóptero para regresar al pasadizo donde utilizaste proyección. Sigue el pasadizo hasta que llegues a su final. Si le sigues dando hacia adelante, treparás la pared. Luego sube la escalera, y finalmente sube la pared hasta que llegues a otro corredor.

Camina hacia el puente. Antes de subirte a él, utiliza Telekinesis en la



caja de la derecha para bajar ambas partes del puente. Ahora cruza el puente y usa Telekinesis para levantarlo. Sigue avanzando y cuando llegues a la pared salta hacia la izquierda. Sigue avanzando hasta que llegues a otro pasadizo. Síguelo hasta que llegues a una puerta a tu derecha, la cual abrirás utilizando la llave que obtuviste dentro del helicóptero.

A tu derecha estará un pequeño cuarto, y luego un corredor largo. Tan rápido entres a este corredor, agáchate y presiónate a la pared de la izquierda para que los soldados que están del otro lado de las ventanas no te vean. Una vez que salgas del corredor, entrarás a un pequeño cuarto con cajas. Después de este hay otro corredor con una salida a la izquierda. Por el momento posíciónate en la esquina de la derecha para evitar ser visto.

Utiliza Proyección. Con tu holograma, cruza la salida de la izquierda, y luego sigue el camino hasta que llegues a donde está un soldado. Posesionalo. Ahora con él mata a los otros tres soldados aquí: Uno está abajo, en el hielo, hay otro patrullando el corredor, y el último está al final del corredor. Recuerda desaposesionar a este soldado en algún lugar donde no vea un cadáver.

Ahora camina hacia el último soldado con vida y mávalo. Sigue el corredor hasta que llegues a unas escaleras que bajan. Utilízalas y da una vuelta en U. Ahora sigue el corredor hasta que actives una escena.

- Checkpoint -

De donde apareces, utiliza inmediatamente Proyección. Camina hacia adelante hasta que llegues a las segundas escaleras de tu derecha. Utilízalas para subir y posesiona al soldado inmóvil. Mata al soldado en frente de ti, y luego date media vuelta y baja las escaleras. Cuando llegues hasta abajo, da una vuelta en U hacia la derecha y deberás de ver al último soldado. Dispárale. Ahora mueve a tu soldado a donde están las escaleras y desaposesionalo.

Camina a las segundas escaleras de la derecha y mata al soldado utilizando un Pulso Psi. Ahora sube las escaleras que estaba cuidando el soldado. Una vez que estés arriba, sigue el corredor hasta que llegues a la primera intersección, en la que tomarás la derecha. Siguiéndola llegarás a una puerta a tu izquierda. Ábrela para entrar a un cuarto con unas cajas a la izquierda. Muévelas un poco y encontrarás un hoyo en la pared. Agáchate y entra a él. Parece ser un ducto secreto. Síguelo y llegarás a otro cuarto. Antes de salir del ducto, mata al Soldado que está en frente de ti.

Sal del ducto y abre la puerta (le quitarás el candado). Estarás de regreso en el corredor. Síguelo a la derecha. Continúa avanzando. Cuando llegues a la intersección en forma de "Y", agáchate y toma el camino de la izquierda. Síguelo hasta su final.

A través de la ventana cercana podrás ver a dos guardias. Escoge el Ataque PSI y haz un Pulso PSI (el que abarca toda la zona). Una vez que ha dejado inconscientes a ambos guardias, levántate y dispárale por la ventana a ambos guardias. También, de aquí, utiliza Telekinesis para mover las barras de madera que están bloqueando la puerta. Ahora entra a este cuarto. Agáchate y presiónate contra la ventana de la derecha. Unos segundos después pasará un guardia. Levántate y sorpréndelo matándolo.

En la mesa está una nota y una llave. Lee la nota y luego agarra la llave. Sal de la casa y ve a la izquierda. En la intersección, toma el camino de la izquierda. Antes de que te acerques a los escalones, utiliza Proyección y con tu holograma, avanza y posesiona al tercer soldado. Utilízalo para matar

a los dos anteriores. Luego desaposesionalo alado de John, y simplemente voltéate y mátalos.

Ahora avanza, siguiendo el corredor. Cuando llegues al punto donde el tercer soldado originalmente estaba, detente. Aquí utiliza proyección y avanza para salir de esta zona. Ahora estás buscando un guardia que deberá estar patrullando la zona (es el único que está caminando); la importancia de este guardia es que es el único que puede sonar la alarma en esta zona. Si no lo ves, regresa a Vattic y vuelve a proyectarte. Continúa intentando hasta que lo veas. Cuando lo veas, rápidamente regresas a Vattic, y con Vattic lo matas utilizando el Rifle de Francotirador. Recuerda que tu prioridad es matarlo.

Una vez que lo hayas matado, encárgate de los demás soldados. Cerca de ti estará una escalera que te lleva a una plataforma con unas cajas. A la izquierda de las cajas está un borde. Acércate a él y presiona el botón indicado para agarrarlo. Ahora muévete a la izquierda, pasando las cajas y luego presiona el botón indicado para regresar a la plataforma.

Sigue el corredor principal hasta que llegues a una casa que está cruzando el abismo. Una vez que llegues a esa casa, te darás cuenta que la puerta está con candado. Ve a la parte trasera de la casa para encontrar una ventana. Utiliza Telekinesis para enfocar la palanca dentro de la casa y accionarla para abrir la puerta. Ahora entra a la casa.

Adentro no hay mucho que puedes hacer; pero sí puedes agarrar las armas. Asegúrate de presionar el botón en la segunda máquina a la derecha (si dice que no lo puedes presionar, estás del lado equivocado de la máquina). Así dejarás de bloquear las señales de transmisión. La última máquina te permitirá hablar con el Coronel.

Sal de la casa y sigue el puente. En la intersección toma el camino de la izquierda y síguelo para encontrar otro acceso. Atraviésalo para activar otra escena.

- Checkpoint -

Se llama "Shock Trooper", y te está buscando. Primero, los Shock Troopers pueden ser muy fáciles de matar o muy complicados; todo depende del método que uses. Si quieres el método fácil, primero pégale con un Pulso Psi; esto le quitará sus defensas protectivas. Luego dispárale o utiliza otro Pulso Psi para matarlo. La manera complicada es simplemente dispararle sin quitarle sus defensas.

Mata a este Shock Trooper utilizando el método fácil para no complicarte la vida. Ahora entra a la casa y sigue el pasillo de la derecha hasta que llegues a una puerta. Ábrela para entrar a un cuarto abierto que da a un cementerio y luego a una iglesia. Sí, es LA iglesia que has estado buscando.

Antes de salir de la casa y entrar al cementerio, sugiero que equipes tu Rifle de Francotirador y elimines a los soldados: Hay uno en cada lado de la iglesia. Ahora sal al aire libre, y cuando estés a la mitad del puente te podrás dar la vuelta para ver a dos Shock Troopers siguiéndote; regrésate y posicónate entre ellos, y utiliza una Explosión Psi (la que abarca toda la zona) para quitarles sus defensas. Saca tu Rifle Soviético y mátalos antes de que se levanten (Si estabas muy cerca de ellos cuando hiciste la Explosión Psi, existe la posibilidad de que los hayas matado con ese ataque.

De cualquier forma, entra a la iglesia y sigue el corredor hasta que llegues a la parte principal de la iglesia. También verás la escena final para este

nivel.

~~~~~  
V.15 - Childcare  
~~~~~

El elevador secreto de la iglesia de Dubrensk lleva a John a la institución de investigación Zener. ¿Pero dónde está Grienko? - ¿Y qué ha pasado con los niños Zener?

Comenzarás el nivel en un corredor. Síguelo, atravesando la puerta que está adelante, hasta que tengas que dar vuelta a la derecha. Aquí verás el holograma de uno de los Niños. Tomará la puerta de la izquierda. Haz lo mismo.

Has entrado a un cuarto con unas escaleras al frente, y una puerta a tu izquierda. Toma la puerta de la izquierda para entrar a un cuarto con un generador. En una de las esquinas de este cuarto encontrarás una nota. De ella aprenderás que el motor de ignición se ha roto.

Enfoca y utiliza Telekinesis para encender el motor (Es la cosa que está en el centro del cuarto). Sigue utilizando Telekinesis sobre él. Eventualmente la niña que viste la vez pasada aparecerá. Te dirá que te puede ayudar. No dejes de usar Telekinesis en el motor de ignición mientras esto suceda. Una vez que el generador arranque, automáticamente dejarás de enfocarlo, y puedes dejar de usar Telekinesis.

Ahora necesitas ir al laboratorio. Para hacerlo, sal de este cuarto y continúa retrocediendo hasta que estés de vuelta en el corredor largo. Ahora abre la puerta en el primer pasillo de la izquierda. Esto te llevará a un cuarto con dos puertas. Necesitas abrir la que está en la parte superior izquierda para entrar al laboratorio (está rodeado de ventanas de cristal). Una vez que entres al laboratorio, encontrarás a Anna, de 11 años.

- Checkpoint -

Después de la escena tomarás el control de Vattic. Rápidamente acércate a la puerta que está a la izquierda de John. Una vez que la hayas atravesado, da vuelta a la derecha y verás una pequeña mesa. Agáchate y escóndete debajo de ella, y voltea a ver a la otra puerta. Mientras Anna te habla, verás a un soldado subir la rampa. Mientras lo hace, dispárale en la cabeza con tu Pistola de Tranquilizantes.

Ahora rápidamente sal de tu escondite y abre la puerta que estabas viendo. Cruzándola encontrarás a otro soldado. Utiliza un Pulso Psi para matarlo justamente cuando te vea. Regresa al cuarto anterior (En el que mataste al primer guardia) y abre y ve por la puerta inferior. Da vuelta a la derecha cuando llegues al corredor largo.

Aquí podrás ver al tercer guardia. Elimínalo con un Pulso Psi. Sigue el corredor, y antes de llegar a la puerta que lleva al cuarto con las escaleras, verás al cuarto guardia. También usa un Pulso Psi para matarlo. Espera a que se rellene tu barra de Psi. Ahora tienes dos opciones, escoge la que prefieras.

#### Opción A:

Entra al cuarto con la escalera, y voltea a verla. Verás a un soldado sobre ella. Utiliza un Pulso Psi para matarlo antes de que pida ayuda. Dado que éste era el último soldado, necesitas entrar rápidamente al Cuarto de Control antes de que suene la alarma (debido a que no se han reportado los soldados).

Hasta arriba de las escaleras está una puerta sellada. A su derecha está un escáner de palmas. Abrirás la puerta de la forma ruidosa: Saca tu pistola y dispárale unas 4 veces a la puerta. Ésta se abrirá y saldrá un soldado, solo para encontrar que lo matarás (Incluso lo puedes golpear con tu pistola para que los otros dos guardias no se alerten de tu presencia).

Rápidamente atraviesa la puerta. En la esquina del cuarto está un Soldado y un Shock Trooper. Utiliza dos Pulsos Psi en el Trooper para matarlo, y luego dispárale al soldado (No te preocupes si no los matas rápidamente, ya que no pueden sonar la alarma).

#### Opción B:

De donde estás parado, utiliza Proyección. Sube las escaleras en el siguiente cuarto y posee al soldado. Escanea su mano en el panel verde que está arriba de las escaleras, a la derecha. Esto abrirá la puerta. Atraviésala y camina al final del cuarto y desaposiciónalo.

De regreso a Vattic, rápidamente sube la escalera y espera a que el soldado la abra (como lo posesionaste y lo dejaste en otro lugar, él querrá regresar a donde debe cuidar, por lo que con gusto te abrirá la puerta para que tú puedas entrar al Cuarto de Control).

Dispárale y rápidamente entra al Cuarto de Control. Aquí habrá dos soldados y un Shock Trooper. Sugiero que primero elimines al Trooper utilizando dos Pulsos Psi, y luego dispararle a los dos soldados.

Ahora estarás en un Cuarto de Control libre de soldados. Mientras estés aquí, podrás escuchar la alarma. No te preocupes, ya que mandará a los soldados al laboratorio y estos no entrarán al Cuarto de Control.

Busca la única computadora en este cuarto (Hay algunas pantallas, pero no son de computadoras usables). Utilízala y da click en los diferentes íconos. Uno te permitirá apagar las 3 cámaras en esta zona. Otra permitirá que cualquier mano abra las puertas selladas en este cuarto. También recibirás un mapa y podrás leer documentos interesantes.

Como una nota importante, si en cualquiera de las siguientes zonas suena la alarma, siempre puedes regresar al Cuarto de Control; claro, esto es si no te persiguen los soldados.

Una vez que termines con la computadora, abre la puerta sellada en el nivel superior que requiere tu mano. Cruza el acceso y baja los escalones y avanza por la siguiente puerta. Aquí, antes de que llegues a donde está la siguiente puerta, utiliza Proyección. Mueve a tu holograma al siguiente cuarto, llamado "Play Ground" (Cuarto de Juegos), y posesiona al Shock Trooper. Utilízalo para matar a los otros dos Soldados, y regresa a Vattic.

Rápidamente adéntrate al cuarto y utiliza Pulsos Psi para matar al Shock Trooper antes de que pida ayuda. Ahora ve a donde está Tanya e Ivan, ambos de 11, para activar otra escena.

- Checkpoint -

¡Sobran dos niños más! Atraviesa la puerta abierta en esta zona (hay tres puertas en este cuarto: La que utilizaste para entrar; una cerrada; y una abierta, que es por la que procederás). Entrarás a un pequeño corredor. Cuando te prepares para atravesar la siguiente puerta escucharás a unos guardias pidiendo auxilio en el Cuarto de Control. Si te encuentras con algún soldado, utiliza un Pulso Psi para matarlo.

Habrás entrado a un corredor largo, llamado "Cells #1" (Celdas #1). Al final del corredor encontrarás un panel de control a la derecha. Escanea tu mano en él para abrir las celdas en esta zona. Adentro encontrarás varios Hologramas. También puedes leer el historial médico de algunos pacientes, incluyendo el de Pieter, con edad de 9.

Ve por la puerta que está cerca de panel que usaste para abrir las celdas. Entrarás a otro pasillo con unas escaleras. Utilízalas para subir al Cuarto de Control. Verás como dos Soldados le disparan a un niño. Mata a los soldados. Si esperas un poco, el niño te empezará a hablar. De los subtítulos te enterarás que él es Pieter. Utiliza Charm sobre él para calmarlo.

- Checkpoint -

Es tiempo de encontrar a la última niña. Sigue el holograma que viste en la escena... Adéntrate al pasillo que está cruzando la puerta inferior del Cuarto de Control para llegar a Celdas #1. Continúa hasta el final del corredor para entrar a un pequeño cuarto. Por la siguiente puerta regresarás al Cuarto de Juegos, en el que verás un Holograma al lado de la puerta que está debajo de la Cámara de Video. Atraviesa dicha puerta para entrar a un pasillo. Cruzando la esquina está un Soldado que prontamente matarás. Avanza hasta llegar a "Cells #2" (Celdas #2). Nadja, de 8, puede ser encontrada siguiendo el corredor de Celdas #2.

- Checkpoint -

Ahora tienes que seguir a Nadja. Síguela para salir de Celdas #2 y entrar a un pequeño corredor. Ahora tienes dos opciones:

Opción A:

Abrirte paso a disparos. Esto significa que sacas tu Rifle Soviético y le disparas a cada soldado que te encuentres mientras atraviesas el Cuarto de Juegos y Celdas #1 para llegar al Cuarto de Control. La alarma podrá sonar mientras haces esto, pero no es ningún problema ya que siempre estarás corriendo. Solamente asegúrate de que Nadja te siga y no se quede en un solo cuarto (Ella normalmente utiliza Charm para hacerse invisible si hay soldados cerca).

Opción B:

El beneficio de este método es que no sonarás la alarma por lo que siempre tendrás a Nadja a la vista.

Antes de entrar al Cuarto de Juegos, utiliza Telekinesis y posesiona uno de los soldados en ese cuarto. Utilízalo para matar al otro soldado. Regresa a Vattic, e inmediatamente después de entrar al Cuarto de Juegos, utiliza un Pulso Psi para matar al otro soldado. Nadja te estará esperando cerca de la puerta.

Ahora dirígete a Celdas #1. Una vez que entres a dicha zona, inmediatamente usa tu pistola para dispararle al guardia que está al final del corredor. Está lejos, pero puedes enfocararlo. Si Nadja usó Charm mientras le disparabas al guardia, espera a que reaparezca y luego síguela al Cuarto de Control.

Ahora tendrás que enfrentarte a dos Shock Troopers. Puedes colocarte entre ellos y usar la Explosión Psi para derribar sus defensas, o puedes usar un Pulso Psi en cada uno de ellos y luego dispararles. No recomiendo que utilices dos Pulsos para matar a uno solo, ya que se te acabará tu barra Psi y tendrás que enfrentarte al Trooper restante de la manera difícil.

En fin, una vez que los hayas matado, podrás encontrar a Nadja en la parte superior del cuarto, cerca de la puerta con candado. Después de que termine de hablarte, iniciará la escena final de este nivel. Es tiempo de conocer al famoso Dr. Grienko.

-----

#### V.16 - Confrontation

-----

John se enfrenta al hecho de que las tropas del NSE de Hanson fueron los responsables por la masacre de los niños Zener en Dubrensk. Los especímenes de tejido que trajeron de vuelta fueron usados en investigaciones. Él debe encontrar a Hanson.

Cuando tomes el control de Vattic, rápidamente escóndete detrás de la televisión grandota. Asegúrate de que estés escondiéndote detrás de la Televisión y no estar cerca de la pared. Después de esto, usa Proyección para mover a tu holograma cerca del Agente que está custodiando la puerta (Los tres agentes habrán entrado al cuarto mientras te escondías) y posesiónalo. Desde donde estás, dispara y mata a los otros dos guardias y regresa a Vattic.

Sal de tu escondite y mata al Agente de la puerta utilizando tu método preferido. Después de esto colectalas pistolas de los Agentes. Uno de los guardias, sino es que todos, habrá dejado caer una llave que habrás recogido cuando agarrabas las pistolas.

Sal de este cuarto. Entrarás a un corredor. A la izquierda está un acceso que te lleva a una puerta de láser. Justamente antes de esta puerta hay dos elevadores en la pared de la izquierda. Llama a cualquiera de los dos elevadores y métete en él. Si tomaste la llave de los agentes, iniciará una escena y el elevador subirá.

A partir de ahora, NINGÚN Agente sonará la alarma.

Una vez que has salido del elevador, encontrarás a dos Agentes a tu izquierda. Puedes utilizar Proyección para poseer a uno y utilizarlo para matar al otro y finalmente eliminarlo con un Pulso Psi. Después de esto, a tu derecha estará una puerta. Si te das cuenta, a tu izquierda hay ventanas, así que no es recomendable que te quedes mucho tiempo en este corredor porque serás visto. Ahora tienes dos opciones.

#### Opción A:

Regresa a la zona con los elevadores (esto es importante, ya que si te quedas en el corredor con las ventanas serás visto) y usa Proyección. Entra al cuarto por las puertas de la derecha del corredor. Aquí hay cinco Agentes. Posesiona a uno de ellos y úsalo para matar a los otros cuatro. Claro, también puedes suicidarte una vez que los demás estén muertos (posiciónate al lado del tanque de gasolina y dispárale). Regresa a este cuarto con Vattic y mata al último Agente si es que no lo suicidaste.

#### Opción B:

Irrumpe armadamente al cuarto de la derecha. Dado que los Agentes no pueden sonar la alarma, no tendrás muchos problemas. Solamente recuerda cubrirte si estás muy lastimado.

En este cuarto abre la puerta que está a la izquierda. Te llevará a un almacén. Ahora tienes dos opciones. Las mismas que arriba. La única diferencia es que el siguiente cuarto está compuesto por varios corredores, y hay más o menos 6 agentes en él. Usa el método que prefieras. Y, no se te olvide agarrar sus armas.

En este corredor hay tres accesos. El de la derecha te lleva a unos baños. El del frente te lleva a un laboratorio. El de la izquierda también te lleva al mismo laboratorio. Yo sugiero que entres por el del frente. Activarás una escena. Te presento los Soldados Psíquicos.

- Checkpoint -

No hay mucha diferencia entre los Soldados Psíquicos y los Shock Troopers en cuanto al método de matarlos. Primeramente, verás la vida de los Soldados Psi en la parte superior derecha de la pantalla. La primera barra indica su vida, mientras la segunda indica el Poder de su Escudo. Este poder se regenera conforme pasa el tiempo. También nota que cuando pierden más de la mitad de su vida, van y se curan, tiempo en el que son MUY vulnerables.

Como mencioné, el método para matar a los Soldados Psi es el mismo que el de los Shock Troopers. Enfoca al Soldado Psi y utiliza un Pulso Psi para derribar todo el Poder de su Escudo. Luego simplemente saca tu SMG y empieza a dispararle [Por cierto, no uses una Explosión PSI (la que afecta toda la zona), ya que no le quita por completo el Poder de su Escudo].

Primero te enfrentarás a un soldado Psi solo. Después de matarlo, saldrán dos Soldados Psi. Cuando mates a uno de ellos saldrá uno más, para hacer en total cuatro Soldados Psi. Cuando estés peleando contra dos al mismo tiempo, solamente enfócate en uno solo y continúa atacando a ese mismo hasta que lo mates, para luego enfocarte en el otro.

TIP: Ten cuidado cuando utilicen Telekinesis. Lo más probable es que muevan un tanque de gasolina y lo hagan explotar cerca de ti. Si te pones cerca de ellos, entonces ellos también serán dañados por la explosión. También nota que su Pulso Psi no puede atravesar ventanas ni paredes (Lo mismo que el tuyo). Finalmente, la flecha cerca de su ícono en la parte superior derecha indica su posición. Puedes usarlo para encontrarlos si se hacen invisibles con Charm.

Después de matar a los cuatro Soldados Psi verás una escena.

- Checkpoint -

Un Agente vendrá a escoltarte hasta donde está Hanson (Le quitará el candado a una de las puertas en el laboratorio). Él te guiará por un corredor y te pedirá que entres a la oficina de Hanson. Incluso lo puedes matar, y no sucede nada que ponga en peligro la misión. Por cierto, no vi la razón para poner un Checkpoint aquí, pues no existe nada que pueda salir mal.

No puedes alterar el pasado! ¿O si puedes?!?!

-----  
V.17 - Redemption  
-----

Hanson estaba en Dubrensk! ¿Y qué tal si se le pudiera detener ahí? -  
¿antes de que su proyecto demente iniciara?

Grienko había sido un títere de Hanson después de todo este tiempo. No puede creer lo que ha sucedido, y a penas le puedes sacar información. Todo lo que tiene un comienzo tiene un final, y parece que a Grienko le ha llegado su último momento.

Cuando tomes el control de Vattic, camina y párate entre los dos Shock Troopers (No te preocupes si te disparan unas cuantas veces). Inmediatamente después utiliza una Explosión Psi (la que abarca toda la zona) para derribar sus escudos (con suerte y los matarás). Si no hay muerto, dispárale hasta matarlos. No se te olvide agarrar sus armas.

Atraviesa la puerta para llegar al Cuarto de Control. Una inspección cercana revelará que una puerta está inutilizable (gracias a Pieter, si es que todavía lo recuerdas), otra puerta está sellada, lo cuál te deja solo con una puerta (La que utilizaste para llegar a este cuarto por primera vez en el nivel de Childcare). Escanea tu mano para abrir la puerta y luego avanza, descendiendo la escalera. Al lado de la escalera está un elevador. Acércate a él e iniciará una escena.

- Checkpoint -

¿Qué fue eso? ;;;Lo que si sabemos es que era asqueroso!!! Deberás aprender a no juzgar a un libro por su portada... Sigue el corredor en el que apareces después de que finaliza la escena. Eventualmente llegarás a un acceso a tu izquierda que te lleva a un cuarto pequeño. Si te asomas a este cuarto verás a un Shock Trooper mandando a un científico. Quizá quieras escuchar la conversación. Si no quieres, simplemente mata al Soldado. No es necesario que lastimes al científico.

Si te acercas al científico, ambos iniciarán una conversación. De cualquier forma, en este cuarto puedes leer un póster que menciona algunos de los efectos de los experimentos de Grienko. También encontrarás un escáner de mano en este cuarto. Ahora tienes dos opciones.

Opción A:

Escanea tu mano. Inmediatamente después utiliza proyección y con tu ser proyectado, regresa al corredor y ve hacia la izquierda. Entrarás a un cuarto grandote. Simultáneamente verás a varios Shock Troopers entrar al



cuarto. Ahora lo que quieres hacer es poseer al Shock Trooper de la izquierda. Usalo para ir al Shock Trooper más cercano, el cual estará al lado de un tanque de gasolina. Dispárale al tanque para matar al Trooper (si no se muere con la explosión, mátalos). El siguiente Shock Trooper vendrá para ver qué pasó con la explosión. Dispárale hasta matarlo. El siguiente Trooper estará corriendo hacia ti (si no lo ha hecho, está en el drenaje de abajo). Mátalos. Ahora te suicidas, parándote al lado de un tanque de gasolina y explotándolo. Regresa a Vattic. Escanea tu mano y entra al cuarto con los ahora muertos Troopers. Si no mataste al que desaposesionaste, elimínalo.

#### Opción B:

Escanea tu mano y regresa al corredor y ve a la izquierda. Entrarás a un cuarto grande. Simultáneamente verás a dos Shock Troopers entrar a este cuarto por una puerta de la derecha, haciendo un total de cuatro Shock Troopers en este cuarto. Ahora tienes que matarlos a todos como puedas. Si utilizas Pulsos Psi, ten cuidado, porque recuerda que te tienes que encargar de cuatro Troopers. Lo que a mí me funcionó fue avanzar y pararme debajo de la zona iluminada; aquí haces una Explosión Psi, que dejaría inconsciente a los tres Troopers que están arriba. Mientras están tirados, te volteas y le disparas a los tanques para matar a los dos Troopers cercanos. El siguiente estaría avanzando por el camino. El último estaría, ahora, subiendo la escalera que viene del drenaje. Para este entonces, ya tendrás suficiente energía Psi para realizar un Pulso Psi y encargarte del último soldado.

Ahora que ya no hay más Shock Troopers en este cuarto, la puerta al final del corredor se habrá abierto (¿o la habrá abierto alguien?). Atraviésala.

Te reencontrarás con el tipo que inspira miedo. Prontamente irás al futuro. Al principio el Cuarto de Interrogación estará cerrado (esta es la zona del primer nivel del juego, si es que no te acuerdas). Espera un poco y la pantalla se volverá negra y aparecerás en el mismo cuarto. Ahora verás a Vattic. Espera un poco más y la pantalla se volverá negra. Esto se repite, y entre las repeticiones escucharás cosas interesantes. En la última de las conversaciones, Hanson ordena que se te prepare para la cirugía (Por cierto, te puedes saltar todo esto yendo directamente al cuarto donde iniciaste el juego en el primer nivel).

Ahora puedes explorar la institución médica. Sal del cuarto y ve hacia la izquierda, a través de la puerta, y otra vez a la izquierda. Ahora encontrarás a dos guardias. Escucha sus conversaciones. Eventualmente aparecerá un cirujano, indicando que estás listo. Esta es la última conversación del ¿Pasado? ¿Presente? ¿Futuro? Atraviesa la puerta y sigue avanzando hasta que llegues al cuarto donde iniciaste el juego. Abre la puerta utilizando el panel a su lado para iniciar otra escena.

- Checkpoint -

¿Qué habrá querido decir el Holograma de Vattic cuando dijo que "Este es un Futuro Posible? Esto probablemente te ha confundido. No te preocupes; todo se explicará en unos momentos. Recuerda curarte en caso de que lo requieras. No te muevas. La siguiente zona es una de las más complicadas en el juego. Muchos Shock Troopers están esperando para emboscarte. Te tengo cuatro opciones:

#### Opción A:

Empieza a moverte, y antes de descender, activa Charm. Continúa avanzando

hasta que entres al cuarto con los Troopers. Del otro lado del cuarto verás una salida abierta. Rápidamente adéntrate en ella y escanea tu mano en el escáner de la izquierda para cerrar la puerta permanentemente. Ahora puedes dejar de usar Charm. Si la salida se cierra antes de que la atraveses, no podrás utilizar esta opción.

#### Opción B:

Esta es un poco más complicada que la anterior, y solamente deberá ser usada si la puerta se cierra cuando entras al cuarto con los Troopers. No te muevas y usa Proyección. Posesiona al Primer Trooper que veas. Como todavía no has entrado al cuarto (técnicamente entró tu holograma pero tu no entraste físicamente), la puerta seguirá abierta. Haz que el Trooper atravesese la salida que estará abierta, y escanera con tu mano la salida, y avanza todo lo que puedas por el corredor y desaposésionalo.

Como has usado la mayoría de tu Energía Psi, espera hasta que se rellene. Tendrás como 3 segundos para que el Trooper abra la puerta que cerraste. Una vez que esté completamente llena, avanza. Usa Charm antes de entrar al cuarto de abajo. Una vez en el cuarto, crúzalo. Mientras lo haces, el Trooper abrirá la puerta sellada (que amable de él, ¿no?) Espera a que pase el Trooper, y luego cruza la puerta, y séllala. Desactiva Charm. Nota que si el Trooper se toma tiempo en abrir la puerta, podrías considerar esconderte detrás del Trooper que custodia la puerta para que nadie te vea cuando quites Charm. Cuando te tengas que volver a mover, activa Charm.

#### Opción C:

Regresa al cuarto anterior (No querrás ser visto). Utiliza Proyección y posesiona el primer Trooper en este cuarto. Mata cuantos Troopers puedas. Nota que cuando veas que se va a acabar tu energía Psi, solamente mata al Trooper al que le estás disparando y cualquier otro que te esté disparando, pero no ataques a ninguno otro para que no te maten cuando lo desaposiciones. Cuando lo tengas que desaposicionar, espera a que se rellene tu Energía Psi, y luego repite todo el proceso. En total hay, yo diría, unos 10 Troopers, y todos, excepto por uno, llegan del techo (aunque ocasionalmente pueden saltar al nivel en el que tú estás). Si matan a tu Trooper y no hay otro cerca, tendrás que entrar al cuarto para que uno te persiga, y luego salir de él y alejarte lo más que puedas, usar Proyección, y posesionarlo mientras te busca. Cuando ya nada más sobre tu Trooper, entra al cuarto y mátalos, y procede por la salida, la cual se abre automáticamente una vez que ya no hay más Troopers. No olvides cerrarla.

#### Opción D:

Esta es la opción para aquellos que quieren fallar el nivel. Simplemente entra al cuarto con los Troopers y ve cuánto duras vivo. ¡Mucha Suerte! Ahora, en serio, esto es muy difícil de hacer. Si logras matar a los Troopers mano a mano, ¡felicitaciones! Has hecho algo muy difícil, considerando que estabas en desventaja numérica, y que tu energía Psi se acabó más rápido de lo que hubieras querido.

Avanza un poco e iniciará una nueva escena. ¿De regreso al Pasado/Presente/Futuro?

Adelante encontrarás al holograma de Pieter. Agáchate al lado de él. Después de que termine de hablar, escucharás la voz de Jayne. ¿Así que quién te está ayudando? ¿Estás ayudando tú a los niños, o son los niños los que te ayudan

a ti?

De cualquier forma, lo que ahora tienes que hacer es ir al cuarto de Jayne. No te preocupes por la alarma, ya que se supone que debe sonar. O te ven los guardias a ti o a un paciente loco. Simplemente dispárale a quien se ponga en tu camino. Recuerda curarte constantemente.

Yendo derecho entrarás a unos corredores del asilo. Para llegar al cuarto de Jayne, ve a la derecha hasta que llegues al final del corredor, y luego da vuelta a la izquierda. Verás una puerta de reja (probablemente con candado). Para quitarle el candado, usa Telekinesis en la consola que está del otro lado de la puerta. Avanza y da vuelta a la izquierda para encontrar el cuarto de Jayne.

Adentro del cuarto de Jayne, párate al lado de la ventana y John Vattic empezará a hablar. No quiere que Jayne se muera. Nadie quiere que Jayne se muera. De regreso al nivel principal.

- Checkpoint -

Sigue derecho hasta que llegues a unos escalones. En frente de ti estarán algunos trozos de plásticos que hacen una puerta. Antes de cruzarlos usa Proyección y sigue el camino. Cuando llegues al primer Trooper, posesiónalo. Continúa avanzando con él y matando a los demás Troopers que encuentres. Tu objetivo es matar a los otros tres Troopers en esta zona. Si sólo logras matar a dos y dispararle un poco al tercero, es suficiente, ya que estos dos se matarán entre sí y sólo uno sobrevivirá.

Regresa a Vattic. Solamente debe quedar uno de los cuatro Troopers. Procede por el camino y empieza a descender. Mata al restante Trooper. Probablemente entenderás la temática de este cuarto si notas que las luces son rojas y que estás yendo hacia abajo.

Al final del camino encontrarás una entrada tipo tunel. Atravesándola accionarás una escena que te lleva al edificio del Ejecutivo de Seguridad Nacional (NSE).

"John, este es tu último poder. PRECOGNITION. Si sabes qué es lo que va a pasar, entonces lo puedes prevenir." Jayne ha resuelto el misterio de Second Sight. Lo explicaré más adelante, en caso de que no lo hayas entendido. Por lo pronto, avanza y entra a la oficina de Hanson. Después de que se acabe la escena, estarás de vuelta en el nivel principal, y John lo confirma. Actualmente estás en el presente, así que todo lo que hiciste después de que la operación de WinterICE tomú lugar es realmente el futuro (Más explicación más adelante).

Cúrate si lo requieres, y camina para escuchar la voz de Hanson, y activar una escena.

- Checkpoint -

Parece que Hanson quiere llevarte de regreso a America. Está en lo cierto al decir que tú eres más poderoso que los niños, pero aún así no eres lo suficientemente fuerte contra el ejército de Hanson.

Cuando tomes el control de Vattic, abre la primera celda de la derecha utilizando el escáner de mano que está a su lado. Eso liberará a Anna, quien abrirá la siguiente celda, liberando a uno de los niños. Ahora tienes que luchar contra el ejército de Hanson. Tienes la ayuda de dos de los más poderosos niños.



- ¿Existen más de dos mini-juegos?

No, solamente son 2 los mini-juegos disponibles en Second Sight.

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

Versión 5.00 (Agosto 13, 2006): Finalizada la traducción de la guía que tengo en Inglés para este juego.

```
-----  
--  
--          008. 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: Second Sight

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

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).

-----  
009. 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.

