

Tom Clancy's Splinter Cell FAQ/Walkthrough (Spanish)

by TurokJr

Updated to v1.00 on Sep 14, 2003

This walkthrough was originally written for Tom Clancy's Splinter Cell on the GC, but the walkthrough is still applicable to the Xbox version of the game.

Guía de Splinter Cell

Consola: Nintendo Gamecube

Compañía: Ubi Soft

Autor: Jorge Isaac Frago (TurokJr, Juno64)

Páginas autorizadas:

SectorN.net: la mejor página de Nintendo de habla hispana
(www.sectorn.net)

Gamefaqs: la mejor página de FAQs en el mundo.

ESBR: T

Versión: 1.00

Contenido del documento:

1. Introducción.
2. Historial
3. Básicos
 - 3.1. Consejos Generales (tips)
 - 3.2. Controles del juego
 - 3.3. Movimientos de Sam Fisher
4. Guía del Juego:
 - 4.1. Central de operaciones de NSA, Virginia
 - 4.2. Estación de Policía de Georgia
 - 4.3. Ministerio de Defensa
 - 4.4. Plataforma de Extracción de Petróleo, Mar Caspio
 - 4.5. Agencia Central de Inteligencia (CIA); Virginia, EU
 - 4.6. Kalinatek Inc., Virginia, EU
 - 4.7. Embajada China, Myamar, China
 - 4.8. El Patíbulo (Matadero)
 - 4.9. Embajada China II, Myamar, China
 - 4.10. Palacio Presidencial, Georgia.
5. Copyrights

=====
1. Introducción:
=====

Ubi Soft nos presenta un juego de la serie de noveles del famoso escritor Tom Clancy (Rainbow Six, The Sum of All Fears, Ghost Recon). En el mismo eres Sam Fisher, un veterano en el arte del espionaje. Sam pertenece a la NSA (National Security Agents), un grupo de inteligencia de Estados Unidos que no responde a gobiernos o a responsables directos. Formando el grupo Third Echelon: un grupo que utiliza los clásicos métodos de

espionaje unidos a lo que ofrece la actual tecnología de punta, solo conocido por algunos miembros. Los espías son expertos en el arte del sigilo y han sido comandados para rescatar a dos agentes de la CIA en la República de Georgia (antigua provincia de la ex Unión Soviética). Los agentes de la CIA fueron atrapados, según reportes no oficiales, en una misión especial donde querían desenmascarar al presidente proclamado de aquel país. Temiendo por la situación de sus agentes, el gobierno de Estados Unidos manda a Third Echelon a esa misión. Los agentes de la Third Echelon son también conocidos como "Splinter Cells". El rescate de los agentes de la CIA debe realizarse de inmediato, por la salud de las propias personas y de las políticas internaciones.

Splinter Cell es un juego de espionaje como Metal Gear Solid donde viajas por diferentes locaciones atestadas de enemigos. Tu objetivo es investigar y obtener la información necesaria que ayude al rescate de los dos agentes de la CIA. Para ello estás equipado con tecnología de vanguardia, reportes actualizados y cobertura total (no es un plan de una compañía telefónica).

Esta guía pretende resolver los problemas comunes que se desempeñan durante el juego. La misma está dividida en todas las locaciones donde viajas en busca de tus aliados, con la lista de subniveles previamente mostrada y los objetivos que debes cumplir en cada una de ellas. Así mismo como el desenvolvimiento dentro de los niveles. Como la mayoría de mis guías, me concentro en dar tips y a veces obvio lo usual. Cualquiera duda sabes que puedes mandarme un mail con la pregunta bien hecha por favor.

Bienvenidos al mundo de Splinter Cell en el Nintendo Gamecube.

=====
2. Historial
=====

Versión 0.10:

Apenas tengo el primer nivel (entrenamiento) completo y el nivel de T'Bisili Georgia también completo, la lista de movimientos y alguno que otro tip los cuales serán actualizados.

Versión 0.40:

A hay dos niveles más: El Ministerio de Defensa de Georgia y la Plataforma de Extracción. La Universidad me mantuvo alejado pero aquí está de nuevo la actualización. Espero que les ayude. Voy lento pero seguro ;).

Versión 1.00

Después de mucho esfuerzo por fin todos los niveles han sido terminados. La guía está completada para su versión en el Nintendo Gamecube. Por el momento, a menos que reciba correos y eso, no actualizaré más esta guía. De todos modos cualquiera duda a mi email. Saludos.

=====

3. Básicos

=====

3.1. Consejos generales (tips).

Este es un juego que requiere de cierta habilidad. No es el shooter común donde matas a medio mundo y tienes una barra de salud bastante permisible. Aquí debes usar mucho la maña, siempre estudiar los alrededores y pensar antes de actuar. Estos tres conceptos bien usados son la clave de tu éxito. Debes tomar en cuenta los siguientes datos:

- Como dije, revisa tus alrededores, muchas veces las respuestas a tus preguntas están en los alrededores del nivel. Barras sueltas, ventanas, puertas. Para ello debes usar los visores nocturnos y no te confíes en que en un lugar oscuro nadie puso una puerta.
- El decidir matar a alguien con pistola es un paso determinante. Debes tener una posición cercana al blanco, debes apuntarle a la cabeza y debes tener en cuenta que aparecen probablemente otros enemigos. Es muy peligroso disparar en este juego ya que debes hacerlo sin falló. Se recomienda la cabeza. Y así como cuando tu disparas y te matan de un solo balazo, así mismo si te disparan puedes morir igualmente de un solo balazo.
- Siempre está atento al OPSAT y a los objetivos. Así mismo como a la DATA y la información que se te manda. Esto ayudará a tener una secuencia lógica de las misiones del juego. Evita a toda costa improvisar.
- La oscuridad es tu mejor aliado. Si te esconden en lugares oscuros nadie te verá y podrás disparar o llegar desde la espalda. Cuando hayan momentos de apuro escóndete en la oscuridad o tras algunos objetos. Si hay mucha iluminación trata de eliminar las fuentes de luz individuales (esto quiere decir faroles, focos y lámparas, no se te ocurra disparar a ventanas de las casas o a faroles protegidos con mallas de hierro).
- Hay veces en el juego donde encuentras latas y objetos para distraer a los enemigos. Cuando los lances los soldados pueden ser atraídos. Lánzalos hacia zonas lejanas y oscuras y cuando vayan a buscarlo llégales por la espalda y elimínalos.
- Siempre lleva los cuerpos de los enemigos a lugares oscuros.
- Entiende tu control, aprende los movimientos de Fisher y se mañoso. Cuando ataques a un enemigo para interrogarlo, obligarlo o aturdirlo siempre llega por la espalda. Puede ser cobarde pero más vale cobarde en tierra que valiente en el cielo.

-----> Se colocarán nuevas cosas cuando se desarrolle más la guía

3.2. Control del Juego

Lo siguiente aparece en el instructivo que viene con el videojuego Splinter Cell. Toma en cuenta que incluí algunas cosas más.

Moviendo a Sam: para mover a Sam debes usar el Control Stick. Entiende que entre más presiones la palanca así mismo Sam cambiará la velocidad de movimiento. En este juego no corres mucho.

Observando alrededores: usa la palanca C para checar los alrededores. Ten en cuenta que en la pantalla de opciones puedes cambiar dicha función a invertido.

OPSAT: presiona Start para ver la pantalla de opciones o menú de pausa. Allí encontrarás el OPSAT donde tienes la lista de objetivos, data, información, ítems, armas, etc.

Acción: las diferentes funciones como abrir puerta, interrogar, usar computadoras, usar cable óptico, etc se realizan con el botón A. Depende en donde estés y que estés realizando. Es el clásico botón de acción sensitiva que estrenaron en Ocarina of Time.

Cancelar: para cancelar acciones presiona B.

Aturdir: para aturdir al enemigo primero debes atraparlo y cuando lo tengas atrapado presiona L para aturdirlo. Este movimiento no mata al enemigo y es esencial para cuando no puedes eliminar vidas humanas pero necesitas quitar algo de estorbo.

Apuntar (modo disparo): presiona el botón R para acceder a un modo similar al primera persona. Presiona R de nuevo para disparar mientras estás en este modo. Podrás disparar solo la primera función del arma.

Visores: con el botón Z activas los visores nocturnos y termales. Cancelas los mismos con el botón Z.

Salto: para saltar debes presionar el botón Y. No es sensitivo a la presión como el caminar y correr.

Agacharse: presiona X para agacharte. Mientras estás agachado puedes caminar o moverte más rápido según la presión del stick. Este movimiento es más sigiloso que el caminar normalmente por ello es el recomendado cuando se van a atrapar entes (seres humanos, homo sapiens, tu sabes). Sin embargo debes presiona X para desactivarlo y luego solo podrás atraparlo.

Pegarse a la pared: pegado a la pared presiona A para que tu espalda esté pegada a la pared. De esa forma, si estás en lugares oscuros puedes esperar a que el enemigo se acerque para atraparlo. Además recuerda que si te pegas a la esquina puedes usar el botón R para disparar al otro lado.

Pad de control: puedes acceder a la pantalla de ítems y armas. Escoges con el pad arriba y abajo, mueves a ítems y armas con el pad a la derecha e izquierda, confirmas con A.

3.3. Movimientos de Sam Fisher

----- Movimientos Básicos -----

Agacharse: presiona X para agacharte. Mientras estás agachado puedes caminar o moverte más rápido según la presión del stick. Este movimiento es más sigiloso que el caminar normalmente por ello es el recomendado cuando se van a atrapar entes (seres humanos, homo sapiens, tu sabes). Sin embargo debes presionar X para desactivarlo y luego solo podrás atraparlo.

Subir en objetos: usa Y cerca de objetos de mediana para subirme a estos.

Escalar: pégate a las escaleras, parras, tubos, sogas, cercas, mallas, etc para escalarlas. Usa el stick para moverte.

Ataque Cercano: con tu arma desactivada presiona L en la espalda de un enemigo y verás que será atrapado.

Guindarse: presiona Y en una superficie a la cual Sam pueda guindarse como un muro o una cornisa. Sam podrá moverse hacia la izquierda o derecha con el stick. Presionando hacia arriba permite a Sam empujarse a si mismo con los brazos mientras que presionando hacia abajo hace soltar a Sam.

Hand-over-Hand: cuando veas una tubería o tubo en el techo o encima de ti salta para asirte a él. Ahora usa el stick para moverte hacia delante o atrás. Si deseas subir las piernas presiona X.

Deslizamiento: si estás en un tubo, cordel o tubería que tiene una inclinación puedes deslizarte simplemente presionando suavemente hacia donde está la pendiente. Presiona X para subir las piernas o Y para dejarte caer.

----- Movimientos Avanzados -----

Rolling: presiona X mientras te mueves para hacer el "rolling".

Salto de pared: así como en Super Mario Sunshine o Super Mario 64, si saltas hacia una pared y presionas de nuevo Y para saltar de nuevo podrás realizar un salto de impulso. Si dejas la Y apretada verás que puedes mantenerte entre las dos paredes siempre y cuando la distancia entre las dos paredes sea equivalente mínimo a la distancia de ambas piernas.

Ataque de alto: cuando estés en el movimiento de Split (del párrafo anterior) presiona Y para dejarte caer y atacar a cualquier enemigo.

Aterrizaje suave: presiona X justo antes de caer cuando saltas o te dejas caer para aterrizar suavemente.

Revisar antes de entrar: cuando vayas a abrir una puerta selecciona "Open Door" de tu menú interactivo o de funciones, luego mantén el botón L presiona antes de soltar el botón A. Presiona hacia delante el stick para pasar la puerta o hacia atrás para cerrarla.

Bajar por cuerdas: simplemente escoge la función del menú. Presiona Y para salir. Esto claro mientras estés bajando por una cuerda.

Disparo en cuerda: cuando estés bajando por una cuerda presiona R para activar el arma. Presiona R de nuevo si deseas disparar..

Disparar guindado: mientras estés guindado presiona R para activar el arma, R de nuevo para disparar.

Disparando en Split: mientras estés en Split presiona R para activar el arma, R nuevamente para disparar.

Mover cuerpo: cuando hayas eliminado a alguien o simplemente hayan cuerpos tirados por allí, acércate a él y presiona la función Move Body con A. Mueve el cuerpo hacia un lugar seguro, o sea, uno oscuro.

Conversar: presiona A para cuando quieras conversar con alguien. Debes pegarte a él.

Atrapar: presiona A en la espalda de alguien para atraparlo.

Escudo Humano: presiona R cuando hayas atrapado a un personaje y será un escudo para ti. Presiona luego R para disparar o B para cancelar.

Interrogación: atrapa a un personaje y si aparece la función "Interrogate" presiona A para interrogarlo y obtener información.

Cooperación Forzada: similar a interrogar solo que debes llevar al personaje a ciertos lugares donde se puedan activar diferentes funciones.

=====
4. Guía del Juego
=====

Ahora si empecemos con la guía del juego. Al inicio de cada nivel verás un informe que te mostrará las razones del por qué estás en dicho lugar y por qué debes hacer lo que tienes que hacer. Luego aparecerá la lista de objetivos dentro del nivel y luego el corazón de la guía. Nota que cada nivel posee varias áreas. Cuando llegas al final de un área si mueres empezarás de ese lugar (con excepción del nivel 1).

4.1. Centro de Entrenamiento: Virginia, EUA

Informe: eres Sam Fisher y debes probarte a ti mismo y a los demás que eres el hombre indicado para realizar el trabajo de rescate de tus aliados. Para ello, las instalaciones de la NSA te han puesto a prueba en su centro de entrenamiento para agentes en cubierto. Debes pasar las pruebas que te ponen en dichas instalaciones.

Objetivos Generales:

1: Completar los entrenamientos de asalto y de Covert Ops.

Área 1: Centro de Asalto

Iniciamos en la sección de asalto, una especie de depósito con varios obstáculos. Lo primero es controlar la cámara, para ello debes observar tres fuentes de luz color roja. Hay una arriba (en el techo), otra a la izquierda, derecha y la final abajo (cerca del estanque ese seco). Usa la

palanca C para mover la visión y así completar este objetivo simple y sencillo. Ahora Lambert te dirá que debes ir a la sección de asalto y para ello debes cruzar el muro. Salta de manera que puedas asirte y de esa forma continuemos.

Ahora debemos continuar por los pasillos. Lo siguiente es similar a lo anterior. Ves esas flechas amarillas en el piso y paredes?, ve hacia allá y salta en ese lugar para poder agarrarte de la muralla. Mantén el botón Y apretado y muévete hacia un lado usando la palanca de control. Cuando puedas presiona hacia arriba para subirte a la muralla. Sigue desde arriba hasta el final hasta cuando Lambert se contacte contigo otra vez. Una vez continúes encontrarás una escalera que te llevará a una plataforma alta. Para bajar de allá observa que en el piso hay una serie de flechas (tienen la forma de una línea de zipper), desde aquí salta y podrás bajar por el cable. En la siguiente plataforma verás otra de estas líneas y una especie de tubo. Simplemente pégate al tubo para bajar por él. Una vez abajo, agáchate (botón X) y pasa por debajo del obstáculo, luego continuas por el pasillo.

El siguiente paso es realizar el "Split Jump", para ello observa las líneas de flecha que apuntan hacia la pared. Recuerda que ambas paredes deben estar lo suficientemente pegadas. Salta hacia una pared, luego cuando la toques presiona Y otra vez para saltar de nuevo y presiona Y por tercera vez y mantén el botón presionado para realizar este movimiento. Cuando hayas cumplido con esto déjate caer y sigue hasta encontrar un cable. Salta hacia él y seguimos.

Las siguientes prácticas son más sencillas y de momento se obviarán aquí. Si tienes problemas mándame un email. Simplemente lo siguiente consiste en escalar cosas, pegarte a las paredes y usar otras combinaciones básicas.

Área 2: Centro de Agentes en Cubierto.

Ya estamos en unas misiones un poco más serias y que te darán una idea de lo que se trata el juego. Inicias detrás de una ráfaga de aire frío. Oye las indicaciones de Lambert con atención. Lo primero que hay que hacer es observar lo que hay en la pantalla. De momento lo más importante es el indicador textual de objetivos en la parte inferior que te indica que debes abrir la puerta. Pégate a la puerta y presiona el botón de acción (botón A).

Ahora la siguiente puerta está cerrada y deberemos usar la "operación ganzúa" que consiste en usar una ganzúa (lock pick) para abrir la cerradura. Presiona el pad de control abajo para activar la pantalla de ítems y escoge "Lock Pick". Ahora presiona A para usarlo y aparecerá un pequeño bosquejo de la parte interior de la cerradura. Mueve el control stick suavemente de manera que al rotarlo muevas los pines. Cuando el pin se mueve quiere decir que el stick está en el cuadrante correcto. Ahora suelta lentamente el stick y llévalo a su posición original para que así puedas abrir el pin. Repite el proceso hasta que todos los pines de la cerradura hayan sido abiertos. Sigue en tu misión.

Ahora debemos realizar un interrogamiento. El siguiente cuarto tiene un guardia así que puedes agacharte si gustas. Camina lentamente y usa el pilar como protección natural. Llega en sigilo a la espalda del guardia y cuando estés detrás presiona A para atraparlo. Ahora checa en el cuadro de acción que aparece la función "Interrogate". Presiona A de nuevo para

interrogarlo y él te dará la clave del panel de control de la puerta. La misma es 28469. Cuando tengas la clave presiona el botón L y déjalo en el suelo. Ve al panel de control y presiona la secuencia anteriormente mencionada.

La siguiente parte es casi similar. Tienes un scanner de retina y debes obligar al soldado para que abra la puerta. No es muy ortodoxo quitarle los ojos así que primero llega por la espalda del guardia y agárralo con la función "Grab Character" del botón A. Cuando lo tengas agarrado muévete usando el stick y ve con él hasta el lector óptico de la pared izquierda. Checa ahora que aparece "Use Scanner" como función y ahora si podrás usar su retina como llave a la siguiente sección. Ahh recuerda primero darle un buen golpe al soldado.

Ahora debemos usar la pistola y cruzar el área de vigilancia. Presiona R para activar la pistola SC2 y dispara a las luminarias del techo (son 2). Cuando ambas hayan sido apagadas presiona Z para activar la visión de rayos X. Continúa en tu camino hasta la puerta teniendo en cuenta que en la oscuridad ese tipo de cámara no te puede "ver".

Lo siguiente es una sección similar pero ahora debemos dispararle a la cámara. Pégate a la pared y llega hasta el límite. Desde allí podrás presionar R y tendrás una excelente posición de disparo. Mueve el cursor o mira hasta la cámara y dispara para destruirla. Ahora si continúa hasta la puerta.

Lo siguiente es otro reto con cámaras pero no puedes ni dispararle a las luces ni a la cámara porque no tienes la SC2. No es necesario pero si usas los visores nocturnos podrás ver las regiones iluminadas y no iluminas fácilmente. Guíate con el indicador de luminosidad de la parte derecha de la pantalla. Camina lentamente hacia la zona oscura y espera a que la cámara se mueva hacia otro lado. Ahora sigue caminando hasta la otra zona oscura y espera de nuevo que la cámara se mueva para continuar. Ayúdate con las cajas si gustas y continúa.

Ahora debemos aturdir a un guardia y llevarlo hasta una zona oscura de manera que el cuerpo no se observe y no sospechen de nosotros. De nuevo camina con sigilo por detrás del soldado hasta atraparlo. Pégale con el botón L y cuando esté en el suelo álzalo y llévalo a una de los dos cubículos oscuros. Una vez allí espera hasta que otro guardia aparezca y se retire. Cuando se haya ido regresa y verás una puerta abierta (a la derecha de la puerta por donde llegaste). Sigue por dicha puerta.

Ahora viene la sección final. Debes caminar suavemente y evitar ser oído. Agáchate (botón X) y déjate caer por las barandas. Una vez abajo camina lentamente (agachado de ser posible) y usa Y cuando te acerques a un nivel de barandas superior. Otra vez presiona Y para subir al otro nivel. Ahora viene la parte que puede hacerte regresar. Hay una ráfaga de aire blanco. Camina y evita tocar las cadenas porque entonces alertarás a todo el vecindario. Primero ve por la izquierda (agachado), luego con mucho cuidado pégate a la pared (derecha) porque habrá una cadena allí y otra vez muévete a la izquierda porque una última cadena está colocada. Solo mueve la cámara para observar las cadenas y camina lentamente. Al salir cuidado con el pasillo con cristales. Camina lentamente para evitar mayor sonido de los cristales y cuando hayas pasado ve por el corredor y sal del lugar.

Felicidades, tu entrenamiento ha sido exitosamente completado.

4.2. Estación de Policía, T'Bisili, Georgia

Informe:

Para encontrar a la bestia debes ir a su guarida. La última localización de los miembros de la CIA fue desde la República de Georgia donde cumplían con una misión especial. Ahora, en una República con un gobierno corrupto debes confiar solo en tus aliados. Un importante aliado de la NSA reside en la ciudad de T'Bisili Georgia y conoce mucho acerca de la misión de tus compañeros de la CIA. Sin embargo, la zona ha sido fuertemente asegurada.

Objetivos generales:

- 1: Encontrarse con el informante del NSA, Thomas Gurgenidze para obtener información de las áreas de operaciones de Blaustein.
- 2: Matar a los civiles hará fallar la misión.
- 3: No tocar las calles de la ciudad.
- 4: Obtener la caja negra.
- 5: Recuperar los implementos dejados por el cadáver.
- 6: Acceder al sistema de vigilancia
- 7: Encontrarte con tu contacto para escapar

Área 1: Estación de Policía

Iniciamos en una especie de parque cerrado. Mucho cuidado con el civil que camina por el balcón superior. Simplemente ve por la derecha, subiendo por la pequeña pendiente y salta hacia las escaleras de la pared. Una vez arriba camina por el techo y checa en la esquina derecha donde encontrarás una puerta en el techo. Checa la función "Open Trap" en tu barra de acción. Entra por la puerta y ve por el corredor secreto que te lleva a una zona donde hay una barra para escalar. Sube y una vez arriba se contactarán contigo. Te dirán que tu contacto está dentro del edificio en llamas que ves a lo lejos. Cuando terminen de hablar salta a la cuerda que ves y deslízate hacia abajo.

Una vez dentro del edificio de la policía encontrarás varios corredores con fuego. Hay solo un camino. Llega hasta la zona de escaleras y sube al piso superior. Hay algunos cuartos abiertos pero sin nada importante. Encontrarás un obstáculo: una especie de hueco en el camino, para cruzarlo simplemente debes saltar e ir como simio por la tubería del techo. Ahora ve por la izquierda como te dicen por tu comunicador y entra a la puerta. Dentro encontrarás al contacto, está muy escondido, ve por la derecha y checa entre los escombros y verás al tipo tirado en el suelo. Ahora cuando termines de hablar te incluirán un nuevo objetivo el cual es obtener una caja negra de información muy importante. Sigue por la puerta oeste (debes usar los visores porque sino, no se verá). Ahora sigue las escaleras y llega hasta arriba donde encontrarás la salida.

Área 2: Departamento

Ve por los corredores de los balcones hasta el final. Encontrarás una barra. Salta con Y para agarrarte y usa el botón X para subir las piernas (si no lo haces, Sam no podrá seguir y caerás en las calles). Ahora sigue por el único camino posible hasta encontrar una especie de portal con arbustos. Verás además un soldado en la entrada de una casa. Si checas, antes de llegar a dicha zona hay una lata que puedes tomar. Hay dos

formas de realizar el siguiente movimiento: puedes lanzar la lata al otro extremo del portal y acercarte por la espalda cuando el soldado vaya a chequear o, mientras el soldado habla por teléfono aprovecha y camina por su retaguardia y acércate, presiona A para atraparlo y L para pegarle. Además puedes dispararle desde una distancia segura. Mucho cuidado porque aparecerá otro soldado así que probablemente deberás confiar de tu puntería. Cuando ambos soldados hayan sido eliminados de combate entra a la casa por la puerta principal.

Checa los alrededores y encontrarás unas computadoras. Presiona A para activarlas y bajar la data que podrás ver en tu menú de datos. Ve por el pasillo hasta un último cuarto con ventanas. Observa un cuadro en la pared. Acércate a él y aparecerá un comando en la barra de acción. Presiona A para interactuar y verás que aparecerá un cubículo secreto. Allí verás un computador que deberás usar. Allí encontrarás el código secreto de la puerta el cual es 091772. Ahora sal por la puerta y usa el cable superior para deslizarte hacia el siguiente techo. Allí abre la puerta del techo y al bajar camina hasta encontrar una especie de corredor de ascensores (un silo por así decirlo). Salta con mucho cuidado de manera que te puedas agarrar al cable y así bajar hasta posarte sobre el ascensor. Abre la puerta superior del ascensor y de esa forma podrás salvar el juego.

Área 3: Parque Moresvi

En la siguiente sección empezamos en unos callejones. Primer deberás abrir la puerta usando la ganzúa y sal de allí. Veremos a dos soldados hablando con un civil. Trata primero de atraer a uno de los soldados hacia ti, para ello debes lanzar una botella que está cerca y cuando se acerque úsalo como escudo humano y dispara al otro. Sin embargo, la mejor forma para mí fue dar dos disparos certeros, sendos a las cabezas de los soldados. Para ello debes tomar en cuenta en tener la "cabeza fría" y ser calculador. Trata de acercarte a lo más que puedas, siempre por la espalda. Cuando hayas eliminado a ambos guardias escóndelos. Obvia la escalera que baja por la derecha y ve mejor por la que sube a la izquierda. Una vez arriba estarás en una especie de portal con luminarias y una fuente en el centro. Trata de eliminar todas las luces de ser posible (no es necesario) y ve por los arbustos de la derecha. Mira que hay una especie de entrada muy pequeña por la pared de este lado. Ve por allí y usa el computador para abrir la puerta principal. Además toma las municiones que están por allí. Ahora cuando salgas verás a un guardia el cual puedes eliminar si gustas pero te aconsejo mejor que dejes que se aleje un poco y entras por la puerta ahora abierta para obtener así el Checkpoint.

Una vez en el corredor colócate los visores y espera en la zona oscura antes del siguiente callejón. Espera a que aparezca un civil caminando por esos lados. Normalmente se da la vuelta y regresa por el callejón (no entendemos por qué) pero a veces sigue por el corredor. Sea como sea, espera a que esté de espaldas y agárralo, ahora hálalo hacia la zona oscura y atúrdelo allí (no se te ocurra hacer esto en los callejones porque hay un soldado a lo lejos que te puede ver). Ahora bien, chequea al final del callejón donde hay un soldado, espera a que de media vuelta y camina hacia allá. Ahora, ves esos dos basureros a la derecha, colócate en el espacio entre ellos y espera a que aparezca el otro soldado y cuando esté cerca sal con cuidado (estando el enemigo de espaldas) y agárralo y luego atúrdelo o dispárale para matarlo. Ahora bien, sigue el corredor hasta el final donde encontrarás otro basurero. Sube a él y ahora usando el salto de impulso deberás usar el muro para saltar hacia el otro muro y agarrarte a este. Luego sube por la pared y déjate caer al

otro lado.

Área 4: Precintos de la Policía.

Iniciamos en el jardín del edificio. Baja por las escaleras hasta la puerta, desde allí usa el lente óptico para ver por la puerta. Verás que hay un guardia en el corredor. Espera a que el guardia se separe un poco de la puerta hasta el final de corredor. Ahora espera a que se aleje del corredor. Ves las luces del techo?, elimínalas todas (puede ser algo complicado). Ahora con todo el corredor del precinto oscuro el soldado tratará de salir por el otro lado. Tu solo debes esperarlo y dispararle certeramente a la cabeza. Ahora bien, sigue el corredor y sigue eliminando todas las fuentes de luz posible. Una vez hayas subido las escaleras después de las celdas checa la puerta a la izquierda (usa el lente óptico por si acaso hay soldados). Revisa todo lo que haya dentro, incluyendo el ordenador. Ahora sal al corredor principal y sigue eliminando las fuentes de luz. Ahora bien, por la pared izquierda hay unas ventanas. Agáchate porque al otro lado hay un soldado. Entra por la puerta izquierda hacia el laboratorio y elimina al soldado dentro. Sigue rodeando el laboratorio hasta encontrarte con una puerta automática. No te muevas más allá de las cortinas porque hay una cámara. Espera a que la cámara se mueva hacia tu izquierda y corre hacia la pared donde ésta está empotrada. Ahora desde allí dispárale a la cámara para dañarla y revisa los cuerpos que está en la morgue. Sabrás que son los cuerpos de los agentes de la CIA que aparecieron en la intro. Muy bien, sal de la morgue y laboratorio y ve por la izquierda hasta la puerta y así llegas a terminar esta área.

Área 5: Centro de Vigilancia.

Lo primero es subir por las escaleras, si te acosan, lo primero que debes hacer es regresar aquí y esperar a que se tranquilicen las cosas. Ahora bien, arriba checa con el lector óptico y espera a que no hayan soldados. Con los visores ve por el corredor oscuro y encontrarás una puerta y un cuarto iluminado, dentro un guardia. Espera a que hable con el tipo y que este salga, ahora, agachando camina sigilosamente y ponte en su espalda. Agárralo y atúrdelo. Llévalo hacia un lugar seguro. El hombre de afuera es un civil y se esconderá en una esquina. Agárralo y atúrdelo igualmente.

Ahora ve al cuarto de vigilancia y activa la computadora para obtener más DATA. Sal, ve por el corredor oscuro hasta la sala, ve por la izquierda y de allí por la puerta abierta. Checa el corredor de manera que estés seguro que no haya nadie. Camina con mucho cuidado, sube las escaleras (no corras!!!) y observa por la esquina. Sigue el corredor y verás que a la izquierda hay un hombre sentado en un computador. No se ve pero más allá hay otro soldado. Lo que debes hacer es caminar agachado hacia el hombre del computador y agarrarlo (si disparas el otro despertará). Ahora llévalo hacia el corredor oscuro y atúrdelo. Regresa de nuevo a la sala donde estaba el tipo frente a la PC y camina hacia el final. Usando los visores verás por fin al otro soldado dormido. Agárralo y atúrdelo a él igualmente. Muy bien, checa los computadores en la sala para obtener DATA.

Ahora hay dos puertas, la de la derecha (la primera de donde vienes) tiene otro computador con DATA). Ahora sal y ve por la segunda, la puerta izquierda y verás (con tus visores puestos) un cuarto con una especie de malla que de verdad es una cortina. Ve hasta el final y entra agachado y lentamente, con mucho cuidado, al cuarto detrás de la cortina y agarra al soldado y luego atúrdelo. Ahora si, tendrás acceso al sistema de

vigilancia del edificio y podrás enterarte de muchas cosas importantes. Muy bien, cuando todo haya terminado regresa todo el camino hasta la sala donde encontraste al civil y sal por la puerta doble de allí.

4.3. Ministerio de Defensa; T'Bisili, Georgia

Informe:

Los agentes de la CIA, Blaustein y Madison fueron asesinados por estar muy cerca de información incriminante del presidente Korbayn Nikoladze. Información ultra secreta a revelado que un mercenario de Rusia Vyschelay Grinko se va a encontrar con Nikoladze en el Ministerio de Defensa de Georgia. La reunión ya tiene lugar de realización. Sabiendo esto es vital obtener más información sobre los contactos del presidente de la República de Georgia y de sus planes.

Objetivos generales:

- 1: Infiltrarse al ala este del Ministerio de Defensa
- 2: Descubrir la localización de Grinko por medio de interrogatorio.
- 3: Accionar alarmas o llamar la atención resultaría en misión fallida.

Área 1: Ingresando al Ministerio

Objetivos

- 1: Ingresar al Ministerio de Defensa
- 2: Interrogar al conductor de la limosina

Empezarás este nivel en la azotea de uno de los edificios que rodean el jardín central. Checa que hay una especie de palo en el piso cerca de la pared donde está la bandera. Si te acercas encontrarás una función en tu menú que te permitirá usar un cordel. Baja por las paredes del edificio hasta encontrarte con una ventana abierta por la cual podrás ingresar. Una vez dentro verás un soldado. Estarás de por si en un área oscura así que espera a que el enemigo se acerque. Verás que el enemigo se colocará entre los anaqueles a ver unas cosas. Cuando esté entretenido agárralo por detrás y atúrdelo para que no moleste. Ahora, checa la puerta al otro lado. Mucho cuidado porque encima hay una cámara que te puede atrapar, por así decirlo.

Ahora bien, una vez hayas destruido la cámara camina por el corredor y coloca el cable óptico por la puerta. Observa al soldado y espera a que se de la vuelta. Cuando de unos pasos en dirección contraria a ti entra y tendremos tres posibilidades y ambas funcionan. La que considero más complicada (ambas lo son) consiste en caminar con cuidado por el lado izquierdo del corredor y esperar agachado a que pase de vuelta el soldado y cuando esté de espaldas correr agachado y atraparlo; el problema es que este soldado puede darse cuenta fácilmente y que además hay otro cerca. Hay otra opción que consiste en dejar al soldado que camina y esperar a que se aleje en dirección a la puerta de donde llegaste. Cuando eso pase camina hacia el soldado que está frente a la alarma con cuidado, atrápalo y atúrdelo y luego escóndete de vuelta. Verás que el otro soldado irá a revisar el cadáver y es entonces cuando puedes atraparlo o dispararle antes que accione la alarma. Una tercera opción consiste en no eliminar a ninguno de los soldados y tomar la puerta de la pared izquierda, eso si,

de todos modos deberás enfrentarlos más adelante.

Sea como sea, luego debes tomar la puerta de la pared izquierda. Si subes las escaleras encontrarás un Medical Kit para salud. Ahora baja todas las escaleras tomando muy en cuenta que hay cámaras de vigilancia, guíate por su sonido. Ve bajando hasta el final y llegarás al estacionamiento. Una vez en el estacionamiento encontrarás un camino hacia un automóvil solitario compacto. Checa que en la zona hay una cámara de vigilancia. Ahora, observa al tipo de negro. En el camino podrás encontrar fácilmente unas botellas. Usa una botella y lánzala hacia un lugar de manera que el tipo quede de espaldas a ti. Cuando esté verificando es tu oportunidad de atacar y atraparlo. Una vez lo tengas presiona A para interrogarlo. Luego de la charada te darás cuenta de varias cosas acerca del gobierno, dirigentes y lo que ocurre dentro del juego. Muy bien, cuando no quede más info puedes aturdirlo y dejarlo en un lugar seguro.

Ahora bien, regresa todo el camino subiendo las escaleras hasta el corredor donde estaban (o están) los dos soldados. Ve ahora por la pared derecha y entra por la puerta. Una vez dentro toma información de las computadoras del cuarto. Cuando termines de revisar todo observa en el techo que hay una rendija abierta. Es un poco complicado pero debes saltar de manera que quedes guindado en la rendija y luego poder subir. Ten en cuenta que cuando estés agarrado en la rendija debes estar de espaldas a la puerta porque por el otro lado no hay camino. Sube y entra por el tubo y terminarás esta área.

Área 2: Ministerio de Defensa

Objetivos

- 1: Obtener información de la reunión en el ascensor
- 2: Desactiva los láseres de seguridad del jardín
- 3: Ingresar a la ala norte del ministerio

Esta área es bien variada. Primero camina por el tubo de ventilación hasta ver un cinema donde observas al cocinero que se retira al rato. Sigue tu camino hasta encontrar el agujero que te lleva al cuarto de refrigeración de la cocina. Al caer camina con cuidado y observa desde el cuarto al cocinero y al soldado. Espera que el soldado salga y cuando lo haga toma la botella del cuarto. Escóndete detrás del anaquel más alejado de la puerta y lanza la botella hacia el lado contrario de manera que el cocinero la revise de espaldas a ti. Ahora bien, atrápalo y atúrdelo. Sal a la cocina y de allí a la puerta. Usa el cable óptico y verás que el soldado está muy entretenido viendo TV. Sal y con mucho cuidado atrápalo y atúrdelo.

Ahora ve por el corredor hasta encontrar unas escaleras que además representan el Chekpoint. Baja con cuidado y llegarás a un gran salón con una planta baja. Observa que hay un soldado que camina de lado a lado (debes ir agachado para que nadie te vea por encima de la baranda). Si te fijas bien (estando parado y que el soldado que camina de lado a lado esté de espaldas), hay un soldado debajo de la baranda que divide a ambas escaleras, cerca de una mesa. La forma de deshacerte de ambos es como sigue: espera a que el soldado que camina vaya en dirección contraria a la escalera que baja por la izquierda (o sea, que el soldado camine hacia la derecha del cuarto). Baja ahora con cuidado y agachado y dale la vuelta a la escalera por la izquierda detrás de la columna. Rápidamente pero al mismo tiempo con cuidado ve por detrás del soldado que está en la mesa y atrápalo. Arrástralo hacia la escalera por donde bajaste y detrás de la columna (debajo de la escalera), atúrdelo. Muy bien, al siguiente soldado puedes matarlo o atraparlo por la espalda, como gustes. Solo aprovecha que vaya en dirección contraria.

Cuando ambos estén en el suelo ve al computador y recoge la DATA. Una vez obtenido, Lambert te dirá que un general viene en camino y deberás usar su "ayuda" para salir. El general bajará por la escalera derecha. Colócate detrás de la columna de manera que estés mirando hacia el computador. Ahora, cuando el general se acerque al computador atrápalo y atúrdelo: es más fácil decirlo que hacerlo; en lo personal tuve muchos problemas para hacer esto y encontré además que si te vas por la zona oscura que está más allá de la mesa del computador puede igual resultar. Aún sigo esperando de una mejor técnica.

Bueno, ya atrapado no lo aturdas, recuerda que debes usar su retina para pasar por el lector óptico que está en el lado opuesto del cuarto, en la zona detrás del escritorio del computador. Cuando te acerques el lector óptico simplemente espera la opción en tu menú.

Ahora bien, estás fuera en el jardín. Checa que en la sección noroeste del jardín aparece un cinema de dos hombres entrando a un ascensor. Tu jefe te dirá que debes obtener información de la entrevista que harán. Rápidamente corre hacia la zona y acércate al ascensor. Ahora usa tu Laser Mic de la pantalla de ítems y apunta hacia los hombres. Para saber que todo anda bien notarás que oirás la conversación de ambos y además el cursor del Laser Mic se pondrá verde. Graba toda la entrevista que tiene lugar dentro del ascensor. Cuando termine todo y como arte de magia verás que habrán varios soldados en los alrededores. No debes tener tantos problemas teniendo en cuenta que hay mucho lugar donde esconderse en especial en la zona detrás de los arbustos. Elimina a todos los soldados que rondan el parque atrapándolos y aturdiéndolos y esconde sus cuerpos en la oscuridad.

Cuando todos los enemigos del parque hayan sido eliminados podrás ir más seguro hacia una pared con parras que podrás escalar. Ahora si terminarás esta área.

Área 3: Ala Norte

Objetivos

- 1: Obtener información de la computadora personal de Nikoladze.
- 2: Escapar a salvo del Ministerio de Defensa

Iniciamos en un corredor y lo primero que ves es un indicador que muestra un ascensor descendiendo (si, aunque resulte contradictorio). Ve y entra a la puerta siguiente a la del ascensor y espera a que se cierre. Ahora usa el cable óptico y observa cuando los dos soldados pasen. Cuando el segundo esté pasando abre la puerta y ve agachado hacia el ascensor. Ingresa al mismo accionando el interruptor en la pared. Una vez dentro, acciona el interruptor para ver un diagrama del selector de pisos y escoge un piso hacia arriba y espera a que se cierre la puerta. Ahora si espera (un largo momento) para que se abra la puerta del ascensor y llegar al piso superior correspondiente.

Ahora estarás en un corredor con persianas que dejan pasar haces de luz y todo lo demás. LO que te debe importar es la cámara colocada en la pared derecha al fondo. Usa la surtidora de refrescos como protección y dispárale rápidamente a la cámara. Corre ahora hacia donde estaba la cámara (agachado) y entra al corredor oscuro. Al fondo verás un soldado. Aún agachado ve hacia más o menos la mitad del corredor y espera a que el soldado camine hacia ti. No te muevas hasta que quede en la misma línea que tu y cuando lo haga ve por detrás, agárralo y atúrdelo. Ahora debes esperar a otros dos soldados. Si notas que no aparecen, ve en dirección a donde estaba el primer soldado pero no dobles el corredor aún. Espera a que cambie la canción y regresa al corredor oscuro. Espera a que ambos soldados aparezcan. Ya que son dos las cosas no serán tan sencillas. No

te coloques en la mitad, ve un poco más hacia delante y espera a que pase el segundo de los soldados. Atrapa y aturde a este rápidamente. Ahora sin esperar ve muy rápido y atrapa y aturde al otro soldado. Ya tenemos tres soldados en el mundo de Orfeo y todos en un lugar oscuro, nada de que preocuparnos de momento. Ahora, al doblar el corredor encontrarás dos computadoras con sendas DATAS. Sal y regresa al camino y cuidado porque hay otra cámara a lo lejos que debes destruir. Ahora si, al doblar este corredor encontrarás tres puertas y solo una puedes abrir. (es la primera a la derecha). Dentro encontrarás una escalera que te llevará a la azotea. Una vez arriba ve recto hasta una especie de paso alto que debes trepar. Allí encontrarás uno de estos tubos que te permite amarrar el cordel. Baja y llegarás a una ventana donde verás un soldado sentado. Usa el botón Y para impulsarte y destruir la ventana. Ahora bien, no he podido atrapar a este soldado así que de momento te recomiendo que lo mates. Una vez muerto toma su granada (Flag Grenade) y usa el computador. Espera a que Lambert lea todo y te pedirá que nuevamente acciones el computador. Hazlo por segunda vez y obtendrás la información que buscas. Ya los soldados han sido alertados. Lanza la granada hacia la puerta de ese cuarto y si el tiempo es el correcto podrás matar a los soldados que pretenden ir a atacarte. Sino, bueno, las luces se apagarán y podrás atraparlos y aturdirlos sin mayores complicaciones. Sal al sistema de corredores y abre la única puerta que nos falta por abrir en la zona. Podrás bajar unas escaleras y salir al exterior. Sin embargo hay un último soldado. En mi opinión lo mejor es llamar su atención, regresar el camino hacia la oficina de Nikoladze (donde entraste por la ventana) y espera a que pase por allí. El pobre estará muy asustado, simplemente usa el cable óptico y espera a que pase (recuerda que debe doblar el corredor al fondo). Ahora si, de nuevo al exterior. Rápidamente ve hasta el final donde encontrarás una especie de silo de ascensor bien angosto. Salta hacia los tubos pegados a la pared y llegarás así al estacionamiento donde estábamos en la anterior área de esta misión. Baja todo y camina con cuidado hacia el automóvil donde te esperan. Ahora disfruta las noticias.

4.4. Plataforma de Extracción de Petróleo, Mar Caspio

Informe:

La OTAN y Estados Unidos ha obligado que muchos comandos de Georgia en Azerbaijan a aparecer, dando como resultado que pocos elementos se mantengan como secretos. Uno de esos elementos conocidos se encuentra en una plataforma de extracción de petróleo en el Mar Caspio. Dicha persona se encuentra intercambiando información con Nikoladze por medio de una red segura.

Objetivos Generales:

- 1: Ingresar a la plataforma principal de extracción de petróleo por medio del sistema de tuberías.
- 2: Obtener información vital del técnico de la estación.

Área 1: Ingreso

Objetivo

1: Ingresar a la plataforma de extracción por medio del sistema de tuberías.

No hay enemigos aquí, solo debes llegar a la plataforma de extracción principal. Primero toma camino por la escalera hasta la parte superior. Ahora bien, checa el tubo en la parte de arriba. Salta hacia él y balancéate siguiente la tubería. Observa que al final no podrás pasar, pero no hay problema, simplemente debes presionar X para subir el cuerpo y pasar por la rendija. Una vez hayas pasado déjate caer sobre la plataforma.

Ya abajo observa que hay un obstáculo. A la derecha hay un tubo del cual puedes sostenerte pero ese no es el camino. Simplemente debes dejarte caer para que Sam se agarre de la plataforma y pasar guindado por debajo del obstáculo para que aparezca el Checkpoint.

Ya en la siguiente sección debes deslizarte por el tubo que está inclinado. Verás que ocurrirá una explosión que destruirá el puente. Ahora, observa entre las llamas un tubo vertical. Sube pero da vuelta en el mismo tubo de manera que cuando te dejes caer lo hagas en un lugar seguro. Ahora observa la enorme tubería de extracción de petróleo (la de color rojo). Debes ingresar a ella por el pedazo que quedó roto y una vez dentro caminar por la tubería en dirección a la plataforma de extracción.

Área 2: Infiltración

Empiezas en un cuarto con luz roja y con una especie de ventilador. Allí encontrarás una escalera. Abre el portón arriba y estarás en el sistema de escaleras inferior de la plataforma. En esta sección debes ir con visores nocturnos.

Checa los alrededores y verás que estarás en un camino en círculos. Hay otras escalinatas pero tu interés está en mirar hacia arriba. Debes encontrar un tubo en diagonal que te permita asirte y te lleve hasta el otro lado, donde está el soldado en ronda. Cuando estés guindado debes presionar X para poder pasar por el espacio angosto. Ya en el otro lado déjate caer cuando el soldado se haya alejado. Camina por la izquierda en dirección a la escalera y arriba elimina al soldado y así terminarás esta corta sección.

Área 3: Plataforma de Extracción

Objetivo:

1: Recobrar el maletín con información.

Habrán muchas explosiones resultantes de los ataques. Debes saber que muchos de los soldados estarán ocupados disparando hacia el cielo a los aviones. Debes seguir a los enemigos que corren como locos por allí. Observa que primero encontrarás unos soldados. A la derecha hay unas cajas. Puedes esconderte entre ellas y cuando estés listo ataca al soldado por detrás, atrápalo y atúrdelo. En este nivel no es necesario esconder los cuerpos en la oscuridad porque hay batalla en la plataforma y no hay razón para pensar que algún enemigo sospeche que un espía internacional casi jubilado haya hecho eso :D. Muy bien, camina por el corredor que te obliga a doblar por la izquierda hasta encontrarte al final con un camino a la derecha. Mucho cuidado en la última esquina porque el tipo a que persigues puede huir y fallarás la misión. Ahora verás que el técnico entrará a un cuarto. Una vez dentro un soldado se colocará de guardia del mismo. Colócate en la esquina y apunta hacia

su cabeza para asesinarlo y toma su bolsa cuando pases por allí. Ahora bien camina por el cuarto y checa los alrededores. Si vas a buen tiempo verás que aparecen más soldados aunque solo debes esconderte para evitarlo. Ve a la cocina y toma el Medical Kit. Ahora regresa al camino original y pasarás un Checkpoint.

Habrás mucho fuego en la zona y notarás que se oirá un ruido de disparos y vidrio rompiéndose. Checa arriba y verás que el vidrio roto está en la parte superior de la pared izquierda, cerca de un tubo que gotea. Sube por el sistema de bombeo de agua que está a la derecha y desde allí salta hacia el tubo en la parte de arriba. Guindado, presiona X de manera que puedas pasar por la ventana rota y verás a un soldado destruyendo evidencia. Baja y trata de caer sobre el anaquel. Desde arriba lanza un certero golpe a la cabeza para matar al enemigo. Baja y verás que todos los computadores están destruidos. Sigue el camino por la puerta de la izquierda y podrás subir una gran escalera (ahh, antes e subir debes saber que en cuarto de las evidencias destruidas hay un Medical Kit y municiones en los anaqueles).

Al final de las escaleras encontrarás a un soldado disparando (luego del cinema de la explosión del helicóptero). Atrápalo y atúrdelo de ser posible o sino mávalo para que no moleste. Mucho cuidado porque desde arriba hay un soldado disparando. Corre agachado rápidamente recto hasta estar seguro. O si deseas puedes matarlo desde abajo. En el camino encontrarás una mancha de petróleo en el piso. Síguela y camina por el corredor hasta encontrar al otro lado otra escalera. Baja por ella y encontrarás una puerta de rejilla que debes abrir. Camina por las sombras hasta encontrar un soldado que debes eliminar como gustes sin problemas. Sigue el camino y notarás que ya has estado allí antes. Pasa ahora a la puerta que estaba antes cerrada.

Ahora corre y muy rápido para que la explosión no te atrape. Sigue el camino hasta la puerta donde aparecerá ahora una contador de tiempo (conocido en los bajos mundos como "reloj"). Debes atrapar al técnico antes de que el tiempo termine. Ve con cuidado por el corredor y encontrarás al técnico que estará estático. Rápidamente atrápalo e interrógalo. Ve caminando por debajo del agua y sigue el interrogatorio hasta que "cante" y entonces lo aturdes. Así la misión estará completa.

4.5. Cuarteles Generales de la CIA; Virginia, EU

Informe:

Luego del ataque realizado a la Plataforma de Extracción de Petróleo, Nikoladze lanzó un ataque masivo de terrorismo tecnológico a varias ciudades importantes de los Estados Unidos. La única forma en la que se ha seguido el rastro de dichos ataques es debido a una especie de agente espía dentro de la CIA que está mandando información a Georgia.

Objetivos Generales:

- 1: Obtén la SC-20K del cuarto de almacenamiento detrás del cuarto de generación.
- 2: Accesa el sistema informático de la CIA para encontrar el responsable del escape de información.
- 3: Cualquiera baja de agentes de la CIA resultará en fallo completo de la misión.

Área 1: Desarmado

Iniciamos en un corredor semi oscuro. Al doblar notarás que el corredor se hace más oscuro y al final hay una bifurcación. De momento ve por el lado derecho del corredor (checa que hay dos puertas, una frente a la otra). Colócate antes de la puerta de la derecha. Verás que en un momento se abrirá la puerta (quedarás protegido por la misma). Ahora, el trabajador que sale de allí caminará hacia la puerta frontal. Puedes atraparlo y aturdirlo o simplemente esperar a que entra a la siguiente sala y tu entres por donde él salió. Una vez dentro usa el computador para obtener una información muy importante.

Desde este momento debes saber que hay muchos computadores con información vital que se basa en códigos de ingreso a diferentes salas u oficinas de este nivel. Cuando tengas la DATA puedes revisar los códigos en la sección INFO o simplemente cuando te acerques a una puerta verás que abajo aparecerá, en el cuadro de diálogo, el código de esa puerta, de esa manera no tienes que adivinar cuál cuarto es cual y simplemente presionas el código, claro, para que se active el cuadro de diálogo debes primero haber obtenido la DATA de los computadores, por eso es importante que revises todos los cuartos y obtengas información de todas las computadoras.

Ahora bien, continuamos en nuestra misión. Sal del cuarto y revisa el frontal para obtener de allí la DATA. Ahora sal al corredor original y espera a que un soldado pase. Verás que vendrá hacia ti. Pégate a una de las paredes (presionando A pegado a esta) y espera a que pase el soldado. Luego, sigilosamente atrápalo y atúrdelo. Continúa el camino yendo por la izquierda de la bifurcación. Este camino está libre y llegarás a una puerta que se abre automáticamente. Mucho cuidado ya que al acercarte a la puerta debes ir ya agachado. Checa que el trabajador del salón habla con otro al otro lado del cristal. Espera a que terminen de hablar (esto es, cuando el que está al otro lado se retira) y suavemente (muy suavemente) camina por la espalda del trabajador, atrápalo y atúrdelo. Llévalo a un lugar oscuro en seguida porque esta sala está muy iluminada. Entra por la puerta de este salón que te lleva a un cuarto con una PC que contiene una DATA. Ahora regresa al corredor original y toma el camino recto hasta encontrarte con el cristal donde hablaban los trabajadores. Mucho cuidado aquí porque algún trabajador puede estar rondando. Un buen escondite es entre las dos máquinas de soda. Al final hay un cuarto que debes revisar. Luego de que estés seguro que todo esté libre usa el teclado de la puerta de mano derecha para introducir el código de acceso. Checa en tu pantalla en la parte inferior donde se despliega el código. Ahora si, chequea antes con el cableóptico el cuarto y entra cuando juzgues que sea seguro.

Mucho cuidado aquí porque un trabajador puede llamar a soldados en la zona. Hay un buen escondite en una zona oscura pegada a la pared izquierda. Muy bien, cualquier trabajador que esté en la zona debes atraparlo y aturdirlo. De preferencia cuando el soldado se haya ido. Quizá no puedas evitar que al rato el soldado aparezca por lo que es importante esconder el cuerpo rápidamente. Cuando te encuentres con el soldado repite la dosis de aturdiditas y toma información de la computadora. Sigue el camino hasta llegar a la puerta que te lleva al Checkpoint.

La siguiente zona se asemeja a una especie de bodega. Estás en un piso superior y abajo hay dos trabajadores y un soldado. Todos ellos tienen una rutina y resulta muy difícil tratar de tomar a todos y aturdirlos sin que se den cuenta. Lo que debes hacer es bajar suavemente las escaleras y esperar a que el primero de los trabajadores se quede de espaldas a ti (el más cercano). Atrápalo y atúrdelo y llévalo rápidamente al piso superior. Si has llamado la atención de la gente verás que te seguirán arriba donde está oscuro. El soldado obviamente será el que haga esto. Lo

que debes hacer es simple (o por lo menos así lo hice yo). Cuando subas el cuerpo trata de dejarlo en medio camino. Ahora regresa y pégate a la pared de manera que quedes con el hombro derecho tuyo en dirección a las escaleras y mirando hacia el corredor donde está el cuerpo del primer trabajador. El soldado subirá e irá a auxiliar al trabajador y es entonces cuando suavemente debes salir agachado, atraparlo y aturdirlo (debes pegarte a la pared lo más posible en la zona donde se unen ambas paredes). Ahora bien baja, atrapa y aturde al último de los trabajadores. Sigue el camino por la bodega y llegarás a unas escaleras. Arriba encontrarás tu arma que era tu objetivo principal aquí y toma además las diferentes municiones de la mesa. Ahora bien, solo falta deshacernos de la cámara que está sobre la puerta. Usando la modalidad de un disparo destruye la cámara y entra a por la puerta para así terminar esta área.

Área 2: Información

Al igual que en el nivel anterior aquí no se darán los códigos de las puertas porque simplemente debes buscar las computadoras. Además, si leíste el segundo párrafo del área anterior sabrás porque lo hago. Empezamos en un corredor igual al del inicio del área anterior. Solo que ahora encontrarás a un homo sapiens con dependencia telefónica. Mientras está entretenido con su celular aprovecha y ve suavemente hasta que lo atrapes y aturdas. Recuerda que el pobre infeliz debe estar en la oscuridad. Checa ahora las máquinas de refrescos, cerca en esa pared hay una lata en la banca. Tómala y sigue el camino.

En la siguiente zona encontrarás un cuarto de control con muchas pantallas. Ves ese pilar que separa ambas entradas al cuarto de control. Agáchate y pégate a él y desde allí lanza la botella en dirección a la pared. Puedes esconderte en otros lugares si gustas pero así es más divertido. Cuando se acerque el soldado a revisar atrápalo y atúrdelo. Ahora entra al cuarto de control y busca al trabajador y haz lo mismo con él. Ahora revisa todos los cubículos del cuarto de control y toma información de todos los ordenadores encendidos del cuarto de control. Revisa todo el cuarto y los cuerpos y sal de allí en dirección a la derecha (o por el corredor original). Antes de continuar espera un tiempo porque hay un soldado en el baño (a la izquierda). Espera a que salga y síguelo hasta llegar a un lado oscuro donde lo aturdes. Ahora podrás tener el Checkpoint.

Sigue el camino y toma la lata de soda que está cerca de la fuente de agua de los baños. Camina casi hasta el final hasta encontrar una ventana a la izquierda. No pases, simplemente lanza una lata y espera a que se mueva el soldado. La siguiente parte aún no la he podido pasar como pienso yo que debe ser. Checa que hay dos detectores de metales y si pasas por ellos se activarán. Si alguien tiene la forma de desactivarla agradecería que fuese mandado a mi email. Ya que no lo hice así aquí pongo como pasé: cuando lanzo la lata, el vigía de la ventana saldrá aunque no muy ágilmente. Aprovecha y pasa por los detectores aunque suene la alarma (no hay problema, tienes 3 más opciones de activar alarmas). Cuando pases ve rápido corriendo hasta la pared del otro lado (en línea recta a los detectores) donde está oscuro y colócate detrás de la planta. Verás que aparecerán varios soldados y deberás quedarte un rato hasta que se vayan uno o dos y quede solo el vigía. Puedes además usar (si las tomaste) los tranquilizantes que se obtienen en el área anterior y aturdir a los enemigos. Si haces esto debes asegurarte que hay suficientes municiones como para aturdir a todos los soldados del salón. Sea como sea, debes ingresar a la puerta por donde salió el vigía y tomar información de su PC.

Ahora regresa pasando por el detector de metales (si, y formando la bulla) hasta la zona de la sala de control. Ingresa por el corredor con

luces celestes y pasa hasta encontrar dos puertas. Si has seguido la guía y revistas el ordenador del vigía podrás ingresar a este cuarto. Una vez allí escoge la puerta derecha y estarás en el piso superior oscuro. Abajo está claro. Baja suavemente y revisa que no haya nadie. Ingresa por la puerta revisando antes con el cable óptico. Pasa al siguiente cuarto revisando con el mismo cable y suavemente atrapa y aturde al trabajador. Ahora revisa el cuarto este hasta encontrar un computador rojo. Obtén información de aquí y sal por donde viniste (probablemente haya resistencia). Regresa todos el camino pasando nuevamente por los detectores de metal y pasa hasta el otro lado por la puerta. Sigue hasta encontrar una última puerta y unas escaleras que bajan. Ves la cámara de allí?, no podemos destruirla así que apaga las luces de un balazo, aprovecha la oscuridad y usa el teclado para introducir el código que debe aparecer en el cuadro de diálogo si checaste la computadora color roja. De esa forma terminas esta sección del nivel.

Área 3: Secuestro

Empezamos en un corredor iluminado. Ingresa por la puerta hasta encontrarte en la zona oscura de un cuarto de cómputo. No te aventures a tomar a los trabajadores, mejor ve por la pared derecha y camina suavemente por el espacio que hay entre los computadores y la pared. Dobla los 90° y colócate al final del camino, entre dos entradas bajas. Espera a que el trabajador que hablaba con el otro sentado en la computadora se retire. Luego sal y ve por la derecha y atrapa y aturde al soldado que debe estar de espaldas. Ahora regresa y atrapa y aturde al tipo sentado en el computador. Llévalo a un lugar oscuro y sigue el camino.

Ahora irás a una sala muy oscura. Llega a la oficina que está solitaria en la sala y entra a la misma. Al entrar toma la info del computador y verás quien es el traidor. De momento aparecerá este tipo al cual debes atrapar. Tu objetivo es secuestrarlo. Personalmente prefiero que el tipo esté aturdido así que este FAQ se hará así. Cuando lo aturdas, déjalo allí. Sal del cuarto y sigue el corredor hasta el Checkpoint.

Ahora tenemos un tremendo problema porque hay una cámara y un soldado en una zona iluminada. Ignóralos y checa con tus visores una puerta a la izquierda (una puerta doble). Una vez dentro estarás en un cuarto de proyección bien oscuro. Checa que hay tres personas: dos en la tarima principal, uno de ellos de presentador y otro de oyente. El tercero es un soldado a la derecha en una especie de balcón bajo. Agachado hasta el otro lado por la pared derecha pero pegado a las butacas (no subas hacia donde está el soldado). Colócate agachado y tranquilo pegado a una especie de bandera (exactamente frente al soldado pero debajo). Ahora, espera a que el presentador detenga su charla y verás que el soldado y el oyente se moverán. El soldado se colocará cerca del proyector. Aún cuando hay luz puedes atraparlo si caminas muy lentamente y lo más alejado de su ángulo de visión. Atrápalo y atúrdelo. Si se alarmas los trabajadores no importa porque ellos se quedarán asustados. Atrapa y aturde a los otros trabajadores, llévalos a lugares oscuros (no hay problema de eso aquí) y usa el Lock Pick para abrir la puerta. Si sales verás que has obviado el pasillo que cuida aquel soldado y cámara.

Ahora bien, no sigas, sino que regresa todo el camino por la sala de proyección y ve hasta la oficina del tipo que aturdiste antes del Checkpoint (el gordo). Llévalo contigo cargado, pasa de nuevo por la sala de proyección y sal siguiendo el corredor. Ahora, verás que hay una cafetería con un trabajador y un soldado. Aunque no lo creas, puedes pasar con cuerpo y todo por esta cafetería y nadie se dará cuenta. Claro, siempre y cuando vayas lentamente y agachado. Al pasar llegarás a una

zona final con una puerta a la derecha. Ingresa a la puerta, toma la DATA del ordenador y sal. Activa dicho código en el teclado y pasa por la puerta con el tipo en tus manos.

Área 4: Escape de la Central de Inteligencia

Estamos al inicio en un cuarto muy iluminado con el cuerpo de Daugherty el cual debes dejarlo allí. Baja hacia la zona oscura después de la puerta y checa que hay dos soldados deambulando los alrededores (quizá allá uno, el otro está en las escaleras del fondo ya que camina como vigía). Sea como sea ya debes saber el arte del atrapar y aturdir con la experiencia que tienes para ambos. Cuando sea así lleva los cuerpos a la zona oscura segura. Puedes incluso colocar el cuerpo de Daugherty en una zona cercana a la puerta de donde vienes. Así un soldado irá a revisar y cuando esté ocupado lo aturdes sin problemas. Ahora, con el cuerpo de Daugherty en tus manos baja las escaleras (no debe haber nadie así que antes es prudente revisar). Llega al Checkpoint que está en la puerta del final y deja el cuerpo de Daugherty en la zona de las escaleras, en un área oscura (la más cercana a la puerta). Ingresa por la puerta. Ahora baja las escaleras toda hasta la puerta pero teniendo el cuidado con la cámara que está de frente la cual debes destruir de inmediato. Al pasar al siguiente cuarto verás varios contenedores. Debes revisar cada espacio porque por allí hay un soldado. No te recomiendo que vayas por arriba de los contenedores a menos que quieras ver el panorama. El soldado estará deambulando por los alrededores, debes correr agachado y darle la vuelta (ayúdate con los contenedores) y atúrdelo cuando puedas. Sigue al siguiente puerta que te lleva a las afueras del edificio nuevamente.

Ahora debes bajar por el ascensor que está a la derecha al final. Una vez abajo trata de esconderte (está todo muy oscuro). El lugar más recomendable es entre los arbustos. Espera a que vaya de espaldas y atrápalo y luego atúrdelo. Ahora ya todo está casi listo así que regresa todo el camino hasta el Checkpoint anterior y toma de vuelta el cuerpo de Daugherty. Regresa de nuevo a la zona oscura otra vez de los arbustos y con el pesado cuerpo en mano baja por la carretera. Deja el cuerpo en una esquina segura y oscura. Ahora puedes usar la Sticky Camera para checar lo que viene. De todos modos trata de caminar suavemente y agachado por la pared izquierda (pegado) y pasa por la zona del camión y los tres tipos que hablan. Ahora colócate por detrás del camión y verás que hay tres hombres. El del centro es el enemigo, los otros aliados (checa el que tiene el arma). Si tienes algún paralizante úsalo (botón L) sino llega por detrás (recuerda, los otros dos son aliados), atrápalo y atúrdelo. Al final, ambos tipos hablarán contigo y pedirán el cuerpo del finado Daugherty. Búscalo y llévaselo a los dos aliados hasta que el de la izquierda te diga que la misión ha sido completada.

4.6. Kalinatek Inc. , Virginia, EU

Informe:

Luego de la serie de ataques de Nikoladze, Third Echelon acaba de conocer que un técnico de nombre Iván reside en Kalinatek Inc. y posee información muy preciada en una tarjeta sobre la localización del presidente de Georgia Nikoladze. Los mercenarios rusos se han dado cuenta de dicha situación y tienen como objetivo eliminar todo rastro de Iván y

la información acerca de Nikoladze.

Objetivos Generales:

- 1: Infiltrate a Kalinatek Inc.
- 2: Accesa al sistema de puertas de incendio de Kalinatek para abrir las puertas que rodean a Iván
- 3: Encuentra a Iván antes que los mafiosos rusos lo hagan.

Área 1: Estacionamientos

Inicias en una charada y cuando termine rápidamente vete hacia la zona oscura de la izquierda. Espera a que los soldados que vienen hablen. Uno se alejará y cuando lo haga atrapa y aturde al otro. Toma su cuerpo y llévalo a un lugar claro oscuro (de preferencia cerca del auto) de manera que atraigas al otro y sin perder el tiempo atrápalo o mátalos si gustas (a diferencia del nivel anterior, aquí puedes matar a los soldados).

Ahora toma la puerta que está al final.

Oírás una explosión arriba que destruirá la lámpara. Sube por las escaleras hartas de humo y sal. Mucho cuidado en este nivel del estacionamiento porque los rayos iluminan todo el lugar y serás presa fácil de los ojos de los soldados (y luego de sus balas). Cuando llegues trata de pasar hacia la pared de la derecha (oirán tus pasos pero no importa). Esto se hace porque así estarás protegido de toda la zona derecha final del estacionamiento y solo te podrán ver si pasan la pared y al mismo tiempo cae algún rayo o relámpago que ilumine el cuarto. De todos modos espera a que alguien se acerque y sino camina despacio en modo de disparo (botón R) para que mates si es necesario (claro que es más divertido atraparlos). Elimina a los otros dos o tres guardias restantes y ahora si toma la puerta que está a la derecha.

Una vez allí checa que hay una caja al otro lado de la ventana. Para poder llegar allá debes ir agachado y caminar en dirección de la caja de manera que Sam se suba a ella. Ahora, solo resta tomar el tubo de la grúa. Salta hacia delante (como si fueras a caer) para agarrarte al tubo de la estructura superior de la grúa y así te lleva al lado derecho al final guindado (el tubo casi ni se ve pero allí está). Así terminas el nivel.

Área 2: Kalinatek Inc.

Iniciamos de manera automática deslizándonos por el tubo de la grúa. Espera a que Fisher caiga y salta hacia el edificio a una zona abierta casi a tu mismo nivel de altura. No hay nada importante aún. Ahora ve por la izquierda de manera que cuando te dejes caer quedes guindado a la repisa del edificio. Ahora checa abajo y espera a que no haya nadie (si es que hay) y déjate caer a la parte superior de los corredores protegidos por cristal. Un soldado estará dando vueltas aquí y allá. Al final de cada vuelta se detendrá un poco y ya que puedes matar a los soldados lo más recomendable es un disparo certero a la cabeza con tu SCR-20.

Ahora debes ingresar a Kalinatek pero antes es importante que tomes la bolsa (Satchel) del soldado que mataste porque allí encontrarás el código de acceso para evitar el detector de metales. Ve por la puerta de la derecha y teclea el código de acceso (si tomaste la bolsa, recuerda que aparece en el cuadro de diálogo inferior cuando te acercas al codificador, o sino en la sección Notes de tu menú). Una vez dentro pasa al siguiente cuarto y rápidamente en este cuarto da la vuelta de manera que quedes mirando hacia la otra puerta. Ahora, no te muevas porque

aparecerá un soldado. Como está oscuro, el soldado se dará la vuelta para accionar el interruptor y es allí donde debes atacar para atraparlo y aturdirlo. Ahora puedes salir por la puerta hasta la siguiente donde está el Checkpoint (cuidado con otros guardias que quizá rondan) o sino toma la tubería de ventilación de la derecha hasta el cuarto al final.

Quizá oigas el sonido de que hay alguien cerca pero no se porque aparece cuando de verdad no hay soldados. En el cuarto del acuario ve hasta la puerta y checa al otro lado con el cable óptico. Está iluminado y hay uno o dos soldados. Entra y ve por la derecha por esas estructuras que parecen rejas. Ve todo el camino hasta el final con mucho cuidado para que el soldado no se de cuenta. Cuando estés listo puedes atraparlo o matarlo. Checa que hay unas minas que tienen un sonido. Son Minas de Muro (Wall Mine) que se activan si te mueves rápido, así que ya sabes, agachado y suave.

Pasa por el corredor ignorando las puertas hasta el otro lado. Entra al cuarto a tomar el Medkit y luego por la puerta a la izquierda y déjate caer para salvar el juego.

Área 3: Bomba

Cuando inicias en el ascensor Lambert te mencionará que un conjunto de minas de muro han sido colocadas alrededor de un grupo de personas con información vital así que deberás salvarlos.

Inicias el corredor y lo recomendable para estar seguro es eliminar las fuentes de luz. O sea, debes usar tu arma en modo francotirador para atinarle a todas las lámparas del corredor. Espera a que el soldado aparezca o atráelo usando una lata de por allí. Atrápalo y atúrdelo o simplemente mátalos. Si entras al cuarto de la izquierda encontrarás DATA y un guardia que debes eliminar. Sal de allí y toma la puerta opuesta. Ahora sigue por el corredor hasta encontrar otro corredor aún más largo. Al final hay dos soldados y verás además una mina de muro. Puedes dispararle a la mina usando el zoom de tu arma SC-20K o sino simplemente eliminar a los soldados a distancia. La decisión es tuya. Si sigues el camino encontrarás un pequeño corredor y además una puerta que se desliza automáticamente. Al entrar encontrarás a los dos técnicos de Kalinatek que han sido colocados entre un grupo de minas. Debes desactivar las minas. Para hacerlo colócate frente a la mina caminando suavemente hasta que aparezca la función "Desactivar Mina de Muro" en el cuadro de diálogo. Cuando la luz de la mina esté verde debes presionar A para que Sam la desactive. Si cuando tocas la mina la luz está roja explotará y fallarás la misión. Desactiva ambas minas y habla luego con los técnicos. Ahora, los técnicos te dirán que una bomba ha sido implantada y destruirá todo el edificio. Claro, como buen samaritano debes desactivarla. Camina de regreso por el corredor oscuro y luego toma la entrada que aún no has visitado y tendrás un Checkpoint.

Cuando estés aquí Lambert te dirá cuanto falta para que todo el edificio se vaya al desmadre. Tienes apenas 2:30 minutos para desactivar la bomba. Ahora camina hacia la puerta con el teclado y el técnico te dirá la clave o código de dicha puerta el cual es 33575. Ingresa y encontrarás un corredor y al fondo todo bloqueado. Entra por la derecha y mucho cuidado con la mina de muro en la puerta. Sigue el camino y toma el Medical Kit que está al lado del técnico muerto. Al final de la otra puerta encontrarás otra mina de muro así que cuidado. Ahora estás al otro lado del bloqueo y podrás seguir por el corredor. Ahora encontrarás un cuarto que dice "Archives". Toma el camino y siempre ten cuidado con las minas de muro de los alrededores. Sigue todo el camino hasta encontrar una puerta a la izquierda que está cerrada. Usa el "Lock Pick" para abrirla y entra. Usa los gabinetes para llegar hasta el otro lado donde está la

bomba que debes desactivar. Ahora sal por los mismos gabinetes, sigue hasta la puerta y el corredor hasta el Checkpoint.

La siguiente sección te presenta un cuarto con soldados. Puedes tener muchas opciones como matarlos a distancia, usar paralizantes si los tienes, acercarte a ellos y aturdirlos. La decisión es tuya. Al final uno de los soldados tiene municiones. Ahora al continuar estarás en un cuarto que posee una puerta a la derecha que te lleva a una especie de salón de conferencias con un escenario o algo así. Hay dos soldados en la zona. Puedes cambiar el modo de tu arma a disparos rápidos en estos momentos. Mátalos a ambos rápido. Ahora, antes de seguir y si tienes suficiente armamento te recomiendo que dispires a todas las lámparas y oscurezcas ese escenario. Ahora sigue por la izquierda del escenario y verás una escena donde dos soldados se han percatado de tu presencia. Cuando quieran atraparte regresa y colócate en un lugar seguro, espéralos y se todo un francotirador o dispara sin merced, tu decides. Cuando todo esté libre baja por las escaleras y llega a donde estaban los soldados. Al final encontrarás algunos ítems y el interruptor. Ahora deberás regresar todo el recorrido hasta arriba del auditorio y tomar camino hacia el corredor a la derecha hasta el punto de salvar.

Área 4: Buscando a Iván

Iniciamos en una zona oscura donde debes tener cuidado con cualquiera oposición en las partes altas. Sube las escaleras y usa el modo francotirador para eliminar al o los soldados arriba.

Ahora al seguir encontrarás una puerta. Si usas el cable óptico notarás que hay dos soldados (quizá solo veas uno pero son dos). Lo que debes hacer si gustas es abrir la puerta de forma que te tapes (dejando la A presionada y empujando) o sino simplemente abrirla. La cosa es atraerlos a ti y aprovechar en un lugar seguro para emboscarlos y matarlos. Ahora continúa por el pasillo y obvia las dos puertas cerradas a la izquierda. Si entras a esos cuartos no hay nada importante. En vez ve hasta el fondo donde verás una puerta con una cruz pintada (Enfermería). Dentro encontrarás a un técnico que te dirá donde encontrar a Iván. Al salir toma el Medical Kit y ten mucho cuidado con el soldado.

Ahora encontrarás al final del recorrido un cuarto con dos computadoras. Utiliza la computadora color roja para abrir la puerta de incendio y en ese momento Lambert te mencionará que deberás ser muy rápido. Sigue el corredor hasta encontrar las escaleras. Una vez pasadas pasarás el Checkpoint.

En el siguiente cuarto encontrarás a dos soldados. Recomiendo matarlos a ambos y hay muchas formas. Puedes atraerlos con algo (tu propia arma), puedes incluso atraparlos y aturdirlos. No es mucho problema ya que la zona es suficientemente oscura y tendrá mucho donde esconderte.

De todas formas sigue por la puerta y verás que aparecerá un cinema que muestra a un guardia tratando de matar a alguien en un baño. El baño está al otro lado del fuego. Tienes poco tiempo para llegar. Toma el baño de la derecha, ingresa por el conducto de aire hasta el otro baño y elimina al soldado antes que mate al civil que no es otro que Iván. Ahora habla con Iván y toma la Llave y sal de los baños hasta encontrar un ascensor que te lleva a la salida.

Área 5: Escape de Kalinatek Inc.

Este nivel posee zonas muy parecidas a otras y quizá pueda resultar confusa la guía. A destacar que es preferible matar a todos los soldados.

No hay mucho puzzle aquí, solo debes matar y encontrar la ruta de escape hasta la salida que es la azotea donde te estarás esperando para la extracción.

La primera zona contiene tres soldados. Se lento y sigiloso a la hora de acosarlos. Con mucho cuidado acércate a ellos lo más que puedas sin llamar la atención colocándote siempre detrás de algo. Usa el modo francotirador para eliminarlos y continúa al siguiente cuarto.

Ahora deberás subir por las cajas, una vez arriba toma camino por las otras cajas de manera que pases al otro lado. Debajo de nuevo encontrarás una zona con sombras aquí y allá y donde deberás eliminar a dos soldados. De nuevo la decisión de cómo hacerlo es tuya ya que simplemente debes lanzar un zarpaso de plomo a los sesos para matarlo. En esta sección hay dos Medical Kit y municiones para tu arma. Continúa el camino hacia el siguiente cuarto y pasarás por un Checkpoint.

Ahora deberás usar una especie de tubería para seguir. Agárrate a ella y pasa por el pequeño espacio hasta el otro cuarto. Con mucho cuidado déjate caer y encontrarás a un soldado que se esconderá. Elimínalo y encontrarás luego en una zona amplia a tres soldados más. Elimínalos igualmente, ya a estas alturas debes saber como lidiar con estos tipos. Cuando los elimines tienes dos opciones a seguir: un corredor y una escalera. Cualquiera de estos te lleva al mismo cuarto solo que uno por debajo y otro por arriba respectivamente.

En ese cuarto encontrarás otro Medical Kit y Frag Granades y luego a continuación un Checkpoint.

Ahora te encontrarás en otra zona amplia con soldados. Elimina al que veas a lo lejos y luego toma camino por la escalera. Mucho cuidado porque quizá uno de ellos te lance granadas. Continúa y encontrarás otro soldado. A diferencia de otros nivele no explico mucho aquí porque creo que ya debes saber el método. Ahora encontrarás unas escaleras y toma de allí a la izquierda. Sigue el camino hasta un ventilador y sal agachado por allí hasta la siguiente zona.

Aparecerán más secciones similares y más soldados. No quiero dar mucha vuelta a esto pero es lo mismo siempre. Simplemente vas hasta el final subiendo hasta encontrar la salida. Hay municiones suficiente y salud de sobra. Eliminar a los soldados requiere de saber cuando usar francotirador, cuando atacar cerca, cuando esperar a otros soldados y cuando disparar a muerte y seguro. Al final llegarás a la plataforma donde el helicóptero te vendrá a recoger. Mi consejo es que cuando lo veas corre hasta la plataforma para que salgas a mil y termines este interesante nivel.

4.7. Embajada China, Myamar, China

Informe:

Objetivos Generales:

Área 1: Ingreso Sigiloso

Habla primero con la agente que aparece al lado tuyo si gustas para que te enteres de las cosas que ocurren en los alrededores. A tomar en cuenta que en esta misión los agentes chinos poseen una visión extraordinaria.

Estos soldados han comido remolacha toda su vida y suerte que por su raza apenas tienen los ojos abiertos XDD. Bueno, basta de bromas malas y a la guía. Ve por la derecha por el callejón y sube para cruzar la cerca. Al otro lado déjate caer (hay una lata en la repisa superior que si gustas puedes tomar). Ahora, como te dije, no importa si estás en la oscuridad, si te acercas mucho a un soldado él sabrá de ti así que en estas misiones debemos mejorar la técnica radicalmente. Lo visto anteriormente en Georgia y la CIA es muy diferente ahora aquí en China. Recomiendo que vayas por el callejón hasta encontrar una entrante en la pared a la izquierda. Allí espera a que el soldado camine su ronda y verás que en un momento estará de espalda. Muy suavemente y sin verte acércate y atínale su porrazo cuando lo atrapes. Puedes usar la lata que encontraste anteriormente. Lánzala cuando el soldado se acerque y hazlo hacia el fondo del callejón pero no muy lejos. Cuando investigue aprovecha y atrápalo.

Caminando hasta el final encontrarás una zona amplia con otro soldado que ronda los alrededores. Si se aleja mucho puedes ignorarlo. Recuerda que no necesitas acabar con todos, simplemente evadir a lo máximo. Si te arriesgas a atraparlo es tu decisión. Llega por la izquierda hasta una especie de depósito. Usa los visores para que veas la escalera. Sube por ella y tomas el Checkpoint.

Una vez arriba del edificio observa al otro lado y verás una especie de calle. Hay un soldado patrullando la zona. Ve por la derecha y déjate caer de manera que cuando pongas pies en la calle estés en una zona oscura. Ahora si, checa el basurero de la zona y ten en mente que en caso de emergencia este es tu mejor escondite. Observa el recorrido del soldado que más se acerca a ti. Notarás que en una zona se detendrá un rato, dará media vuelta y seguirá su patrulla. Acércate lo más que puedas allí de manera que puedas atraparlo y aturdirlo cuando de la media vuelta. Al atraparlo hazlo con cuidado porque hay una zona iluminada en el recorrido. Ahora sigue la calle hasta encontrar una zona amplia con otro u otros soldados. Si observas, ambos darán vueltas en círculo. El estudiar su patrón de patrulla es importante ya que, si no son alertados, seguirán el mismo recorrido. Cuando pasé esta parte lo hice sin atrapar a los soldados. Sin embargo me costó mucho y creo que es más recomendable aún inmovilizar al soldado que patrulla el área izquierda. Usa el Sticky Shocker para inmovilizarlo pero asegúrate que cuando lo hagas el soldado esté en una zona oscura porque el otro puede ver su cuerpo si cae en zona iluminada. Además, al dispararle debes tener en cuenta que el otro soldado esté lejos (por eso lo importante de estudiar el patrón de estudio). Ahora si, ve por la izquierda y encontrarás una entrada. Dobla a la derecha hasta encontrar una puerta de alcantarilla. Ingresa por ella.

Área 2: Las Cloacas

En esta sección casi siempre irás con los visores nocturnos o térmicos. Es extremadamente importante que observes los basureros y de nuevo, estos son los mejores escondites que puedes tener. Mucho más importante aún es saber que en las cloacas hay focos. Usa la pistola o tu SC-20K para destruir todas las fuentes de luz posible. Este nivel puede ser bien peligroso. Ok, inicia por las cloacas y llega hasta la bifurcación. Antes espera a que los dos soldados pasen la zona. Espera a que se alejen y rompe el primer foco. Verás que los soldados se separan. Uno sigue recto y el otro dobla a la derecha. Camina hacia la zona y espera a que el que dobló se acerque. Pégate a la pared (botón A cerca de la pared) para ayudarte y así el soldado no te verá. Espera a que esté de espaldas y aprovecha el momento. Ahora si sigue el camino hasta encontrarte al otro soldado y como siempre: foco que veas foco que debes destruir.

Llegarás a una zona donde verás unos basureros a la izquierda y más adelante se nota que al doblar el camino hay algo de luz. En esa zona dos soldados patrullan el área. Uno llega hasta antes de que doble el camino (hay una especie de portón abierto) y el otro se queda en la zona con luz. Colócate detrás del portón de acero y espera a que aparezca el soldado. Su movimiento de media vuelta es lento y es aquí donde debes aprovechar. Sino funciona corre hacia la zona de los basureros, él te seguirá y allí podrás atraparlo seguramente. Ahora sigue la cloaca hasta la zona iluminada y trata de llamar la atención del otro soldado con un disparo cerca de su cuerpo. Espera a que el tipo te siga el camino y espera a que esté de espalda para atraparlo y aturdirlo. Deja a los dos en la zona oscura, camina hasta la zona iluminada y sigue hasta encontrar unas escaleras que es el Checkpoint.

Una vez arriba observa que a la derecha de donde subes hay un soldado que ni se ha dado cuenta de lo que pasa. Debes ser sigiloso pero rápido porque el atraparlo no es problema. El problema es que hay otro soldado cerca. Atrápalo y atúrdelo, deja el cuerpo en una zona iluminada (observa que en la pared hay una especie de manta, más adelante esta manta será nuestro escondite). Cuando dejes el cuerpo camina rápidamente en dirección opuesta, pegado a la pared y colócate inmóvil en zona oscura. El otro guardia verá el cuerpo y no se preocupará mucho de los alrededores. Pegado a la pared de la manta camina y cuando el soldado decida acercarse para ayudar a su compañero ya debes estar detrás del mantón para atraparlo y aturdirlo. Una vez que ambos hayan sido mandado al mundo de los sueños puedes seguir tu recorrido.

Ahora es cuestión de subir las escaleras hasta la parte alta del edificio. Sube y encontrarás a un tipo frente a una puerta. Él es el contacto tuyo en China y debes hablar con él. Cuando termine la charada ve por la azotea del edificio hasta encontrar el pilar para bajar con la cuerda. Baja por el edificio y continúa hasta el final.

Área 3: Las Calles

Estamos primero en otro callejón. Observa una puerta a la derecha que te lleva a otra puerta que simplemente es un cuarto. Por fuera pasa el callejón. Dentro del cuarto hay un basurero así que de nuevo es tu mejor escondite y además una botella al lado de la puerta primera a la derecha. Usa toda tu maña: puedes atraer al soldado con la botella de manera que quede de espalda tuyo, puedes atraer a alguien y esconderte detrás del basurero y atraparlo cuando tengas la oportunidad o simplemente aprovecha las puertas y el callejón para dar vueltas en círculo y perder a las víctimas. Las tres opciones son válidas para neutralizar la resistencia. Ahora sigue el callejón hasta la calle.

Ahora estamos en una zona abierta entre edificios y deberás tener cuidado con el patrulla de los alrededores. Normalmente se mantiene a la izquierda pero de todos modos checa si no está por allí. Es importante que antes de hacer cualquiera cosa, este soldado quede neutralizado. Cuando lo encuentres debes atraparlo y aturdirlo (usa tu imaginación). Ahora ve por la izquierda y sube las escaleras. De nuevo sube las otras escaleras hasta llegar a la parte superior del edificio. Pasa por el corredor con los tragaluz hasta llegar a una zona donde oyes los pasos del soldado. Camina lentamente de manera que el soldado no te oiga y pasa la primera puerta hasta llegar a la segunda puerta donde encuentras el Checkpoint. Checa que el soldado que vigila el exterior da una media vuelta muy lenta aquí (en la segunda puerta) y es donde debes aprovechar. Al eliminarlo baja por el cordel hasta la calle nuevamente. Puedes tomar camino hasta el fondo por la derecha y tomar las municiones cerca del basurero pero no te aventures con el soldado del final porque es un camino sin salida y no hay cosas importantes.

Regresando a donde bajaste deslizándote por el cable observa el callejón en la pared. Síguelo y toma la botella del camino. En el estrecho callejón habrá un soldado el cual debes eliminar aturdiéndolo. Usa la botella de manera que quede de espaldas a tu persona. Sigue ignorando las escaleras y llega hasta el basurero al final supuestamente sin salida. Ahora usa el salto de pared para tomar altura y automáticamente (si lo haces pegado al muro final) podrás salvar el juego.

4.8. El Patíbulo (Matadero)

Informe:

En un acto desesperado por quebrantar todas las opciones de paz y acrecentar el terrorismo y la crueldad en esta guerra política, Nikoladze ordena la ejecución de los soldados rehenes norteamericanos y televisarla en vivo para todo el Mundo. El lugar, un matadero que ahora será convertido en un patíbulo. La ejecución está siendo dirigida por la mano derecha de Nikoladze, el terrorista Vyachelay Grinko De esa forma eliminaría toda forma de crear la paz.

Objetivos generales:

- 1: Accesa a la antena de la azotea del matadero y destrúyela para evitar la transmisión de la ejecución.
- 2: Asesina a Vyachelay Grinko

Área 1: Eliminando la Comunicación

Inicias en una zona abierta dividida por una cerca de mallas. Checa que hay dos soldados que hacen ronda en la zona. Espera a que el soldado más adelantado se acerque al pasillo oscuro. Ahora puedes atraparlo y aturdirlo, tienes aros de impacto pero si gustas lo matas con un certero tiro a la cabeza. Cuando caiga espera a que el otro llegue y mátalos si gustas de nuevo. Ahora esconde los cuerpos porque en este nivel debes hacerlo sino fallas. Ahora pasa la zona y antes de entrar por la puerta ve a la izquierda y encontrarás un Medical Kit. Ahora puedes pasar por la puerta o por la muralla hasta el otro lado y tienes el Checkpoint. Al otro lado oírás una conversación de uno de los soldados hablando de una especie de campo minado. Si, lastimosamente tu estás en un campo minado. El soldado habla de una especie de dispositivo termal para pasar el patio minado. Tu no lo tienes pero si tienes el visor termal de tu casco (presiona Z) y ese es el que usas para pasar las minas. Pero antes debes eliminar a los dos francotiradores y debes ser muy seguro porque si fallas pueden matarte fácilmente. El primero es fácil y está a la derecha. Aguanta la respiración (presiona L en modo francotirador) y mata al soldado. Ahora usa los visores termales y pégate a las cajas de la izquierda. Desde allí apunta con tu pistola en zoom hacia el balcón del lado opuesto y mata al otro soldado en modo francotirador (este es más difícil pero nada que una buena puntería y sangre fría no puedan resolver). Cuando hayas eliminado a los dos soldados pasa el campo minado ayudándote con los visores termales. Ayúdate con las cajas y salta por allí de ser posible y pasa la zona hasta la bodega del otro lado. Entra por la derecha a una especie de cámara y toma las municiones de la zona. Ahora sube hasta entrar a una especie ventilador. Buena idea es destruir

el último foco. Ahora asómate y verás que estás en el techo del matadero. Si pisas el techo verás que los ejecutores se darán cuenta. Cuando esto pase regresa al tubo de ventilación de donde llegaste y verás a dos soldados que se acercan. Darán unas rondas por los alrededores. Mata a distancia usando el modo francotirador a los soldados (debes aprenderte el movimiento de los soldados para saber cuando se detienen y así matarlos. Ya ahora si pasa al techo y esconde a los soldados debajo del corredor que te lleva a la puerta superior. Ahora pasa por la esquina izquierda del fondo y destruye la antena usando el interruptor (que es eso, un interruptor de autodestrucción?? ^u^). Cuando esto ocurra Grinko notará el daño y mandará a otros soldados. Coloca tu arma en modo de disparo múltiple (presiona R luego pad derecho). Ahora colócate debajo del corredor y espera a los soldados y elimínalos. Cuando todo esté libre (recuerda esconder a los soldados) sube las escaleras y entra por la puerta. Baja las escaleras y verás un teclado para ingresar al siguiente cuarto. Teclea 770125 y pasa la puerta hasta el punto de salvar.

Área 2: Cuarto de Refrigeración

Baja las escaleras y llegarás a una especie de baño público o algo similar. Hay varias formas de iniciar el jolgorio pero la forma más correcta es saltar ayudándote de los barriles hacia el riel en la parte superior. Sube las piernas para ir por el riel (usa X) y llega hasta la cámara opuesta. Apunta bien al caer para que cuando lo hagas caigas sobre el enemigo y lo noquees. Ahora verás al otro lado que hay dos soldados más. Usa tus mañas, tienes muchas cosas para usar en este nivel así que es tu decisión. Es bueno tomar la información del ordenador y el Medical Kit de la zona de los sanitarios. Ahora lleva los cuerpos al pasillo y destruye el foco para eliminar la iluminación.

En la zona de los corredores ve con cuidado y de ser posible elimina toda la iluminación. Sigue hasta encontrar a un soldado en la zona. Llega suavemente para que puedas atraparlo, interrogarlo y luego aturdirlo. Ahora toma la data del computador. Toma las municiones y ahora déjate caer por el sistema de ventilación del piso. Sigue el tubo de ventilación hasta encontrar un tubo que sube. Escálalo y una vez arriba déjate caer, agárrate del filo de la muralla y súbete hasta el otro lado. Ahora estarás en el techo así que cuidado con cualquier movimiento brusco. Camina suavemente hasta encontrar un agujero. Desde allí podrás ver a un soldado solitario y puedes deshacerte de él. Hay otro en la zona pero quizá lo puedas ver si te dejas caer un poco entre las cajas. Deshazte de ambos soldados y sigue el corredor hasta la puerta de donde sale un aire frío. Al pasar tienes el Checkpoint.

Ahora estamos en la zona de refrigeración la cual consiste en varios cuartos contiguos muy custodiados (que guardarán allí?). Pasarás entre cuarto y cuarto por el denso aire frío. La mejor técnica es usar los visores termales ya que eliminan el aire blanco que tapa todo pero hace aparecer fácilmente el cuerpo cálido de los soldados. El primer cuarto posee un soldado en los alrededores. Recuerda que puedes matar a los soldados y dejarlos allí ya que no se verán. En el siguiente cuarto hay otro soldado al otro lado y mucho cuidado con aventurarte porque a la izquierda del segundo cuarto hay un arma automática. Debes desactivarla acercándote al panel de control del arma. En el tercer cuarto encontrarás a dos soldados patrullando el área así que debes matar a ambos soldados y continuar.

En el siguiente cuarto no te muevas porque hay un arma automática. Mucho cuidado aquí porque puede matarte en un santiamén. Ahora puedes correr hacia el panel del arma cuando esta se mueva al lado opuesto o (más

divertido) usar una Flare Grenade para distraer al censor del arma y así correr hacia el panel y desactivarla. Un soldado estará patrullando el área así que debes eliminarlo a él también. En la zona revisa que hay un Medical Kit y así pasarás hasta el Checkpoint.

Lo siguiente es seguir el tubo de ventilación hasta el final donde encontrarás unos focos que puedes eliminar. Sigue hasta encontrar unas escaleras y luego ver a un soldado que debes eliminar. Sigue hasta encontrar el interruptor que abre la puerta y así terminar esta área.

Área 3: La Tumba de Grinko

Esta zona al inicio está compuesta de corredores rectos que están siendo patrullados por soldados y una que otra arma automática. Sin embargo debes saber que en el recorrido hay unas mantas que estorban la visión, impidiendo saber que hay al otro lado a menos que las pases. Pero, usando tus visores termales podrás ver por detrás de la manta y saber si hay o no soldados. De esa forma pasas fácilmente y con confianza por las mantas. Incluso, puedes matar a los soldados desde una posición excelente porque ellos no te ven, estás cerca y apuntas sin problemas viendo solo su resplandor termal.

Al inicio encontrarás a un soldado así que mávalo, sigue los corredores cambiando de cuando en cuando los visores termales. Pasa hasta encontrarte en un pasillo oscuro a dos soldados hablando. Mávalos a distancia y protégete en los espacios que hay en las paredes (son pequeños espacios interiores que hay en varias zonas en las paredes). Sigue el camino con cuidado porque encontrarás una o dos armas automáticas en los establos y deberás desactivarlas. Sigue hasta encontrar el Checkpoint.

Sigue de nuevo los corredores y mata a los soldados que se acercan caminando hacia a ti antes que te vean entre los mantones. Cuando lo hagas pasa la zona cerciorándote que los soldados están en una zona relativamente oscura. Continúa hasta encontrar otro Checkpoint.

Ahora encontrarás una especie de cuarto más amplio y si vas al fondo encontrarás a dos armas automáticas apuntando hacia dos corredores. Debes desactivar ambas armas y entrar a cualquiera de los dos corredores. Allí los rehenes dirán que el general Feirong no representa a China políticamente. Cuando termines de hablar automáticamente tendrás un Checkpoint.

Ahora verás que Grinko mandará un equipo de asalto a la zona del establo donde están los rehenes. Cambia el arma a disparos múltiples porque aquí volará plomo. Si puedes, trata de llegar rápidamente al arma que está apuntando hacia fuera a los soldados y coloca la opción IFF en Off. De esa forma matarás a los soldados de gratis. Recuerda tomar municiones, granadas, salud y demás en la zona de los corredores cerca de los rehenes. Elimina a todos los soldados del primer equipo de asalto de Grinko. Si no puedes activar las armas simplemente espera en la entrada del corredor derecho (el que tiene la manta). Usa los visores termales y si alguien se aventura a pasar lo matas o sino apuntas desde allí a la distancia porque no te verán gracias a la manta.

Luego de que eliminas el primer grupo, Grinko irá él mismo con otro a atacarte. Las cosas o las haces tu o no las hace nadie. Usando los visores termales acércate el primer soldado que asalta y mávalo. Luego deberás atacar a Grinko que como todo cobarde difícilmente te atacará. Llega hacia a él y llénalo de plomo para eliminar a la mano derecha de Konvey Nikoladze.

4.9. Embajada China II

Informe:

China y EU están en potencial guerra. El coronel Kong Feirong ha sido visto en la embajada china y preparado para escapar de allí con un potencial armamento nuclear. Evitar su escape y la destrucción de evidencias es imperativo, sumado a obtener suficientes pruebas de que Kong Feirong trabaja solo y no con el gobierno chino.

Objetivos Generales:

- 1: Infiltrate a la embajada por la azotea.
- 2: Acceder al servidor de Kong Feirong ubicado en el sótano de la embajada.
- 3: Matar a Kong Feirong hará fallar la misión.

Área 1: Infiltración

Iniciamos en una especie de rúa (calle) o callejón. A la izquierda hay una especie de restaurante. Hay dos posibles entradas y yo escogeré la de la cocina que es la primera a la izquierda. Antes de entrar checa al cocinero y espera a que se aleje un poco. Abre la puerta, usa el interruptor para apagar las luminarias y en cubierto atrápalo y atúrdelo. No se te ocurra dispararle al cocinero porque llamarás la atención de unos soldados afuera de la cocina. Cuando lo hagas checa que hay una especie de ventana de servicio en la cocina desde donde se ven dos soldados sentados en una silla. Dispárale en la cabeza y así el otro saldrá corriendo hacia la cocina. Espéralo y mávalo a él también con la función multi balas de la metralleta. Ahora si gustas sal de la cocina y ve por un lado hasta la sección de los baños, entra al baño de las damas para encontrar no una caja de maquillajes sino el Medical Kit. Regresa a la cocina y toma camino por una escalera ubicada cerca de la ventana de servicio. Sube por ella hasta un compartimiento superior. Ahora sube la siguiente escalera y llegarás al techo, pasa por allí hasta el Checkpoint.

Ahora, entra al cuarto que está muy oscuro. Un soldado aparecerá pero no creo que sea mucho problema por las condiciones oscuras del cuarto, eso si, no te pongas a jugar con él. Sigue por el corredor hasta encontrar un tubo de cañería. Escala este tubo y arriba deslízate por el cordel hasta que llegues a la cornisa del edificio del otro lado. Ahora sube y ve suavemente por la cornisa hasta encontrar unas ventanas con gente. Allí déjate caer para que te agarres de la cornisa nuevamente y pases la ventana sin ser visto. Pasa al otro lado y si sigues encontrarás otro tubo de cañería que te lleva a un pequeño escondrijo donde hay una puerta en el piso. Ahora no entres, en vez usa la Diversion Camera y lánzala cerca del corredor de la izquierda. Allí usa la función Noise de la cámara para atraer al soldado y luego usa la función Gas para envenenarlo y si tienes problemas usa un buen balazo de tu metralleta en modo Sniper. Ahora si, déjate caer y en vez de esconder el cuerpo apaga la luz de un balazo. Ahora sigue el cuarto hasta con las cortinas rojas y dentro encontrarás otro Medical Kit. Sigue el camino y encontrarás un escondrijo por el cual no podrás caminar a menos que te pegues a la pared usando A

pegado a esta. Sigue hasta el final donde tienes el Checkpoint. Ahora encontrarás una especie de tubo de cañería que debes tomarlo y bajar todo el camino. Una vez abajo sigue pegado a la pared para pasar por entre los tubos. Pasa los tubos y al otro lado encontrarás a varios soldados (son 2). Elimínelos a ambos a bala y escóndelos en lugares oscuros, sigue hasta encontrar una computadora color roja y tomar la Data de allí, espera a que Grim y Lambert hablen y podrás salvar.

Área 2: Salón Principal

Inicias en una zona con dos puertas a la izquierda, en el primero toma el Medical Kit y luego toma el otro que sigue las escaleras. Arriba verás a dos soldados (más visibles con el visor termal) que debes eliminar. Mata a uno y espera a que el otro aparezca y mávalo a él también. Ahora checa los alrededores ya que encontrarás además una cámara. Sal y toma el camino hasta el Checkpoint.

Ahora encontrarás a dos soldados en camas durmiendo. Si deseas mávalo (lo recomiendo para que no haya problemas). Mata a cualquiera de un tiro a la cabeza y resuelve al otro rápidamente. Si eres lento o no apuntas bien mueres y entonces quizás quieras evitar matarlos y pierdes además el Medical kit. Si no los quieres matar debes ser muy sigiloso. Sigue hasta la puerta final pero no la abras. Usa el Cable Óptico y espera a que los dos soldados pasen, abran la puerta y luego se cierre. Ahora Grim te dirá que la única forma de pasar por el codificador es usando la visión termal para ver el calor de las huellas que se ha impregnado en las teclas. Entre más claro sea el color quiere decir que fue el primero en ser presionado. Al final la clave es 1436.

Ahora estarás en el salón principal de la embajada y debes tener cuidado porque de una vez a la derecha hay una batería de defensa. Evitarla es fácil, simplemente toma la derecha cuando esté apuntado al otro lado y con mucho cuidado checa al soldado. Es fácil atraparlo y aturdirlo así que tampoco uses balas aquí, solo escóndete entre la caja esa que se ve allí. Ahora sube por esta caja o estante de madera y allá arriba checa que hay un agujero en las barandas del segundo piso. Desactiva la batería de aquí. Un soldado aparecerá y debes matarlo a distancia con tu función de francotirador. Una vez eliminado este soldado checa que por el salón principal pasa una especie de tubo que tiene la bandera de china (por el techo, de lado a lado). Salta y agárrate a ese tubo y usa X para subir las piernas. Ve poco a poco y muy atento a tu indicador de luz. Verás que dos soldados aparecerán en el corredor del otro lado del salón. Espera en un lugar seguro hasta que uno de ellos abra la puerta y el otro entre. El que abrió la puerta con el codificador quedará afuera es tu objetivo pero no puede ser eliminado. Es muy difícil (pero no imposible porque lo hice) dejarte caer y atraparlo por la espalda dando vueltas, sin embargo lo más recomendable es usar los anillos para aturdirlo (Ring Airfoil). Debes bajar las piernas (usa X) y dispararle de preferencia en la cabeza para que te de tiempo en bajar y atraparlo por la espalda. Ahora llévalo hasta el lector óptico de retina. Ahora aturde al coronel y déjalo en un lugar oscuro. En el siguiente cuarto hay un soldado que debes eliminar así que hazlo. Ahora encontrarás al final dos ventanas. Si te pegas a la del fondo verás la función "Slide Open" que te permite abrirla y dejarte caer por allí. Así podrás salvar.

Área 3: Camiones Nucleares

Al inicio de esta sección estás en una especie de jardín. Al otro lado

hay dos soldados y un perro (mucho cuidado con el can). Lo que puedes hacer es disparar para atraer al can (dispara hacia la puerta en forma de arco). Cuando aparezca mávalo a bala. Ahora ve hacia la puerta en forma de arco y usa el modo francotirador para eliminar a un soldado que pasa al fondo y se mantiene estático por un tiempo. Probablemente la táctica de atraer al perro no funcione y por ende quizá debes matar al tipo del fondo, de todos modos al disparar quizá el perro aparezca pero no te vayas de esta sección sin matar al can.

Ahora mata al otro soldado y checa el área. Este tipo de jardín al fondo en la esquina derecha tiene una puerta (por la zona con agua). Entra a esta puerta y te llevará a la entrada de lo que parece ser una fábrica de juguetes (que bonito no, una organización terrorista enmascarada a la Toy's R Us). Ahora desde la zona oscura mata al soldado que está de vigía y luego acaba con la luz de la zona. Pasa con cuidado hasta la puerta y entras al depósito de juguetes nucleares (Checkpoint).

Dentro de la juguetería ve por la zona de los "lockers" y toma el Medical Kit. Sigue pasando hasta encontrarte con el depósito y pasa por entre los estantes (checa los agujeros) hasta el otro lado donde hay una puerta y un codificador. Usa los lentes termales para ver las huellas que dejó el soldado y accionar la clave que es 9753. Pasa así al cuarto donde tienes otro Checkpoint.

En este cuarto encontrarás municiones y salud. Ahora colócate en la puerta y llama la atención del soldado y espera a que venga hacia ti. Entra al cuarto que debe estar totalmente oscuro y mata al soldado dentro. Ahora desde dentro del cuarto checa por la puerta hasta encontrar un soldado estático. Espera a que el otro soldado que si patrulla se aleje y mata a distancia. Ahora el otro soldado volverá a ver que le paso a su colega y debes matarlo desde el mismo lugar rápidamente antes que llame refuerzos. Muy bien, antes de salir checa a la derecha arriba, al salir del cuarto oscuro y verás una cámara. Ahora ve por la derecha y encontrarás otra cámara frente a ti en una zona alta. Usa las cajas para subir y caminar por el corredor metálico de arriba. Pasa hasta que Lambert se comunique contigo. Ve por el corredor hasta el final y encontrarás a los dos camiones que contienen material nuclear. Desde el corredor usa el modo francotirador de la SC-20K para dispararle al tanque de gasolina de uno de los camiones. Ambos deben estar uno pegado al otro y debes evitar que se vayan así que debes ser rápido y certero. Cuando los hayas eliminado baja por las escaleras y toma el camino por la alcantarilla en el piso.

Área 4: La Muerte de Kong Feirong

Inicias en un corredor muy cerrado con un soldado frente a ti. Mávalo en modo Sniper y sigue. Checa que a la derecha hay especie de entradas en la pared. Corre y entra en la segunda entrada contándolas desde el final (no te pongas en la última porque te verá el otro soldado). Ahora desde aquí lanza una Diversion Camera para llamar la atención del soldado y que venga a ti (usa Noise). Cuando se acerque verás que le comunicarán que Feirong quiere suicidarse. El soldado se retirará y regresará a la puerta pero aún no te muevas. Espera un rato y lanza una Sticky Camera y asegúrate de que la puerta esté cerrada y que el soldado no esté. Ahora si, sigue el camino y cuando veas la puerta usa el cable óptico. Mira y asegúrate que no haya nadie y entra rápidamente (recuerda tomar las cámaras). Ahora pégate a la pared y revisa al otro lado y asegúrate que el soldado original haya codificado la puerta y entrado por esta. Espera a que se cierre y usa los lentes termales en el codificador para ver la clave de acceso la cual es: 1834. Ahora sigue el corredor hasta encontrar al final otra puerta con otro codificador cuyo código es 7921. Pasas así

el Checkpoint.

Ahora estarás en una zona donde se ve fuego y una especie de oficina. Dentro encontrarás a Kong Feirong el cual quiere suicidarse. Ahora usa uno de los anillos para aturdirlo, atrápalo y oblígalo a usar la computadora (checa el botón de acción) para obtener la información necesaria. Ahora espera a que Lambter se comunice contigo y sigue el camino que tiene fuego. Sigue el corredor pasando el fuego y encontrarás un camino con una cortina. Corre y has roll (presiona X y mantenla mientras corres) y así evitas quemarte. Toma la puerta de la derecha. Baja las escaleras y toma la ventana usando la función Slide Open así de esta forma te rescatarán y terminas la misión.

4.10. Palacio Presidencial

Informe:

Kombayin Nikoladze ha regresado a la República de Georgia y está ubicado en su palacio presidencial el cual ha sido fuertemente asegurado. Dentro hay rumores de que Nikoladze posee su arma secreta conocida solamente como The Ark y la misma sería lanzada a EU. Debes detener cualquier intento de el uso de este armamento desconocido por la inteligencia internacional.

Objetivos Generales:

- Recobrar el documento de interrogación original del Ark.

Área 1: Jardines Presidenciales

Lo primero que debes hacer ya que estamos bien en las alturas es destruir las luces vigías de las paredes del palacio que parecen de castillo. Elimina ambas de ser posible aunque más importante es la primera. Ahora toma una botella en la zona y espera a que el soldado se acerque. Lanza la botella hacia la pared opuesta estando tu de espaldas y pegado a la baranda que te separa del precipicio. Ahora cuando se ponga de espaldas mata al soldado o atrápalo (mejor opción) y atúrdelo. Ahora checa que en la baranda de seguridad hay un agujero y una pequeña torre. Usa la función de Rapel para bajar usando la cuerda hasta unas cloacas. Coloca tu visión en termal para ver los láseres de seguridad de la zona. Algunos están allí siempre encendidos y otros solo se prenden y apagan. Pasa según sea el caso corriendo o agachado o guindado. Toma la derecha y cuidado porque hay otros láseres. Ahora bien, llega a la escalera para salir de la cloaca.

Ahora estamos en el jardín, específicamente la entrada está a la derecha. Coloca la vista nocturna o termal y checa la entrada del jardín desde una zona segura y de forma estática. Espera a que el perro y el soldado pasen y cuando pasen espera un rato más y solo entonces ingresa. Una vez dentro ve por la izquierda siguiendo al soldado y el can y trata de encontrarlos. Llama la atención de ambos ya sea disparando o moviéndote rápido y regresa todo el camino hasta una zona segura y espera a ambos a que se acerquen y mátalos. Ahora regresa y al doblar verás una cámara. Entra cuando la cámara esté viendo hacia otro lado o apaga todas las luces (mejor). Ahora toma el camino que apuntaba la cámara y apaga la otra luz para pasar por la cámara hasta una zona con una fuente de agua.

Mucho cuidado al abrir la puerta porque hay un soldado que ronda al otro lado. Si quieres elimínalo y luego pasa la puerta para salvar.

Área 2: Museo

Nota que ahora tienes 3 oportunidades para ser visto, o sea, te pueden sonar la alarma 3 veces (diferentes) sin fallar la misión. Inicias en unas escaleras y toma el Dipsable Pick y el Med Kit de la mesa que está al lado derecho. Ahora si sube las escaleras y arriba pasa la puerta. Ahora usa los visores termales para ver los láseres de seguridad. Espera a que se apague y pasa y luego pasa por los otros de la forma correcta. Encontrarás luego dos soldados, uno se dará cuenta y atacará lo más probable. Sigue caminando y espera a que otro ataque. A ambos mátalos. Para esconder a estos cuerpos sigue el camino al siguiente cuarto, destruye todos los focos del candelabro y coloca a los cadáveres en la zona así no serán alarmados los soldados.

Ahora ve a la puerta que ves abierta y encontrarás unas escaleras. Mucho cuidado porque hay láseres de seguridad. Para pasar esta zona checa la cornisa del piso superior. Salta hacia la cornisa para pasar guindado por el primer rayo. Déjate caer y luego toma el riel arriba para pasar el segundo rayo e ir hacia la puerta. Pasa la puerta usando el Lock Pick y toma el Med Kit y el DP de la mesa. Sigue por la puerta para pasar el Checkpoint.

Ahora verás que encontrarás unas escaleras. Hay un guardia patrullando la zona así que mucho cuidado en tus alrededores. Cuando lo veas solo lanza un balazo a su cabeza y mátalos. Ahora sigue caminando y busca porque hay otro soldado al cual debes matar igualmente. Para esconder los cuerpos simplemente repita el proceso de apagar todas las luminarias de los alrededores. Ahora sube las escaleras y sigue todo el camino hasta encontrar un soldado al cual debes matar, toma su data además. Muy bien sigue hasta encontrar la puerta con el decodificador. Teclea el código 70021 para pasar y obtener el Checkpoint.

Pasa las escaleras y te encontrarás en un camino donde verás algunos soldados. Dispararle a las luces puede ser una buena idea si se alejan y así permite acercarte más al epicentro. Usando los visores termales o de calor puede ayudar mucho a eliminar a estos soldados. Trata de sacar a los tres soldados rápidamente de tu camino, es importante que sea lo más rápido posible. Ahora camino por el corredor al final del camino y encontrarás una cámara que no puede ser destruida. Elimina todas las luminarias para evitar ser visto. Ahora si encuentra la puerta para usar el Lock Pick y pasar. Al pasar la puerta podrás ver con tus visores termales muchos láseres en la zona y además pasarás el Checkpoint.

El primer rayo no se apaga así que debes pasar por debajo de él, luego el otro tiene una frecuencia de encendido y apagado así que calcula y el tercero lo mismo que el primero. Te dan tiempo suficiente así que no debe ser una tarea complicada pasar por aquí. Luego hay dos rayos más, uno encima de otro. El de arriba es el único que se apaga y prende. Simplemente espera a que se apague y rápidamente salta por encima del inferior para pasar al otro lado. Ahora encontrarás a un soldado en la zona y que debes eliminar a distancia. Encuentra ahora la computadora color roja de la zona para pasar la información a Lambert el cual te dirá que The Ark es una arma nuclear compacta. Pasa ahora la puerta al siguiente cuarto y toma el Med Kit. Ahora regresa todo el camino hacia la

zona de los rayos lasers. Pasa hasta salir y encontrar una puerta doble. Abre la puerta donde y mata al soldado, apaga las luces para ayudarte y matarlo así desde la oscuridad. Ahora baja el camino hasta la gran sala, destruye todas las luces de manera que la cámara de la zona central no te vea. Pasa hasta el final donde tienes el punto de salvar.

Área 3: Asalto

Inicias en un cuarto oscuro, pasa la puerta y notarás que hay un soldado patrullando el corredor. Espera a que se aleje un poco y antes de que llegue al final mátalos de manera que esté de por sí en una zona oscura. Suavemente pasa el corredor y si tienes la oportunidad toma las municiones del soldado muerto (sino, espera a matar a los demás pero no te vayas sin esas municiones). Luego encontrarás en la sala final a un soldado y una especie de trabajador del palacio. Elimina primero al soldado (el que tiene arma) y luego para eliminar al trabajador no gastes balas, mejor acércate y se esconderá asustado y luego dale su puñetazo.

Ahora toma la derecha bajando las escaleras y prepárate para la parte más complicada de quizá todo el juego. Donde ocurre el asalto. La técnica es entrar rápidamente corriendo a la sala y tomar en seguida la derecha para protegerte detrás del estante grande. El problema aquí es que apenas te ven te pueden disparar no importa si es un cabello tuyo el que sobresale. Sin embargo los tres soldados que te arrinconan se encuentran casi siempre en los mismos lugares. Uno se encuentra pegado a la pared derecha al fondo, usa los visores termales y asómate un poco, es el primero que debes eliminar. El otro está casi al inicio de las escaleras del fondo. Para eliminarlo lanza una Smoke Grenade (si tienes 2 o más) y mátalos. El último está en los barandales encima de ti (segundo piso). Para matarlo lanza una Smoke Grenade arriba y cuando empiece a tocer mátalos rápidamente. El pensar mucho y dar segundas oportunidades se letal en esta parte. Ahora bien, para salir ve por la puerta que está debajo de las escaleras. Notarás que ahora el camino tiene las paredes de piedra y si sigues bajando llegarás al Checkpoint.

Abajo en el sótano verás que hay varios pilares y todo parece más una enorme bodega nazi. Checa que hay focos y trata de eliminar varios. Si sigues caminando la música suena como si alguien te ha visto. En la parte central hay unos barriles para esconderse. Espera a que pase el sujeto y cuando lo haga ponte en su espalda y atrápalo. Verás que es nada menos que Kombayin Nikoladze. Ahora lleva a Nikoladze hacia el lado opuesto (de donde salió) y encontrarás una especie de panel en la pared (es un lector de retina). Habla con él durante el camino y luego hazlo bajar para que el lector óptico verifique su retina. Cuando se abra el compartimiento aparecerán unos soldados. Luego del cine verás que Nikoladze se va con ellos y tu estarás cara a cara con un soldado apuntándote. Sin embargo, Lambert te dirá que ocurrirá un apagón en 5 segundos. Durante esos 5 segundos es importante que hagas dos cosas: primero quítate cualquier visor que tengas porque es importante que quedes en vista normal ya que debes saber el momento exacto cuando se apagan las luces, eso sí, mantén el dedo sobre el botón Z. Lo otro y más importante es acomodar la cámara de manera que la cámara esté exactamente detrás de Sam Fisher y en línea con el soldado que te apunta. Ahora bien cuando se apaguen las luces pon tus visores nocturnos y rápidamente presiona R y dispara a la cabeza. El colocar la cámara te ayuda a disparar rápidamente y evita que tengas que mover mucho el control para apuntar. Cuando elimines al primero rápidamente vete a la izquierda (estando de espaldas al lector óptico) y protégete detrás de los barriles y cajas. Desde allí debes ser capaz de

eliminar a los otros dos soldados que te acosan desde lejos. Ayúdate con los visores termales porque los otros no sirven. Ahora si, elimina a ambos soldados del sótano y sal por donde llegaste. Sube hasta la zona de asalto. Allí busca la puerta doble y sales del palacio y podrás guardar.

Área 4: La Muerte de Kombayin Nikoladze

Iniciamos en el jardín interior del palacio. Primero lo primero, hay que eliminar a los soldados del piso inferior. Son fáciles, escoge cualquier corredor y espera a que se acerque para eliminar al soldado. Está todo bien oscuro así que no habrá problemas. Cuando todo esté libre abajo ve al lado izquierdo del inicio y checa el corredor de ese piso. Verás un soldado que se detiene cerca. Si lo puedes matar desde allí mucho mejor pero lo recomendable quizá sea esperar a que cambie de dirección y patrulle hacia el final. Ahora sube por el tubo hasta el corredor y espera a que el soldado regrese. Usa los visores termales y mávalo. Sigue hasta el final y usa el Lock Pick para abrir la puerta. Ahora acércate a la ventana del corredor y toma los dos cartuchos de municiones y verás que aparecerá un cinema. No se oye mucho pero Lambert te dice que es la única oportunidad que tienes para matar a Nikoladze. Desde esa ventana ves la silueta pero se pierde. Usa los visores termales y solo tendrás UN disparo para poder matarlo. No puedes fallar porque sino se escapa y pierdes la misión. Si lo matas huye rápidamente y trata de esconderte en una zona oscura porque aparecerá un soldado. Mávalo antes de continuar y toma la puerta de donde salió para seguir el nivel y pasar el Checkpoint.

Cuando vayas por el corredor checa si tienes alguna mina de pared y colócala al inicio del corredor. Ahora espera a que explote y aprovecha para matar al soldado tirado en el piso. Sino deberás estar atento a la retaguardia porque aparecerá un soldado. Ahora si hay otro soldado abajo. Mávalo desde arriba o simplemente baja y espéralo si puedes (más recomendable desde arriba). Ahora pasa hacia el enorme salón de bufets y sigue hasta el final y verás que terminas hacia el nivel. Felicitaciones has terminado además el juego Splinter Cell. Disfruta el final y nos vemos en "Pandora Tomorrow".

=====
5. Aspectos legales (Copyrights)
=====

La presente guía sólo está autorizada para el uso de las siguientes páginas:

1. SectorN.net (www.sectorn.net) : la mejor página de Nintendo en español.
2. Gamefaqs (www.gamefaqs.com) : la mejor página de FAQs y punto.

Cualquiera que desee obtener una copia parcial o total de la guía, por favor mandarle un email al autor (el correo aparece al inicio de este guía). Por favor no la hurtes.

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