

Quake II FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Hex Flux

Updated to v1.1 on Jan 28, 2009

This walkthrough was originally written for Quake II on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the N64 version of the game.

GUÍA ESTRATÉGICA & FAQ DE QUAKE II

Por Antonio A. Chigo "Hex Flux"

Para formato PSone

E-mail: hexflux@hotmail.com

Versión 1.1

ADVERTENCIA LEGAL

Este documento es un trabajo intelectual propiedad de Antonio Arcos Chigo (Hex Flux) y esta protegido por las leyes de derechos de autor. Como titular de esta guía cedo su contenido únicamente para tu uso personal y prohíbo su reproducción total o parcial con fines de lucro o sin mi autorización explícita, ya sea en revistas, guías, libros, videos, CD's, DVD's, sitios web, o cualesquiera otros medios de reproducción, sean impresos o electrónicos. Recuerda, este es mi trabajo y me costo mucho esfuerzo y dedicación terminarlo, así que, respétalo y evítate problemas. Estas advertido.

Este documento ha sido cedido a:

www.gamefaqs.com

www.neoseeker.com

www.ign.com

www.guiamania.com

www.nacionarcade.net

Desde mi skydrive en mi livespace:

<http://antoniochigo.spaces.live.com/>

Si quieres colocar esta guía en tu sitio web o para cualquier otro uso, será necesaria mi autorización, puedes escribirme a hexflux@hotmail.com para darme a conocer tu propuesta. Tienes un 90% de probabilidades que te de mi consentimiento, así que, por favor escribe y no uses este documento sin mi permiso.

Esta Guía es (c) 2004-2009 Antonio A. Chigo "Hex Flux"

QUAKE II(tm) es (c) 1997 - 1999 Id Software Inc.

INDICE DE CONTENIDOS

- 1.- INTRODUCCIÓN
- 2.- LA HISTORIA
- 3.- LOS STROGGS
- 4.- EL ARSENAL
- 5.- LOS OBJETOS
- 6.- TOMA EL CONTROL
- 7.- TIPS DE SUPERVIVENCIA
- 8.- GUÍA ESTRATÉGICA DE QUAKE II
- 9.- SECRETOS Y EXTRAS
- 10.- MODOS DE MULTIJUGADOR
- 11.- CONTACTO
- 12.- CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

1.- INTRODUCCIÓN

=====
Casi todos los que me conocen como gamer saben de mi debilidad por los juegos de disparos en perspectiva de primera persona, simplemente son algo a lo que no me puedo resistir, y de lo que, últimamente, hay mucho en todas las plataformas de videojuegos. Quake II de PC marcó el inicio de lo que serían los duelos en línea que después alcanzarían su punto más sublime con juegos como unreal tournament o el todopoderoso Quake Arena. Sin embargo, y muy en mi opinión, aunque es muy gratificante y terapéutico eliminar a amigos y desconocidos en maratónicas sesiones de duelos no hay nada tan invitador y seductivo como una buena aventura de un solo jugador en la clásica misión de uno contra los demás, y eso es precisamente lo que es Quake II en su modo para un jugador, una gran aventura de uno contra el resto.

Hace varios años tuve la oportunidad de jugar el Quake II original de PC, y pese a haber visto los anuncios de una versión de PSone, para ser sinceros no lo creí, parecía prácticamente imposible que alguien se atreviera a versionar un juego que en su época fuera considerado como el mejor de todos los tiempos en una consola con tan poco poder. Pero vaya que Hammerhead hizo que más que uno se tragara sus palabras (yo incluyéndome) la versión de consola es bastante fiel al original, es cierto que no cuanta con los inmensos mapas que caracterizaron en su tiempo al original, pero nadie en este mundo puede negar que la versión de PSone es Quake II y que la misma emoción que trasmite el original se reproduce prácticamente igual al jugar el de consola, incluso los duelos multijugadores han sido transferidos aunque en menor escala pero con la misma dosis adictiva de frenesí, convirtiendo a Quake II, junto con Tekken 3, en las mejores adaptaciones para el PSone de toda la historia, claro, en mi humilde opinión.

2.- LA HISTORIA

=====
Como es costumbre en este tipo de juegos, la historia sale sobrando pero para quien no la conozca, ahí le va. En un futuro lejano, el hombre ha alcanzado las estrellas, de hecho, cuenta con numerosas estaciones espaciales a lo largo de la galaxia, sin embargo, la eterna pregunta que se ha hecho: "¿estamos solos en el universo?" al fin se ha respondido, y podríamos decir que no en la forma en que esperábamos.

Todo comenzó varios años atrás, cuando las estaciones espaciales más alejadas comenzaron a ser atacadas por una extraña raza alienígena que más tarde fue bautizada como los Stroggs, poseedores de una tecnología bastante avanzada, de hecho, mucho más avanzada que la nuestra, misma que les ha permitido superar sus propias limitaciones como seres vivos, al unir sus cuerpos biológicos con componentes mecánicos y biónicos que aumentan en mucho sus posibilidades como seres vivos. Poco se sabía de los Stroggs, primero se pensaba que eran una especie de parásitos que iban de un planeta a otro en busca de recursos naturales, (agua, minerales, etc.) Y hasta cierto punto es verdad, de no ser por el pequeño inconveniente de que esta raza esta muy bien organizada, cuentan con una estructura social basada en clanes gobernados por jefes de guerra, todos los jefes eligen a un líder principal para guiarlos conocido como Makron. El actual Makron ha decidido que el planeta tierra es una fuente de recursos necesaria para los objetivos Stroggs, y no solo por sus recursos naturales, sino también por nosotros mismos, lo cual se traduce en un sobrio futuro en el que serviremos a los alienígenas como repuestos biológicos, o peor aún, como comida.

El mando unido de la Tierra ha decidido no quedarse de brazos cruzados y le ha declarado la guerra a los Stroggs, así que son ellos o nosotros. Después de largas investigaciones, al fin hemos logrado encontrar el planeta de origen de los Stroggs, así que una flota de cruceros de guerra ha sido asignada para una misión muy importante conocida como Operación Overlord. Tu misión, junto con la de miles de marines que han sido lanzados al planeta Strogg es la de destruir sus defensas y su fuente de poder para evitar un contraataque, y después infiltrarte al palacio real y eliminar al Makron. Sin embargo, como siempre, hay un error y tu y la mayor parte de tus compañeros han sido lanzados muy lejos de su objetivo, ahora deberás abrirte paso por una ciudad llena de enemigos para cumplir tu misión. No vayas a morir, o peor aún, no tengas el terrible destino de muchos de tus camaradas y termines en una mesa de disección de laboratorio como conejillo de indias o como repuesto biológico de tus enemigos.

=====
3.- LOS STROGGS
=====

La gran variedad de enemigos que te esperan en esta aventura están enlistados a continuación, con un breve resumen de las características de cada uno y algunos tips de cómo eliminarlos; y aunque tres de los enemigos de la versión de PC han sido eliminados de ésta de PSone (Los Mutants, Technician y Brains) hay un nuevo tipo de enemigo exclusivo para esta versión de consola.

GRUNT

Estos son los primeros enemigos a los que enfrentas. De apariencia de humanos con la única diferencia de que llevan montada un arma en lugar de su brazo derecho. Bastante débiles, no muy inteligentes pero si abundantes, pese a que pueden portar blasters, escopetas o ametralladoras son poca cosa como enemigos, solo no te confíes pues algunos, antes de morir, tienden a dispararte como despedida.

ENFORCER

Ellos son más fuertes y musculosos, portan ametralladoras y aguantan más disparos que los grunts. La super shotgun es el arma idónea para acabar con ellos. Debido a que su arma esta simbióticamente conectada a su sistema nervioso, algunos tienden a disparar como un reflejo involuntario al momento de recibir un impacto mortal como consecuencia de un poderoso espasmo que recorre su cuerpo.

GUNNER

Son parecidos a los Enforcers pero ellos están mejor protegidos, entrenados y armados, además de ser más inteligentes, pueden considerarse como la elite de la infantería Stroggs, tienen una chaingun en su brazo el cual también cuenta con un dispositivo para lanzar múltiples granadas, por lo que conviene eliminarlos antes de que comiencen a hacer uso de ellas.

IRON MAIDEN

Estas chicas no resisten mucho castigo pero si tienen mucha potencia de fuego, pueden disparar pequeños misiles desde largas distancias, además, tienden a levantarse después de que creías haberlas eliminado por lo que es una buena idea hacer picadillo sus cuerpos una vez derribadas.

BERSERKER

Son grandes, muy fuertes, resistentes y mucho más rápidos de lo que aparentan. Aunque no portan armas de fuego, si vienen equipados con un martillo y una estaca de metal con la que intentarán empalarte vivo. Una

excelente técnica para eliminarlos es dispararles con el blaster desde una puerta abierta, los berserkers no pueden atravesar puertas, con lo que ahorrarás muchas municiones.

PARASITE

De apariencia de perros, estos engendros se mueven rápido y pueden atacarte desde una distancia considerable con sus lenguas con las que, literalmente te succionan la vida. La escopeta doble es muy efectiva contra ellos.

GLADIATOR

Nada que ver con Rusell Crowe, son lentos, pero resisten muchos disparos, sin embargo, eso no es lo peor; en uno de sus brazos llevan montado un railgun por lo que con uno o dos disparos pueden eliminarte gracias a su envidiable puntería. Lo mejor es acertárteles para una lucha a corta distancia, eso no garantiza que no usen el railgun, pero por lo menos tendrás más oportunidad; eso si, cuando los tengas cerca, cuidate del ataque de su otro brazo.

MEDIC

Como su nombre lo indica, este tipo se encarga de auxiliar a sus compañeros caídos, esto puede ser bastante molesto, en especial cuando reparan a enemigos fuertes como los tanques. Afortunadamente, no hay muchos lugares donde ellos aparecen pero el hecho de que sean unidades de apoyo no les afecta en nada su capacidad ofensiva, el laserblaster que portan es prueba suficiente de ello.

FLIER

Son pequeños robots que por lo general vuelan en grupo, disparan con laserblasters que aunque no hacen mucho daño, si pueden ser molestos e incluso peligrosos cuando se asocian con otros enemigos. Afortunadamente son débiles, aunque necesitas buena puntería para eliminarlos.

ICARUS

Ellos también son enemigos voladores, pero más grandes e increíblemente bien acorazados, disparan con laserblasters y son más bien lentos. Resisten mucho más de lo que puedes imaginar así que no te expongas a su fuego por demasiado tiempo.

TANK

Son muuuy lentos, muuuy resistentes y condenadamente difíciles de matar. Ser atacado solo por uno de ellos representa un alto riesgo, cuentan con laserblasters, chainguns y lanza cohetes entre su arsenal, su blindaje les brinda una protección extra contra todas las armas de fuego pero las explosiones de los cohetes y las granadas los afecta. No se te ocurra enfrentar a un de ellos en campo abierto.

ARACHNID

Enemigos exclusivos de esta versión de Quake II para PSone, (muéranse de la envidia usuarios de PC). Aunque son lentos, su par de railguns son dos poderosas razones para buscar refugio en cuanto uno de ellos aparezca. Fuertes, aunque no como los tanques y con la prodigiosa puntería de los Gladiadores.

=====

4.- EL ARSENAL

=====

Para ayudarte en tu misión, cuentas con un gran arsenal diseñado para ser tu mejor opción contra toda clase de mutantes extraterrestres.

BLASTER

Munición: Infinita

Capacidad de tiro: 1 disparo

Nivel de daño: Irrisorio

El arma reglamentario de todo marine del espacio, pequeña, lenta, con munición infinita y con la capacidad de fuego de una bola de papel, muy poco recomendable para otra cosa que no sea derribar grunts, y eso solo uno a la vez, sin embargo, puedes eliminar berserkers si eres lo suficientemente inteligente y paciente.

SHOTGUN

Munición: Cartuchos (10x caja)

Capacidad de tiro: 1x disparo

Nivel de daño: Muy pobre

La primera arma que encuentras en tu camino, pero bastante débil, solo efectiva contra grunts a muy corta distancia, sin embargo, es buena opción si eres muy tacaño con la munición.

SUPER SHOTGUN

Munición: Cartuchos (10x caja)

Capacidad de tiro: 2x disparo

Nivel de daño: grande (a rango corto) Pobre (a rango medio y largo)

Esta si es la primera arma verdadera en tu arsenal, excelente a rango corto para hacer picadillo a enforcers, grunts, gunners, parasites y demás infantería ligera y media. Hay abundante munición en todos los niveles y sale relativamente barata en cartuchos, muy buena opción.

MACHINEGUN

Munición: Balas (50x caja)

Capacidad de tiro: Automática 1x disparo

Nivel de daño: Medio

Al principio parece el arma ideal, pero después te das cuenta que no es muy útil a excepción de solo eliminar a infantería ligera. Gasta mucha munición y tiene poca potencia de fuego.

CHAINGUN

Munición: Balas (50x caja)

Capacidad de tiro: Automática 9x disparo

Nivel de daño: enorme

Esta si es un arma de gran potencia de fuego pese a que tarda un par de segundos para tomar su ritmo, pero incluso puede eliminar a un Tank si tiene suficientes bajas. La gran cantidad de proyectiles que expulsa a través de sus cañones giratorios la hace quemar toda tu munición en muy pocos segundos, ese es su gran defecto.

GRANADES

Munición: Granadas (5x Granada)

Capacidad de tiro: 1x lanzamiento

Nivel de daño: Demoledor

Al usarlas por si solas, las granadas no parecen ser la gran cosa, pero ocultan una capacidad de fuego bastante superior junto con un uso estratégico, puedes trazar su trayectoria y los lugares hacia donde quieres que rebote con algo de práctica, explota al contacto con el enemigo o después de tres segundos de presionar el botón de disparo, si mantienes presionado disparo las puedes lanzar hasta que sueltes el botón, solo no abuses del tiempo o pueden explotarte en la mano.

GRANADE LAUNCHER

Munición: Granadas (5x Granada)

Capacidad de Tiro: 1x disparo

Nivel de daño: Demoledor

Esta es el arma ideal para usar con las granadas, les da mayor rango y alcance, ideal para eliminar tanks y otro enemigos fuertes o que se encuentren en grupos. Desafortunadamente, si no tienes cuidado se da el caso de que tu granada acaba rebotando hacia ti.

ROCKET LAUNCHER

Munición: Cohetes (5x cohete)

Capacidad de tiro: 1x disparo

Nivel de daño: Demoledor

Si hay enemigos que simplemente son demasiado fuertes para caer con munición convencional, no lo dudes, los cohetes los harán caer sin importar de quien se trate, es cierto, siguen siendo un arma bastante lenta tanto en disparo como en recarga, pero su capacidad de fuego es muy superior, además, puedes usarlos para impulsarte en saltos más amplios para alcanzar lugares inaccesibles por otros medios.

HYPERBLASTER

Munición: Power cell (50x cell)

Capacidad de tiro: Automática 1x disparo

Nivel de daño: Enorme

Es un arma algo rara, muy poderosa y que tiende a quemar muy rápido su munición al igual que la Chaingun, usa energía de las power cell que también alimentan tu armadura de energía, así que tu decides, potencia de tiro o protección.

RAILGUN

Munición: Slugs (10x caja)

Capacidad de tiro: 1x disparo

Nivel de daño: Impresionante

Sencillamente es la mejor arma de todas, esta belleza dispara balas de uranio empobrecido a velocidades ultrasónicas que son capaces de atravesar a casi cualquier enemigo, lo que hace posible eliminar a varios enemigos que se encuentren alineados, es tan poderosa que incluso puede acabar con enemigos muy fuertes como tanques y arachnids con muy pocos disparos, el único problema son sus eternos lapsos entre disparo y disparo.

BFG10K

Munición: Power cell (50x cell)

Capacidad de tiro: 50x disparo

Nivel de daño. Extremo

Si jugaste Doom recordarás el BFG9000, pues esta es su bisnieta, incluso más poderosa, debido a la gran cantidad de energía que necesita para hacer un solo disparo recomiendo que solo la uses para situaciones extremas. El nivel de daño que puede ocasionar se maximiza cuando hay una mayor cantidad de enemigos como blanco. Desgraciadamente no tan efectiva cuando disparas a un solo objetivo.

=====

5.- LOS OBJETOS

=====

No solo con las armas más avanzadas lograrás la victoria contra tus enemigos, sino que también el correcto uso de la gran cantidad de objetos que puedes encontrar en tu jornada te será de mucha utilidad para poder sobrevivir en el universo de Quake II.

ARMADURAS

Armor Shards

Son pequeñas placas de metal que pueden adicionarse a tu armadura para reforzarlas, no adicionan mucha protección pero algo es algo.

Jacket Armor

Al tomarla obtienes 25 puntos de armadura que sirven para reducir el daño que recibes por parte de los enemigos, siempre es muy recomendable que portes una armadura ya que son vitales para resistir mejor los continuos ataques de los stroggs.

Combat Armor

Adiciona 50 puntos de armadura.

Body Armor

Esta es la mejor, pero también la más difícil de hallar, sin embargo, con 100 puntos de armadura ofrece bastante protección.

Power Shield

Esta es una armadura especial que consume energía de las power cells que vayas recolectando, afortunadamente su consumo solo ocurre cuando recibes daño y el detrimento de energía será proporcional al daño recibido.

BOTIQUINES

Medkit

Recuperan 25 puntos de tu salud

First Aid

Recuperan 10 puntos de salud

OBJETOS DE APOYO

Bandolier

Incrementa +25 y +50 la cantidad máxima que puedes cargar de cartuchos y balas respectivamente.

Backpack

Incrementar la cantidad máxima que puedes cargar de todas las municiones.

POWER UPS

Environment-Suit

Al tomarlo, tendrás algunos segundos de protección contra el agua contaminada y los desechos tóxicos, también podrás respirar bajo el agua durante todo el tiempo que dura pero no te protege de la lava ni de los ataques de los enemigos.

Megahealth

Este es un excelente objeto, al tomarlo tu salud recibe 100 puntos extras de HP, así que si lo tomas con tu salud al máximo podrás tener 200 puntos de vida, sin embargo, conforme pasa el tiempo la vida extra comienza a descender hasta llegar otra vez a 100.

Adrenaline

Al tomarlo, tu salud se llena al máximo y aumentas un punto extra en tu marcador de salud, quizás no sea mucho, pero algo es algo, sobre todo en las dificultades más altas.

Invulnerability

Al tomar este objeto serás completamente invulnerable a los ataques enemigos durante un periodo de 30 segundos, esto también incluye el poder caminar sobre desechos tóxicos y respirar bajo el agua.

Quad Damage

El objeto favorito de todo fan de Quake, al tomarlo, durante 30 segundos cuadruplicarás el poder de todas tus armas, con lo que podrás deshacerte de los enemigos sin problemas, pero como todo lo bueno, se acaba rápido.

OTROS

Tarjetas llave, discos, llaves, y otros.

Durante el juego, es posible tomar otros objetos que son principalmente de utilidad para cumplir ciertos objetivos en tu misión, Así que toma todas las llaves, discos y objetos que encuentres.

6.- TOMA EL CONTROL

Los controles para Quake II por default están de la siguiente forma:

Control Normal

Dpad Arriba.....Adelante
Dpad Abajo.....Atrás
Dpad Izquierda...Giro a la Izquierda
Dpad Derecha....Giro a la Derecha
Cuadro.....Salto
X.....Disparo
Triángulo.....Arma Siguiete
O.....Arma Anterior
R1.....Mirar Arriba
L1.....Mirar abajo
R2.....Paso Lateral Derecho
L2.....Paso Lateral Izquierdo

Control Dual Shock

Stick Izquierdo..Mirar
Triángulo.....Adelante
X.....Atrás
Cuadro.....Paso Lateral Izquierdo
O.....Paso Lateral Derecho
R1.....Disparo
L1.....Arma Siguiete
R2.....Salto
L2.....Arma Anterior

Además, el juego cuenta con la opción de poder jugar con el Mouse de PSone para mayor precisión de los disparos pero este no es muy necesario que digamos si tienes un control Dual Shock, y es que, aceptémoslo, ¿Quién sigue jugado con los antiguos controles?

7.- TIPS DE SUERVIVENCIA

Lo clásico de este tipo de juegos:

-Dispara a tus enemigos antes de que ellos te disparen a ti.

-Usa los botones de paso lateral para evitar el fuego enemigo, en especial de armas como rocket launcher es relativamente fácil esquivarlos.

-No intentes hacerte el héroe, muchas veces, la mejor forma de eliminar a varios enemigos es haciéndolo de uno en uno, cuando te enfrentes a grupos de varios enemigos busca refugio en alguna esquina o pasillo y procura

enfrentarlos de uno en uno o en grupos pequeños.

-Cuando te enfrentes a Berserkers solos, sin estar en compañía de otros enemigos, corre hacia alguna puerta y dispara con el Blaster desde afuera de la puerta, los berserkers no pueden atravesar puertas ni atacarte a distancia así que ahorrarás una considerable cantidad de munición.

-Una de las técnicas que debes aprender es la llamada TÉCNICA DEL SALTO CON COHETES, esta te permitirá saltar más alto de lo que normalmente puedes saltar para poder alcanzar objetos aparentemente imposibles de tomar. Para emplear esta técnica necesitas el rocket launcher con por lo menos un cohete y que tu nivel de vida sea de por lo menos 40, si es más y tienes algunos puntos de armadura mejor. Para ejecutarla, simplemente párate cerca del lugar al que quieras llegar, equípate con el roket launcher con por lo menos un cohete, mira hacia abajo, justo al suelo y presiona salto y disparo al mismo tiempo. Si lo haces correctamente la explosión del cohete te impulsará en un salto mayor que el normal y solo perderás una pequeña fracción de vida. Es importante que esta técnica solo la uses en casos de extrema urgencia ya que puedes perder mucha vida al intentarla. Recuérdala muy bien ya que será vital para tomar ciertos secretos en el transcurso de la aventura.

-Al igual que en Doom, en este Quake II los enemigos son muy temperamentales, si uno golpea por accidente (o por tu causa) a otro, este último se olvidará momentáneamente de ti e irá a buscar venganza contra quien lo haya golpeado. Aunque es algo difícil de hacer, esta treta es especialmente útil cuando te enfrentas a varios enemigos, siempre es bueno dejar que otros hagan el trabajo sucio.

-Al eliminar a algunos enemigos, a veces soltarán algo de munición, no tardes en tomarla por que desaparece después de un tiempo.

-Recuerda salvar tu juego cada vez que pases de un nivel a otro, nunca sabes que puedes encontrar en el siguiente.

-Y no olvides lo más importante "Mátalos hasta que mueran"

=====

8.- GUÍA ESTRATÉGICA DE QUAKE II

=====

;;;AAA - TENCIÓN!!!

Muy bien soldado, es hora de dejar de holgazanear, así que asegura tu casco y aprieta fuerte tu arma, el destino de la raza humana depende de ti, así que para asegurarme que hagas bien tu trabajo, en las siguientes líneas encontrarás una muy completa guía donde se describe paso a paso tu misión, incluyendo todos los secretos y la mayor parte de los enemigos que te esperan. Esta guía esta basada en la dificultad Hard, así que si no eres lo suficientemente hombre (ó mujer) para jugar en este nivel, te enfrentarás a una menor cantidad de enemigos de los que se describen si decides jugar en un nivel más bajo. Muy bien soldado, cierra tu sucia boca y límpiame muy bien las orejas, tengo algo que decirte: Bienvenido al infierno... bienvenido a Quake II.

MISIÓN 1		
Objetivo: Establecer un vinculo de comunicación con la nave comando		
Niveles	Secretos	Enemigos

Avanzada Strogg	4	9	
Base Exterior	2	20	
Instalación	2	32	
Centro de Comunicaciones	2	39	
+-----+			

Ubicación: AVANZADA STROGG

Ordenes: Encontrar la entrada a la base Strogg

Enemigos: 9

Secretos: 4

Después de descender de tu cápsula avanza por la gruta hasta un pequeño cuarto donde encontrarás la primer arma (shotgun) y algunos puntos de armadura, cruza la puerta de la derecha y elimina al grunt.

Secreto 1: Entra al agua y justo debajo de la puerta hay puntos de armadura y cartuchosx2.

En el siguiente cuarto hay dos grunts y algunos cartuchos.

Secreto 2: Gira a la derecha y dispara a la caja negra para descubrir un Jacket Armor.

Toma el elevador, recoge los cartuchos y sigue al siguiente cuarto, elimina a dos grunts y luego baja para eliminar a uno más.

Secreto 3: Justo detrás de la escalera, dispara al muro derruido para obtener cartuchosx2.

Sube y pasa al siguiente cuarto para eliminar al grunt.

Secreto 4: Dispara al switch de color rojo que está sobre la puerta de enfrente para abrir una sección del muro de la derecha y obtener Adrenaline.

Cruza la puerta y elimina a los tres grunts que encuentres, en el desagüe hay puntos de armadura y cartuchos, ahora solo sigue a la siguiente puerta y salva tu juego.

Ubicación: BASE EXTERIOR

Ordenes: Localizar el elevador hacia la base de instalaciones

Enemigos: 20

Secretos: 2

Elimina al grunt y te encontrarás con tres posibles caminos, puedes romper el cristal, ir por la puerta o salir a través del agujero en el muro izquierdo. Te sugiero que vayas por este último. Encontrarás un par de grunts y un Jacket Armor, después entra por el hueco de la pared y elimina al guardia cerca del elevador averiado. Desde ahí, elimina a los tres grunts que hay abajo, luego desciende, toma los cartuchos y el Jacket Armor y ve por el agujero en el piso que está tras las cajas, una vez abajo, avanza hasta donde encuentres agua.

Secreto 1: Gira a la derecha y encontrarás un pequeño cuarto con cartuchosx2 y la Super Shotgun.

Regresa, ve por el otro lado y avanza por el estrecho pasillo hasta llegar a un patio donde hay dos grunts, ten cuidado, porque en el interior del edificio hay seis más. Si vas por la izquierda llegarás al principio del nivel, así que ve por la derecha donde hay una ventana que puedes atravesar para tomar algunos puntos de armadura. Sigue al siguiente cuarto, elimina al guardia que veas inmediatamente y ve a la

esquina izquierda para eliminar al enforcer.

Secreto 2: Justo en el muro opuesto de donde entraste hay una sección derruida de pared, dispárale para obtener Adrenaline

Sube las escaleras, elimina a un enemigo más y llega hasta el elevador y salva tu juego.

Ubicación: INSTALACIÓN

Ordenes: Usa las alcantarillas para ganar acceso al centro de Comunicación

Enemigos: 32

Secretos: 2

Hay un par de grunts tras las cajas y saliendo al pasillo hacia el siguiente cuarto hay tres grunts y dos enforces. Cerca de ahí hay un pequeño cuarto con un campo de fuerza de color ámbar, a la izquierda está el switch para desactivarlo y poder tomar la Machinegun y balas. Sube al elevador y sigue por el andamio para encontrar u Jacket Armor y en la esquina, asómate hacia la izquierda para desde ahí eliminar a dos grunts. Avanza por el pasillo pero atento a tu espalda pues se abrirá un muro dejando salir a un grunt.

Secreto 1: Justo en el muro que se abre hay una Quad Damage.

Sigue para llegar a la parte de arriba del principio del nivel, al fondo hay un guardia custodiando una shotgun y varios puntos de armadura sobre una viga de acero. Ahora regresa y ve por el pasillo cerca del elevador hasta un patio donde hay un puente caído, elimina a los dos guardias y arrójate al agua. A la derecha hay un enorme tubo y a la izquierda de este un corredor, ve por ahí hasta llegar a un cuarto un poco más grande.

Secreto 2: Uno de los muros de este cuarto esta derruido, dispárale y obtendrás la super shotgun y cartuchos.

Sal hacia el cuarto más grande y acaba con el grunt y el enforcer que están en la plataforma de arriba y después regresa hacia el patio con el enorme tubo y entra a él. Elimina a los dos guardias, toma los cartuchos, activa el switch y entra a las cloacas y salva tu juego.

Ubicación: CENTRO DE COMUNICACIONES

Ordenes: Localizar el cuarto de control de comunicaciones

Enemigos: 39

Secretos: 2

Saliendo del tubo hay un guardia a la derecha, sube y elimina a dos más, recoge los cartuchos y las balas al otro lado del pequeño puente.

Secreto 1: Justo bajo las escaleras sumergidas bajo el agua hay una Quad Damage.

Bajo el efecto de la Quad Damage entra al siguiente cuarto y elimina al guardia y al parasite.

Secreto 2: justo detrás de ellos hay una entrada hacia abajo, dispárale al muro para que se abra y obtengas cartuchos y balasx2.

Sube, elimina a los dos grunts y recoge balsx3 y el Jacket Armor sobre la caja. Ve por el pasillo hasta el siguiente cuarto con un pozo de deshechos tóxicos y un cilindro giratorio, hay un grunt y un enforcer y desde ahí elimina al otro enforcer que esta sobre la plataforma de arriba. Sigue por la puerta y elimina al guardia, luego sal al patio con

tres grunts y al edificio de la izquierda con dos enforcers y tres grunts en la parte de arriba. Sube por el elevador sigue por el pasillo hasta la parte de arriba del cuarto con el pozo de desechos tóxicos, elimina al grunt y al enforcer, ve por la puerta y ten cuidado con el enforcer que esta inmediatamente a la izquierda. En esta sección, el muro de la derecha esta derruido, dispárale para descubrir a un parasite y un medkit. Ahora, desde el pasillo, dispara a la ventana y elimina al enforcer y al gunner que custodian el cuarto de comunicaciones, activa la consola principal y toma la Blue Key.

Ahora sal por la puerta y elimina a los tres grunts y al parasite, llega hasta la parte de arriba del cuarto con el pozo de desechos y salta sobre el Jacket Armor, ve por la puerta cercana hacia el patio y elimina a los tres Flyers, después usa la Blue Key para entrar por la puerta de color azul; dentro te esperan tres grunts y dos gunners, después de acabar con ellos, toma el elevador, llega a la puerta y salva tu juego.

Ubicación: Regreso a INSTALACIÓN

Ordenes: Localizar la entrada al área de detenciones.

Saliendo hay un grunt, un enforcer y un gunner, después de eliminarlos presiona el switch que esta en el piso para desplegar el puente de enfrente. Ve por la puerta y llegarás al patio con el puente caído pero del lado opuesto, entra por la puerta y cruza el puente que se desplegó hacia la puerta roja. Hay un grunt en el pasillo y en el siguiente cuarto otro grunt, dos enforcers y un gunner, también hay municiones y un Jacket Armor. Simplemente toma el ascensor para acabar esta misión.

```
+-----+
|                                     |
|                               MISIÓN 2                               |
| Objetivo: Destruir el centro de seguridad que protege el núcleo de |
|           poder                                                     |
|-----|
| Niveles           | Secretos | Enemigos |
|-----|
| Centro de Detención           | 2       | 23      |
| Complejo de Seguridad         | 1       | 38      |
| Cámaras de Tortura           | 1       | 17      |
| Casa de Guardia               | 1       | 42      |
| Control del Núcleo           | 2       | 15      |
|-----|
```

Ubicación: CENTRO DE DETENCIÓN

Ordenes: Infiltrarte en el complejo de seguridad

Enemigos: 23

Secretos: 2

Baja por cualquiera de los dos corredores a los lados, en cada uno hay un enforcer. En la bifurcación, recoge las granadas y úsalas contra el tank que está afuera, este tipo no puede entrar, así que espera pacientemente el mejor momento para usar las granadas, después de seis o siete explosiones lo harás caer. Ahora, salta fuera de la plataforma hacia el agua, encontrarás un Invencibility, tómalo y rápidamente ve en dirección opuesta, sube por la pequeña playa, toma el Jacket Armor y entra al edificio por la ventana para eliminar a los dos gladiators, después toma la Yellow Key, sube por las escaleras y ve por las puertas dobles.

En el siguiente cuarto, asómate por la izquierda para atraer al berserker y elimínalo desde el otro lado de la puerta con tu blaster. Después sal al patio y acaba con el enforcer y con el gunner de arriba. Ve por la puerta de la derecha marcada con [29] (otro berserker) y sube por el elevador para eliminar a otro gunner.

Secreto 1: Una vez en la parte de arriba, justo detrás del elevador dispara al muro para descubrir un Jacket Armor.

Con la Yellow Key desactiva los laser de seguridad en la consola y luego salta en la plataforma de enfrente para obtener la chaingun y munición. Cuando intentes entrar al cuarto que esta justo debajo se abrirán en el patio un par de cuartos que liberarán a dos enforcers, después de eliminarlos sigue por la puerta [E9] Justo a la derecha hay un gunner que puedes eliminar fácilmente si todavía tienes granadas. No intente tomar la Quad Damage que esta frente a él o los lasers te eliminarán, mejor entra al cuarto de la derecha donde encontrarás un switch para apagarlos. Ahora sube por la escalera y elimina a un par de gunners.

Secreto 2: Justo detrás del gunner que esta justo sobre la escalera hay un switch que al dispararle abre una sección del muro derecho donde encontrarás un Megahealth

Toma el Megahealth y luego el Quad damaga y sigue hacia el cuarto con las celdas para eliminar a dos gladiators. Todavía bajo el efecto de la Quad pasa al siguiente cuarto y toma a la derecha y sigue el pasillo para acabar con dos gladiators más y dos gunners, ignora las dos puertas y sigue el pasillo para eliminar a un gladiator más de un cuarto oculto que se abrirá al pasar por ahí, al eliminar a este último regresa hacia donde esta la puerta negra [29] que indica el fin del nivel y elimina a otro gunner que sale de un cuarto oculto, dentro hay un switch, actívalo y luego presiona el otro que esta al lado de la puerta bloqueada con el campo de fuerza para tomar balasx3, desciende, elimina al gunner y toma el muy útil Power Shield y una Power Cell. Ahora, simplemente regresa al cuarto con las celdas para tomar munición, luego ve por la puerta [29] y sal tu juego.

Ubicación: COMPLEJO DE SEGURIDAD

Ordenes: Encontrar la pirámide de seguridad, encuentra ambas llaves necesarias para ascender a ella.

Enemigos: 41

Secretos: 1

Al salir acaba con tres enforcers y sigue por la puerta de enfrente, toma la super shotgun y asómate con cuidado para eliminar a tres gunners y desde el descanso de la escalera elimina a los dos que están abajo. Sube y ve por la puerta hacia el corredor y una vez en el siguiente cuarto deshazte de un medic y otro gunner y desactiva los laser de seguridad en la consola de control. Justo abajo esta la pirámide de seguridad, de momento no puedes ascender a ella ya que necesitas las dos llaves así que regresa al patio del principio del nivel y toma la puerta que tiene dos cargadores de balas enfrente. En el corredor hay un par de enforcers, llega hasta el switch y actívalo y desde la esquina haz frente tres icaruses, después cruza el puente y sigue hasta eliminar a un tank y un enforcer y ve por la puerta para salvar tu juego.

Ubicación: CÁMARAS DE TORTURA

Ordenes: Otro marine ha robado la llave pirámide. Encuéntralo en las cámaras de tortura.

Enemigos: 17

Secretos: 1

Elimina al Tank y sal al exterior para matar a dos grunts y tomar, puntos de armadura, Jacket Armor, munición y el muy útil Hyperblaster; ahora activa el switch azul y desciende por el elevador. Una vez abajo encárgate de los tres gunners y ve por la puerta "Cell Block A" Inmediatamente saliendo te topará con un tank, destrúyelo con el

Hyperblaster y haz lo mismo con el que esta abajo con ayuda de las granadas y después baja.

Secreto 1: En una de las celdas hay un muro derruido con un Hyperblaster y dos medkits.

Ahora sube por el elevador del fondo y acaba con un par de gunners, sube y tómate tu tiempo para eliminar al Tank que custodia el Security Pass.

En el siguiente cuarto hay una Combat Armor, cartuchosx2, cellsx2 y un botiquín. En el siguiente cuarto un horrible espectáculo y un gunner así que sigue a la izquierda para llegar al principio de las cámaras de tortura y luego ve por la puerta a la izquierda de "Cell Block A" Encontrarás un gunner, balasx3 y granadas. Activa el switch azul para hacer bajar la jaula y dispárale al marine para tomar la Purple Pyramid Kay pero cuida de no caer al pozo de lava ni de tocar los lasers, ahora desciende y tu decides si enfrentas a los dos arachnids o simplemente corres hacia la puerta. Ahora solo regresa al inicio del nivel y cuidate del tank que te espera ahí.

Ubicación: Regreso a COMPLEJO DE SEGURIDAD

Ordenes: Localiza la llave pirámide roja en la casa de guardia. Simplemente regresa todo el camino hacia el patio donde comienzas el nivel y luego ve hacia la puerta que esta justo enfrente (la que falta por abrir) Hay un enforcer y un par de berserkers.

Secreto 1: Cerca de la entrada al siguiente pasillo en este mismo cuarto, dispara al muro de la derecha para descubrir un cuarto secreto con una Chaingun.

Al salir al siguiente cuarto, cuidate de los dos enforcers que hay a los lados y del que esta en la parte de arriba. NO TOMES EL ELEVADOR, ve por la puerta [E9] y salva tu juego.

Ubicación: CASA DE GUARDIA

Ordenes: Localizar la llave pirámide roja en la casa de guardia.

Enemigos: 42

Secretos: 1

Saliendo elimina a los dos grunts, sube al elevador y haz lo propio con el gunner y el grunt que se aproxima. En el siguiente cuarto elimina a los dos guardias y dispara al muro justo detrás de ellos para descubrir a dos fliers, ve por la orilla para tomar granadas y puntos de armadura.

Secreto 1: Cerca de ahí hay un muro al que puedes disparar para descubrir un cuarto secreto con cellsx2

A continuación hay un patio con un gunner y un grunt y dos más ocultos a cada lado de la puerta opuesta. No entres, asómate hacia abajo y elimina al guardia, salta hacia el pequeño lago y toma la Quad Damage y rápidamente entra al cuarto pequeño donde hay un gunner y un parasite oculto al lado de la entrada, también hay un grunt al otro lado de una puerta derruida que puedes echar abajo con unos cuantos disparos. Toma las granadas y ve al cuarto contiguo para eliminar a otro parasite y otro grunt, después salta sobre el cuadro más oscuro en el suelo para evitar una trampa, una vez que el suelo caiga, salta al otro lado y desciende por la escalera para tomar un Jacket Armor, sigue hacia la puerta, más grunts y otro parasite. En el siguiente cuarto más grande hay otros tres grunts y un parasite más, desciende y dispara a la caja negra que esta cerca de tres cilindros para descubrir un megahealth, desciende por las escaleras hasta llegar a un patio con un grunt, un gunner y un tank,

justo detrás de este último hay un switch que desactiva el campo de fuerza para entrar al edificio con varios grunts y la Red Pyramid Key, regresa al patio t toma el Jacket Armor y las balas, en la parte de abajo hay munición, otro Jacket Armor y más enemigos, ahora, simplemente regresa al complejo de seguridad.

Ubicación: Regreso a COMPLEJO DE SEGURIDAD

Ordenes: Usa las llaves pirámide para abrir la pirámide.

Saliendo elimina a un par de fliers y un enforcer y luego centra tus ataques en el tank que esta arriba. Una vez que este haya caído toma el elevador(*)

(*)NOTA: Si intentaste tomar el elevador antes de obtener la Red Pyramid Key, este no funcionará.

Ve por la puerta y llegarás al vestíbulo que esta justo antes de la pirámide, no bajes y sigue hacia la puerta de enfrente, sigue por el pasillo y elimina a los enemigos que encuentres, eventualmente llegarás a un cuarto con una Bandolier,, con ella incrementarás la cantidad de balas y cartuchos que puedes cargar.

Ahora llega hasta la pirámide y usa las dos llaves para abrirla, antes de bajar, asegúrate de llevar tu salud y munición al máximo ya que abajo te aguardan dos gunners y un medic, una vez que te hayas encargado de ellos, cruza la puerta y salva tu juego.

Ubicación: CONTROL DEL NÚCLEO

Ordenes: Busca y destruye el CPU del centro del núcleo de control.

Enemigos: 15

Secretos: 2

Sube por las escaleras y elimina a los guardias, salta sobre los laser y hazte con el granade launcher y el Jacket Armor, luego avanza por los pasillos, elimina a los grunts y en lo posible evita los laser azules para evitar recibir demasiado daño. No toques los laser rojos o serás historia. Alcanza uno de los dos elevadores y una vez arriba elimina a un par de tanks con las granadas, uno primero y después el otro, una vez hecho esto, la estructura del centro comenzará a hacer explosión y liberará al primer jefe del juego.

JEFE: TANK COMMANDER

Este tipo es fácil, simplemente utiliza como escudo los cuatro pilares que quedaron de la estructura que había en el centro para evitar los ataques de su machinegun y sus cohetes, usa las granadas apenas y tengas buen ángulo y podrás eliminarlo sin mayores problemas.

Secretos 1 y 2: Una vez eliminado el jefe busca en las paredes del derredor un par de secciones con un patrón distinto de textura, dispárale y abrirás un par de cuartos con un medkit, Jacket Armor y granadas.

Ahora desciende por el agujero del centro, elimina a los guardias y toma el elevador, una vez arriba activa el switch y se descubrirá un pilar de luz azul, dispárale hasta hacerlo estallas y cuida que no te toquen sus rayos, luego ve por la puerta que se abrió, elimina a la resistencia restante y antes de activar el switch de EXIT, ve detrás de él y usa la escalera para tomar el Rocket Launcher y algunos cohetes.

+-----+
| MISIÓN 3 |
| Objetivo: Destruir la fabrica de poder Strogg |

Niveles	Secretos	Enemigos
Planta de Poder	3	24
El Reactor	1	40
Basurero de Deshechos Tóxicos	2	32
Estación de Bombeo 1	1	25
Estación de Bombeo 2	4	30
Área de Depósito de Deshechos	1	9

Ubicación: PLANTA DE PODER

Ordenes: Localizar el núcleo del reactor y desactivar los mecanismos de seguridad.

Enemigos: 24

Secretos: 3

A los lados de donde comienzas hay cohetes y una cell, tómalos y después elimina al gunner de enfrente. Abajo hay otro gunner y un arachnid que recomiendo elimines desde arriba, también hay un par más de gunners ocultos en la parte de atrás custodiando un switch que desactiva los laser de seguridad.

Desciende por la escalera que está enfrente, evita los pozos de deshechos tóxicos, sube por el elevador y toma la red key, regresa a la parte de arriba y podrás avanzar a donde estaban los laser, sigue hasta la siguiente puerta donde al salir te espera un gunner.

Secretos 1 y 2: Justo a ambos lados de este pasillo, dispara a las paredes para descubrir dos cuartos secretos con Quad Damage a la izquierda y Combat Armor a la derecha.

Ten cuidado al descender por las escaleras ya que abajo te esperan un arachnid, un gunner y un par de iron maidens.

Secreto 3: Justo en la esquina izquierda de este cuarto hay un muro derruido que oculta un gunner y un elevador que te conduce hasta una Combat Armor.

Por la puerta de la derecha hay otro gunner, un berserker, el rocket launcher y un medkit oculto en las cajas negras. Ahora sigue por la siguiente puerta donde hay un arachnid, después de eliminarlo, déjate caer en el agujero del suelo de donde sale fuego, este fuego sale por periodos cortos así que salta justo cuando deje de salir, una vez abajo elimina a las cuatro iron maidens, toma las municiones y activa el switch verde que esta en uno de los pilares y luego vuelve arriba con ayuda del ventilador que esta en el piso pero cuídate de los dos icaruses que te esperan. Ahora, simplemente sube al elevador y por la puerta llegarás al siguiente nivel.

Ubicación: EL REACTOR

Ordenes: Desactivar el núcleo del reactor y desactivar los mecanismos de seguridad

Enemigos: 40

Secretos: 1

Al salir hay un par de gunner, desde el pasillo asómate al exterior para atraer a un par de gladiators (uno en cada lado) y después de eliminarlos sal por el pasillo de la izquierda y desde arriba elimina a los otros dos gladiators que hay abajo, después sigue por la puerta cercana, cruza el corredor y llegarás a la parte de arriba de un cuarto con un gunner y un par de iron maidens, elimínalos y baja para matar al otro gunner que

aparece. Al tomar el Data CD que esta en la parte de abajo se abrirá un cuarto con granadas y una body armor justo sobre ti liberando a un par de iron maidens y otro cuarto a tu derecha con una gladiator, un botiquín y slugs. Encamínate hacia la puerta para eliminar a otro gladiator y luego llega hasta la parte de debajo de donde comienzas y ve por la puerta de la izquierda.

Secreto 1: Dispara al muro que esta inmediatamente abriendo la puerta y descubrirás una escalera que te llega al railgun y a una body armor.

Hay un gunner y un gladiator. Ya no podrás seguir avanzando debido al campo de fuerza que te bloquea el paso, así que sube por el cuarto secreto y con el Data CD abre la puerta que esta a la derecha. Hay un berserker u una iron maiden y otra en la parte de arriba, cruza con cuidado la sección con lasers para no perder mucha vida y hazte cargo de otro berserker y otra iron maiden en el siguiente cuarto, después de tomar el elevador aparecerán algunos fliers así que ve con cuidado. Avanza por las plataformas hasta el elevador y desciende, ve por la puerta roja y llegarás al cuarto con el reactor, elimina al berserker y activa el switch cercano de la izquierda y hazte cargo del gladiator al otro lado. Baja y ve por la puerta de la derecha hasta llegar al cuarto con el secreto, sigue hasta el exterior donde hay tres puertas y toma la del fondo, más adelante hay granadas, slugs y power cell. Al salir elimina a los fliers y a las chicas que encuentres, sigue por el corredor y déjate caer en la tubería para llegar al siguiente nivel.

Ubicación: BASURERO DE DESHECHOS TÓXICOS

Ordenes: Encontrar y activar el enfriador de las bombas.

Enemigos: 32

Secretos: 3

La siguiente parte es difícil, deberás hacer frente a un gladiator, dos gunners y dos berserkers, si tienes cohetes o granadas, úsalos, más adelante hay un Hyperblaster y power cellx2 y en el cuarto pequeño que sigue hay otro gladiator y dos gunners.

Secreto 1: En este pequeño cuarto dispara a la rejilla de ventilación de la izquierda para liberar a otro gladiator y encontrar cohetes y un medkit.

Sigue por la puerta hasta el corredor hasta llegar a un enorme lago de desechos tóxicos, hay granadas y a la izquierda un elevador custodiado por dos gladiators, en la parte de arriba, justo abajo del puente hay otros dos gladiators así que tu decides si los eliminas con el railgun o sigues hacia la puerta.

El siguiente cuarto también es difícil, hay un tank y dos gunners, corre a la izquierda y elimina a otro gunner y otro tank, ahora regresa y al subir las escaleras veras a un tank más y se abrirá un cuarto al pie de la escalera con dos gunners y dos botiquines. Sigue hacia el elevador y toma los cohetes, las granadas y la power cell. El siguiente pasillo te conduce hacia la parte de arriba del lago de desechos tóxicos.

Secreto 2: Justo debajo del puente, déjate caer al desagüe de desechos tóxicos y rápidamente ve por el túnel para obtener una body armor.

Cruza el puente y dos cuartos más adelante hay un gladiator, y más adelante dos más y un gunner. A la izquierda, dispara a la sección de los pilares derruida para poder activar el switch y poder abrir la compuerta

de enfrente, cuidado con los dos icaruses que aparece y con el gunner que espera abajo, sigue hasta la siguiente puerta.

Ubicación: ESTACIÓN DE BOMBEO 1

Ordenes: Encuentra y activa los enfriadores de la bomba.

Enemigos: 25

Secretos: 1

En el cuarto donde comienzas merodean dos grunts, dos gunners y un gladiator y más delante de las cajas hay dos gunners más custodiando la puerta que guía aun elevador. Sigue hasta el siguiente cuarto donde aparecen dos grunts y dos berserkers.

Secreto 1: Hasta el fondo de este cuarto hay una cajas encimadas con una megahealth arriba, sube a ellas y dispara al enorme tubo derruido y ve por ahí. Al salir de la tubería elimina a los fliers y toma el elevador, sigue por otra tubería hasta llegar a un campo abierto, (más fliers) sube y elimina al tank que aparece. En el edificio de enfrente hay un switch de color rojo, dispárale para abir la reja del lado opuesto de donde salió el tank y así puedas tomar la BFG10K, simplemente sigue por la puerta accesible y llegarás al cuarto con el tubo derruido.

Cruza la puerta gris y elimina al berserker, grunt y dos gunners. Si tienes un buen nivel de salud, usa la técnica del salto con cohetes para tomar la body armor sobre las cajas y luego elimina al gunner y al tank en el cuarto contiguo, activa el interruptor rojo que enciende el enfriador y cruza la puerta al siguiente nivel.

Ubicación: ESTACIÓN DE BOMEIO 2

Ordenes: Procede con la siguiente bomba.

Enemigos: 30

Secretos: 4

Avanza por el pasillo eliminando a la resistencia que encuentres hasta llegar a una puerta cerrada.

Secreto 1: Dispara a la pared derecha de la puerta para descubrir una Body Armor.

Sigue por el corredor, toma los puntos de armadura y avanza hasta el siguiente cuarto donde harás frente a un par de tanks, activa el switch rojo para encender el enfriador y luego dispara al la derecha del switch para hacerlo explotar y déjate caer por el agujero, abajo te esperan dos grunts y un gunner.

Secreto 2: Justo a un lado hay un enorme tubo, si te fijas bien hay una especia de compuerta, dispárale y descubrirás un pasadizo que te conduce a una Invulnerability.

En el pasillo a donde caíste hay un elevador, tómalo y una vez arriba obtén la green key, ahora regresa donde tomaste el primer secreto y abre la puerta, sigue y elimina al berserker. Avanza y toma a la derecha antes del pozo con agua contaminada hacia unas tuberías, hay algunos enemigos así que cuidado. Cuando tomes el environment suit aparecerán algunos fliers en la rejilla de arriba.

Secreto 3: Usa la técnica del salto con cohetes para alcanzar la munición y el botiquín que esta donde aparecieron los fliers.

Bajo el efecto del environment suit, entra en los desechos tóxicos y

sigue por el corredor, al salir toma la body armor y elimina a más fliers y baja a la plataforma.

Secreto 4: Corre por el pasillo con desechos tóxicos para encontrar Adrenaline y otro environment suit.

Sigue por el corredor hasta llegar a la parte de debajo de este nivel, elimina a los gunners que encuentres, no olvides la munición y regresa hasta el cuarto con el pozo de agua contaminada en el cual, por cierto, hay una Quad Damage. Sigue hacia la puerta eliminando a los grunts y llegarás al siguiente nivel.

Ubicación: ÁREA DE DEPÓSITO DE DESHECHOS

Ordenes: Regresar al Reactor

Enemigos: 9

Secretos: 1

Al salir hay un tank y dos gunners, registra la parte de debajo de la plataforma para encontrar cohetes y slugs toma el Jacket armor y sigue para encontrar cellx3, un environment suit y un switch, activa este último para hacer subir el puente hacia la puerta.

Secreto 1: Toma el traje y rápidamente sumérgete en los desechos tóxicos para encontrar un pequeño cuarto, dispara al switch que esta sobre la reja para abrirla y poder tomar el railgun y regresa antes de que acabe el efecto del traje.

Cruza la puerta, sigue por el pasillo eliminando a dos berserkers y más adelante haz frente a tres gunners y un tank, ellos son tu último obstáculo para regresar hasta el reactor.

Ubicación: Regreso a EL REACTOR

Ordenes: Regresar al reactor.

Elimina al gunner, avanza hasta la tubería y desde ahí elimina a los fliers y a la iron maiden que esperan abajo. Desciende y toma hacia la puerta roja y encáminate hacia el cuarto con el reactor, una vez ahí, espera a que el reactor haga explosión para que vuele la puerta cercana al elevador, todo lo que tienes que hacer es eliminar al gladiator y a dos berserker para llegar al elevador y terminar con la misión.

```
+-----+
|                MISIÓN 4                |
| Objetivo: Destruir el acelerador de gravedad |
+-----+
| Niveles                | Secretos | Enemigos |
+-----+
| Comando de Defensa    | 1       | 27      |
| Laboratorio de Investigación | 2       | 34      |
| Acelerador de Gravedad | Ninguno | 23      |
+-----+
```

Ubicación: COMANDO DE DEFENSA

Ordenes: Localizar y destruir el centro de computo que controla los laser.

Enemigos: 27

Secretos: 1

Cuidado al salir ya que te esperan un par de tanks además de cellx3. Entra por la puerta y en el siguiente cuarto elimina a dos gunners y sigue por la puerta de la derecha, en el siguiente cuarto hay bastantes enemigos, incluyendo a dos tanks además de bastante munición, sube por el elevador de la izquierda y elimina a los gunners, hay una puerta guardada

por laser rojos así que ve por la puerta amarilla. En el siguiente cuarto hay un tank y un gunner y ve por la puerta de la izquierda que tiene franjas negras y amarillas hasta llegar a un cuarto de control con dos grunts, slugsx2 y dos consolas de control a los lados, dispara a ambos muros para desactivar los laser y regresa hasta la puerta que estaba guardada por los laser.

Ubicación: LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN

Ordenes: Localiza la fabrica de reparación y roba la cabeza del comandante que encuentres ahí.

Enemigos: 34

Secretos: 2

Secreto 1: Justo a la izquierda de donde comienzas en este nivel rompe el cristal y elimina al parasite, ve por el pequeño pasadizo y encontrarás una body armor y granadas.

Activa la consola de la izquierda para poder abrir la puerta, elimina a dos parasites y más adelante te toparás con dos tanks. Antes de tomar la Quad Damage aparecerán dos parasites justo detrás de ti. Toma la Quad y ve por la puerta verde del fondo y en la bifurcación ve hacia la izquierda a un cuarto con dos iron maidens y un medic, sigue por el pasillo, (otra iron maiden) y en el siguiente cuarto hay otro medic y un tank, después de eliminarlos activa la consola para apagar la seguridad y toma el Hyperblaster y la cell cerca de la mesa de disección. Ahora regresa a la bifurcación cerca de donde tomaste la Quad Damage y ve por el otro pasillo, hay un medic y dos parasites, llega hasta la puerta gris y toma el elevador.

Una vez abajo elimina al tank, sal hacia el pasillo y ve a la izquierda donde hay algunos marines encerrados, justo ahí aparece un medic, mátalos y activa la consola del puente. Regresa al pasillo y verás una puerta al lado con el letrero "REPAIR" pero por el momento no la tomes y sigue hacia la puerta del fondo, elimina al parasite y justo enfrente verás una reja. Ahora, acércate al foso de lava y automáticamente se activará un puente.

Secreto 2: Justo sobre el puente, dispara al switch a la derecha para abrir la reja de atrás con una Quad Damage.

Desde el puente, con mucho cuidado, salta hacia los dos switches de la izquierda para desactivar la seguridad, hecho esto, regresa al corredor con la puerta del letrero "REPAIR", sigue por ahí y toma el elevador. Al salir elimina a los dos medicos y toma la cabeza del comandante, ahora regresa hacia el puente, cerca del segundo secreto y sigue por ahí, elimina a toda resistencia hasta llegar a un elevador que te conduce cerca del principio, regresa todo el camino hacia la entrada para retornar al comando de defensa.

Ubicación: Regreso a COMANDO DE DEFENSA

Ordenes: Localiza la entrada al área del acelerador de gravedad.

Desciende al nivel de abajo y ve hasta el siguiente cuarto, con la cabeza el comandante abre la puerta del fondo y sigue hasta el siguiente cuarto con dos tanques y algunos gunners, sube por el elevador y ve por la puerta negra [29].

Ubicación: ACELERADOR DE GRAVEDAD

Ordenes: Elimina al guardián y utiliza el núcleo antimateria para destruir el acelerador de gravedad.

Enemigos: 23

Secretos: Ninguno

En el primer cuarto hay un gunner y una combat armor, sigue por la puerta y elimina a dos tanks y un par de gunners en la parte de arriba, sube por el elevador de la izquierda y al tomar el botiquín elimina rápidamente a cuatro fliers que aparecen, déjate caer en el foso de desechos tóxicos para obtener Adrenaline y sube para después ir por la puerta de enfrente de donde llegaste.

En el siguiente cuarto toma Slugsx2 y granadas y usa el elevador para llegar hasta abajo, sigue por la puerta hasta el siguiente cuarto.

JEFE: GUARDIÁN

Este cuarto es bastante grande y en medio esta el jefe, un robot bípedo bastante lento pero muy bien armado, simplemente usa alguno de los pilares para guarecerse del fuego de su laserblaster y usa las granadas contra él, los cohetes también son buena opción, este tipo no es muy diferente del primer jefe, de hecho es más fácil ya que no usa cohetes y es más lento. Además, encontrarás abundantes cohetes y botiquines en este cuarto.

Una vez eliminado al guardián, toma la A-M Bomb que deja entre sus restos y toma el dispositivo teleport, enseguida te enfrentarás a dos gunners seguidos de dos gladiators, sigue por el pasillo y toma cualquiera de los dos elevadores en cada uno de ellos te espera un tank y un gladiator, llega hasta el acelerador y coloca la bomba en el control de forma cuadrada y no pierdas tiempo, usa el teleport para salir de ahí o morirás en la explosión.

Al aparecer en el siguiente cuarto elimina rápidamente al tank y al gunner toma los cohetes y la white key, sube por las escaleras y regresa al principio del nivel para retornar al comando de defensa.

Ubicación: COMANDO DE DEFENSA Otra vez

Ordenes: Localiza la salida y mata a toda resistencia.

Al salir ve por la puerta que esta exactamente enfrente, ve por el pasillo hasta un cuarto con una Quad Damage, si es que no la tomaste antes, y espero que no por que te será de mucha utilidad para eliminar al enemigo que aparece ahí, usa el panel rojo de la izquierda para cubrirte de su fuego y elimínalo utilizando lo que tengas. Una vez que el monstruo haya caído, déjate caer por el hueco que abrió al aparecer para obtener algunos cartuchos y el muy útil Backpack. Sigue por la puerta que esta justo frente al panel rojo y en el siguiente cuarto encontrarás a un tank y varios grunts, pero con la Quad Damage que esta en el interior del estanque de agua te será más fácil acabar con ellos.

Secreto 1: Antes de tomar la puerta amarilla dispárale al vidrio de la izquierda para obtener balasx2, cohetesx2 y cellsx2.

Simplemente toma la salida para terminar con esta misión.

```
+-----+
|                                     |
|                               MISIÓN 5                               |
| Objetivo: Encuentra y elimina al líder Strogg                       |
|-----+-----+-----+-----+
| Niveles                               | Secretos | Enemigos |
|-----+-----+-----+-----+
| Cámara Interior                       | Ninguno  | 16       |
| Confrontación Final                   | Ninguno  | 2        |
+-----+-----+-----+-----+
```

Ubicación: CÁMARA INTERIOR

Ordenes: Persigue al Makron por la cámara interior.

Enemigos: 16

Secretos: Ninguno

Al fin estas en el palacio real, toma los cohetes, hazte cargo de los dos tanks y acércate a la puerta, cuando comience a estallar hazte a un lado o los laser te matarán. Sigue por los pasillos eliminando a dos gladiators y otro tank, por ahí hay una combat armor y munición, activa el switch y sube. Una vez arriba hazte cargo de los dos gladiators y activa los dos switches para desactivar el campo de fuerza, sube por el elevador y verás al Makron, desafortunadamente no podrás eliminarlo ahí, así que activa los dos switches azules en el suelo cuidando de no ser tocado por los laser. Cada vez que actives uno aparecerán algunos fliers, luego activa los dos switches de la pared del fondo y entra al teleport.

Ubicación: CONFRONTACIÓN FINAL

Ordenes: Termina con Makron

Enemigos: 2

Secretos: Ninguno

Justo donde apareces encontrarás una battle armor, y bastante munición para todas las armas, así que reármate al máximo, revisa muy bien esta sección para localizar una puerta que por el momento no puedes abrir, cerca de donde hay algunas granadas. Ahora usa cualquiera de los dos elevadores que te conducirán a tu encuentro con el jefe final.

JEFE FINAL: MAKRON (Primera Parte)

Aparecerás en un cuarto bastante amplio, ideal para correr, encontrarás un par de pilares muy útiles para refugiarte de los ataques de Makron pero lo más importante, hay dos switches azules en el piso, cerca de cada uno de los pilares, actívalos y podrás abrir un compartimento hacia abajo con munición pero que principalmente te servirá como refugio. Claro, también esta Makron, protegido en una armadura, en esta forma es muy parecido al jefe anterior, así que enfréntalo de la misma forma, te recomiendo más usar las granadas para mantenerte cubierto tras los pilares en todo momento ya que además de su chaingun el jefe gusta de usar de vez en cuando una BFG10K, así que mucho cuidado.

JEFE FINAL: MAKRON (Segunda Parte)

Una vez que hayas destruido su traje de batalla Makron te enfrentará en su verdadera forma, desafortunadamente esta es más letal que la primera, Armado todavía con la BFG, además de un laserblaster, este tipo se vuelve bastante difícil cuando adiciona a su arsenal el railgun con el cual tiene una excelente puntería. Aquí la táctica cambia un poco, Dispárale con todo lo que tengas, pero procura dejar la energía de las cells para tu armadura de energía, solo para evitar que te haga mucho daño. Usa los cohetes, granadas y el railgun cuando tengas oportunidad. Una excelente técnica para causarle mucho daño es atraerlo hacia una de las entradas que se abren cuando activas los dos switches, si tienes a Makron a la vista estando refugiado abajo podrás usar la chaingun o el railgun sin temor a terminar muerto por sus ataques, solo no te expongas mucho.

Una vez que el enemigo haya caído todo el lugar comenzará a colapsar, regresa por uno de los elevadores y abajo busca la puerta que antes estaba cerrada, podrás pasar por ella a un pasillo que te conduce a otra puerta donde hay una consola que activa el sistema de autodestrucción, ahora baja las escaleras y entra al tren subterráneo, llega hasta la consola de mando y actívala para salir de ahí. Disfruta el final.

Bien hecho soldado, haz cumplido tu misión y salvado a la humanidad, debes sentirte satisfecho, enhorabuena.

=====

9.- SECRETOS Y EXTRAS

=====

Muy bien, si ya has terminado con la aventura para un solo jugador recibirás una recompensa en forma de los Gold Cheats, Silver Cheats o Bronze Cheats dependiendo de la dificultad en la que terminaste el juego.

Bronze Cheats: Si has logrado terminar el juego en la dificultad Easy, salva tu avance y recibirás como recompensa las siguientes opciones para el modo de multijugador:

- Stay Weapon
- One Shot Kill

Silver Cheats: Si has logrado terminar el juego en la dificultad Normal, salva tu avance y recibirás como recompensa además de las opciones anteriores, las siguientes para el modo de multijugador:

- Game Speed
- Blaster Force

Gold Cheats: Si has logrado terminar el juego en la dificultad Hard con ayuda de esta guía, salva tu avance y recibirás como recompensa además de las dos opciones anteriores, las siguientes para el modo de multijugador:

- All Weapons
- Infinite Ammo

Para poder usar estas nuevas opciones, en la pantalla de multiplayer elige la opción de Load y carga el archivo del juego acabado, después ve a la opción de variables de juego y tendrás más opciones dependiendo en que dificultad hayas terminado el juego.

=====

10.- MODOS DE MULTIJUGADOR

=====

Uno de los grandes puntos a favor de la versión PC es el modo de varios jugadores y sorprendentemente la versión de PSone soporta hasta CUATRO jugadores en modo de pantalla dividida con una muy leve baja en resolución y velocidad de giros que no disminuyen en prácticamente nada el frenético ritmo de masacres sin piedad que habitualmente se desarrolla cuando hay más de dos jugadores. Con ayuda de un multitap y tres amigos puedes maximizar las posibilidades de Queake en el PSone.

Los modos de juego son los siguientes:

Deathmatch: mata a tus compañeros el mayor número de veces que puedas, el primero que llegue a un número determinado o que tenga más muertes en su haber al terminar el tiempo gana.

Team Deathmatch: Es igual que el anterior solo que jugando en equipos de dos contra dos, dos contra uno o el terrible tres contra uno, el equipo que haga una mayor cantidad de muertes o que tenga más muertes en su haber al acabar el tiempo gana.

Versus: Aquí, cada jugador tiene una vida, el último que sobreviva tiene un punto. Gana el primero que llegue a una determinada cantidad de puntos.

Aquí esta la lista completa de niveles disponibles y algunos datos sobre lo que encontrarás en cada uno de ellos:

COLD STORAGE

Número ideal de jugadores: 2

ARMAS DISPONIBLES: Granades, Super Shotgun, Chaingun, Granade Launcher, Rocket Launcher, Hyperblaster.

OBJETOS DISPONIBLES: Jacket Armor, Megahealth, Quad Damage

SECRETOS: 1.-Cerca de unas cajas con una Jacket armor arriba, dispara a la pared que esta casi enfrente para obtener una Quad Damage. 2.-Y del otro lado, sobre unas cajas con una Megahealth cerca hay un enorme pilar, investiga en la cara opuesta de este para obtener una Megahealth.

WAREHOUSE

Número ideal de jugadores: 2

ARMAS DISPONIBLES: Granades, Super Shotgun, Rocket Launcher, Hyperblaster, Railgun.

OBJETOS DISPONIBLES: Jacket Armor, Megahealth, Quad Damage

SECRETOS: ???

AQUAPLEX

Número ideal de jugadores: 3

ARMAS DISPONIBLES: Granades, Shotgun, Super Shotgun, Machinegun, Chaingun, Granade Launcher, Rocket Launcher, Hyperblaster.

OBJETOS DISPONIBLES: Jacket Armor

SECRETOS: ???

COLISEUM

Número ideal de jugadores: 2-4

ARMAS DISPONIBLES: Rocket Launcher, Railgun

OBJETOS DISPONIBLES: Megahealth, Quad Damage

SECRETOS: ???

MAINFRAME

Numero ideal de jugadores: 3

ARMAS DISPONIBLES: Granades, Shotgun, Super Shotgun, Machinegun, Granade Launcher, Rocket Launcher, Hyperblaster, Railgun.

OBJETOS DISPONIBLES: Megahealth, Quad Damage

SECRETOS: ???

QUICKFIRE

Número ideal de jugadores: 2

ARMAS DISPONIBLES: Granades, granades Launcher, Rocket Launcher.

OBJETOS DISPONIBLES: Jacket Armor

SECRETOS: ???

CAPTIVITY

Número ideal de jugadores: 3

ARMAS DISPONIBLES: Granades, Chaingun, Rocket Launcher, Railgun

OBJETOS DISPONIBLES: Jacket Armor, Megahealth

SECRETOS: ???

THE SHAFT

Número ideal de jugadores: 4

ARMAS DISPONIBLES: Granades, Granade Launcher, Rocket Launcher, Hyperblaster, Railgun, BFG10K.

OBJETOS DISPONIBLES: Quad Damage

SECRETOS: ???

HYDROPHOBIA

Número ideal de jugadores: 4

ARMAS DISPONIBLES: Granades, Shotgun, Super Shotgun, Chaingun, Granade Launcher, Rocket Launcher, Hyperblaster.

OBJETOS DISPONIBLES: Jacket Armor, Megahealth, Quad Damage

SECRETOS: 1.-En el lago donde esta sumegido el Granade Launcher dispara al muro bajo el agua justo donde esta la Super Shotgun para descubrir una Quad Damage.

TOXIN VATS

Número ideal de jugadores: 4

ARMAS DISPONIBLES: Machinegun, Rocket Launcher, Hyperblaster, BFG10K

OBJETOS DISPONIBLES: Jacket Armor, Megahealth

SECRETOS: ???

THE FORGE

Número ideal de jugadores: 4

ARMAS DISPONIBLES: Granades, Shotgun, Supershotgun, Machinegun, Chaingun, Granade Launcher, Rocket Launcher, Hyperblaster, Railgun.

OBJETOS DISPONIBLES: Jacket Armor, Megahealth, Quad Damage

BADLANDS

Número ideal de jugadores: 3

ARMAS DISPONIBLES: Granades, Machinegun, Chaingun, Rocket Launcher, Hyperblaster, Railgun.

OBJETOS DISPONIBLES: Jacket Armor, Quad Damage

SECRETOS: ???

Como te habrás dado cuenta, algunos de los niveles de multijugador también tienen secretos, no sé si todos los niveles existentes tengas secretos, pero lo más seguro es que todavía falten por descubrirse algunos ya que yo solo menciono muy pocos, así que a buscar en los demás niveles.

11.- CONTACTO

Como siempre, siéntete libre de expresar tu opinión sobre esta guía a mi dirección de e-mail hexflux@hotmail.com para cualquier duda, queja o sugerencia. Por cuestiones de tiempo no me es posible chatear así que por favor, no me pidan que los adicione a mi lista de contactos por que no me es posible, incluso aunque quisiera no tengo un horario fijo para conectarme, sin embargo, haré todo lo posible por ustedes vía e-mail.

Recuerden poner en asunto "Quake" para una respuesta más rápida y si desean revisar mis demás trabajos esta es la dirección:

<https://www.neoseeker.com/members/submissions/Hex+Flux/>

Mi sitio en myspace:

<http://www.myspace.com/hexflux>

Y recuerda que puedes bajar esta guía en su formato original desde mi skydrive en mi live space:

<http://antoniochigo.spaces.live.com/>

Para más información sobre Quake, Doom y otros juegos de Id visiten:

<http://www.idsoftware.com>

12.- CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

-El contenido de esta guía ha sido desarrollado en su totalidad por mi, pero como siempre, hay personas a las que se les agradece su ayuda, información e inspiración:

-Gracias a John Carmak y a Id Software por hacer este gran, GRAN JUEGO.

-Gracias a Hammerhead por versionarlo en el PSone y a Activision por distribuirlo en América.

-Gracias a los sitios web por publicar mis guías.

-Gracias a los Quakers que estén leyendo este documento.

-Como era de esperarse, mil gracias a las inspiraciones musicales (Pantera, Manowar, Morbid Angel, Cradle of Filth, Samael, etc) por "acompañarme" mientras escribía este guía.

Antes de decir adiós no quiero dejar pasar la oportunidad para expresar mi agradecimiento y admiración a esa gran personalidad de los juegos de video llamado John Romero, (Thanks man, I salute you!)

Puede retirarse soldado.

This document is copyright Hex Flux and hosted by VGM with permission.