

100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA PLAYSTATION

PlayGuías

manía trucos

**GUÍAS
COMPLETAS**

HITMAN 2
SILENT ASSASSIN

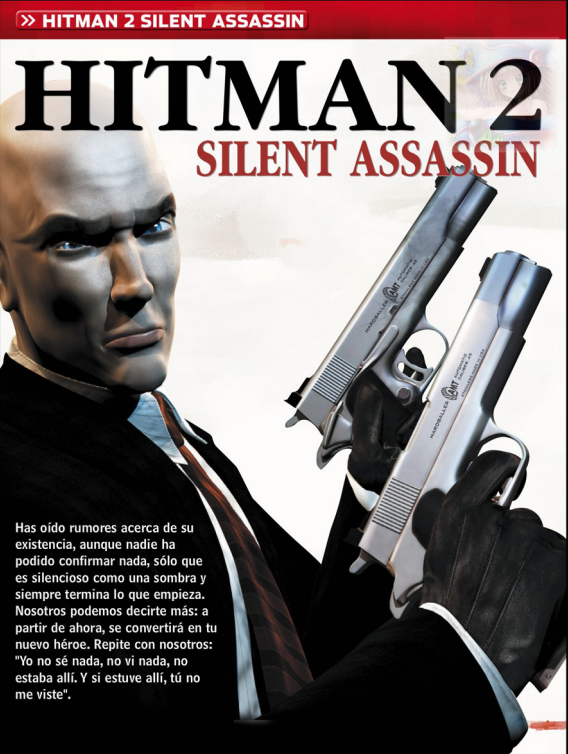
HITMAN
CONTRACTS

HITMAN
BLOOD & MONEY

» HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

HITMAN 2

SILENT ASSASSIN

A promotional image for the video game Hitman 2: Silent Assassin. It features the character Agent 47, a bald man with a pale, metallic-looking skin, wearing a dark suit, white shirt, and a patterned tie. He is looking slightly to the right with a serious expression. He is holding two silver semi-automatic pistols, one in each hand, with his gloved fingers. The pistols are detailed with 'H&M' and 'H&M' logos. The background is a soft, out-of-focus light blue and white. The title 'HITMAN 2' is in large, bold, black serif font, and 'SILENT ASSASSIN' is in a smaller, red, bold, serif font below it. At the bottom left, there is a block of Spanish text.

Has oído rumores acerca de su existencia, aunque nadie ha podido confirmar nada, sólo que es silencioso como una sombra y siempre termina lo que empieza. Nosotros podemos decirte más: a partir de ahora, se convertirá en tu nuevo héroe. Repite con nosotros: "Yo no sé nada, no vi nada, no estaba allí. Y si estuve allí, tú no me viste".

10 PAUTAS A SEGUIR POR UN PROFESIONAL AL COMENZAR UNA MISIÓN

1. Revisa todo el material referente a la misión: vídeos, fotografías, objetivos, armas... Memorízalo todo.

2. Selecciona las armas que quieres llevar durante la misión. Puedes llevar las que quieras, y a cada misión se irán incorporando más en tu menú. Pero **sé coherente** y no te cargues con cosas inútiles. Si no seleccionas ningún arma y prefieres esperar a recoger el equipo que la agencia normalmente prepara para ti, **47 llevará por defecto la cuerda de piano**. Si quieres un consejo: no olvides la pistola con silenciador.

3. Al entrar en una zona, ocúltate en un lugar seguro y **observa las rutas de los guardias** antes de ponerte en marcha.

4. Hazte con la indumentaria que llame menos la atención en cada caso, porque tu traje por defecto suele ser demasiado elegante para la

mayoría de las ocasiones. Para ello, **elimina al enemigo o civil más cercano y ponte su ropa y sus accesorios** (armas, ramos de flores, cartera...). Siempre procurando que no te vea nadie, naturalmente.

5. Oculta al eliminado fuera de la vista de los demás transeúntes. **Si lo dejas por ahí tirado, alguien lo verá y dará la alarma**. Este punto es aplicable a todos los casos en los que elimines a alguien.

6. Despliega el mapa para buscar el equipo de 47 y los lugares marcados con un signo de exclamación. Estos lugares tienen cosas interesantes: a veces se trata de **munición o armas**, y otras son **objetivos** necesarios para el cumplimiento de la misión o puntos de importancia estratégica. **Revisalos siempre**. Todos.

7. Busca rutas alternativas para avanzar y para escapar después de realizar tu misión. **Pueden ser muy**

variadas, como túneles de alcantarillado o atajos que puedan llevarte al objetivo/salida más rápidamente sin ser visto.

8. No corras o hagas movimientos extraños cuando pases cerca de algún vigilante. **Podría dar la alarma** si nota algo sospechoso en ti (desde que te gires demasiado a que no lleves el arma reglamentaria).

9. Podrás salvar la partida —las veces dependerán del nivel de dificultad en que juegues— en cualquier momento **exceptuando momentos críticos**, como cuando apuntas con el rifle de francotirador por ejemplo.

10. Y por último, cuando hayas cumplido los objetivos de la misión, recuerda que aún queda **escapar de la zona**. No te precipites y salgas corriendo, porque podrían descubrirete. Pon cara de que "aquí no ha pasado nada" mientras silbas disimuladamente y te escaqueas.

YO SOY UN ASESINO SILENCIOSO

Conseguir en el rango de *Hítman 2* la categoría de Psicoápta, Asesino de Masas e incluso de Cartero es muy sencillo (y también divertido, para qué vamos a negarlo). Sin embargo, **le realmente complicado es completar cada nivel sin que nadie te vea y sin disparar el arma ni una sola vez**. Aquí tienes unas cuantas indicaciones acerca de **cómo conseguir el nivel más alto del ranking** durante las misiones —Silent Assassin— y desbloquear algunas armas imposibles de encontrar de otra forma, como las pistolas dobles con silenciador y la escopeta Shaw-off:

- **Evita que los guardias y las cámaras te vean o sospechen de ti**, porque irán a buscarle. Utiliza el mapa, mira por las corrientes de las puertas y permáncete oculto el tiempo que haga falta. Lo que sea necesario, pero tu nivel de vida al finalizar el nivel debe estar lleno.
- **No uses la fuerza innecesariamente**. Limita a los objetivos y aún con ellos intenta utilizar métodos menos "ruidosos" que una pistola (como la cuerda de piano o el cuchillo). Si tienes que hacerle con la ropa de alguien, utiliza el cloroformo con él, pero no la maña. Y si te ves forzado a utilizar un arma, intenta emplear el menor número de balas posible. Tu nivel de agresión al finalizar el nivel debe estar a cero.
- Y por supuesto, **oculta los cuerpos** que hayas eliminado o dormido para evitar que los demás enemigos los descubran y den la alarma.

10 PAUTAS A SEGUIR POR UN CHAPUCERO AL COMENZAR UNA MISIÓN

1. No revises el material que te entrega la agencia. Ya lo irás viendo sobre la marcha.

2. Nada de hacer numeritos con cuerdas o cloroformo. El único arma que precisas para tu misión es una **pistola, preferiblemente con silenciador**, aunque esto tampoco es necesario.

3. Cuando veas a un guardia enemigo, dispara primero y pregunta después. Por si acaso.

4. Es importante que cambies de traje, a veces hace frío.

5. No pierdas el tiempo arrastrando por ahí a los guardias que

elimines, porque en ocasiones eliminarás a varios a la vez y será una lata esconder los cuerpos. **Afronta las consecuencias** de lo que has hecho y lucha como un hombre cuando te descubran con las manos en la masa!

6. El mapa no es necesario para ocultarse en una esquina y ver pasar a los malos como en un come-cocos. Esconderse evita los enfrentamientos y te ahorra balas, pero si no disparas, vaya rollo, ¿no? (Ah, y **el puntito rojo del mapa es la persona a la que debes cagarle**).

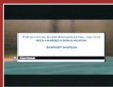
7. No vayas nunca por las alcantarillas: huelen mal, están sucias, te estropearían el traje y además hay ratas, aunque no haya nunca guardias

vigilando por esos lugares en los que ni los malos entran. Serán malos, pero no tontos, ¿no crees?

8. Si alguien te descubre, finítizale antes de que dé tiempo a preguntarse qué demonios haces allí.

9. Si te crees muy duro, juega en el nivel de dificultad Difícil, que hay **menos posibilidad de guardar la partida**. Hazte el héroe, ya verás lo que duras.

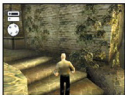
10. Y por último, cuando acabes con el objetivo de la misión, **corre como un loco hasta la salida**. Si te das prisa y corres en zig-zag, a lo mejor no te alcanzan demasiadas balas y puedes salir vivo de ésta.



SICILIA, MONASTERIO GONTRANNO

Aquí es donde vives, en esta casucha. Uno piensa que siendo mercenario se gana bastante más dinero, y es cierto. Pero en un ataque de misticismo, se lo donaste todo al monasterio. Por eso ahora estás sin dinero, y sin pelo... El **padre Vittorio** llamará a la puerta. Ve a abrirla y sal al jardín. Después se irá a la iglesia. Aprovecha para practicar un poco con los controles en las ruinas que hay junto a tu caseta. **Explora el jardín** y busca una cabaña cerca de un espantapájaros. No puedes abrirla todavía, pero aquí es donde se guardan tus armas. Cuando 47 sienta deseos de

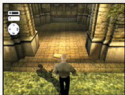
confesarse, sube la cuesta hasta la **iglesia**. Estarás en un pequeño hall con varias entradas: la de la iglesia es la del medio a la derecha. Entra allí. Verás varias puertas, pero sólo una te conducirá al interior de la sinagoga. Ve al **confesionario**. Después de la confesión y la secuencia en la que el padre Vittorio es secuestrado, sal por donde entraste y **recoge el paquete** que hay enfrente de la entrada de la iglesia. Ahora, regresa a tu caseta y **enciende el ordenador portátil** que verás encima de la mesa, para comenzar a planear cuidadosamente tu venganza...



Este primer nivel te servirá como entrenamiento para aprender a manejar a nuestro amigo.



47 tendrá que abandonar su retiro monástico para rescatar al padre Vittorio.



MISIÓN 1: ANATAHEMA

Un **cartero** entrará por la izquierda en dirección a la mansión. **Interceptale antes, cambia su traje por el tuyo y coge el ramo de flores**. Hay varias entradas, pero la más desprotegida es la de la fachada derecha. Cuando estés en el interior, localiza la **caseta con el coche** que emplearás para la huida. No entres por la entrada principal de la mansión: tienes una posibilidad entre mil de que los guardias no sospechen y

puedas **entregar el ramo de flores a la criada**, y con ello introducirte en el interior. Mejor si entras **por la cocina**, en el lateral derecho. Desde aquí, podrás acceder a la **piscina** y con suerte localizar a tu **objetivo**, el señor **Guilliani**, en un balcón. Si no está ahí, será que se ha vuelto a meter en la habitación, en el segundo piso. Estará protegido por varios **guardaespaldas: intenta capturar a uno y cambiar de nuevo de**

→ OBJETIVOS

- Elimina a **Giuseppe Guilliani**
- Obtén la llave de la celda del sótano
- Rescata al **padre Vittorio**
- Escapa de la mansión



traje para acercarte al señor Guilliani sin levantar sospechas. Después de acabar con él, coge la **llave del sótano** y ve hasta allí (hay unas escaleras en la cocina que llevan al sótano y también hay un acceso en la parte trasera de la zona de la piscina). El tercer objetivo se anulará: el padre Vittorio no estará en la celda y **tendrás que huir**. Busca en el primer piso a un **guardaespaldas con camisa blanca**. Él tiene las **llaves del coche**. Cuando las tengas, ve al garaje y monta en el vehículo.

también subirá. Cuando tengas ambas llaves, ve al sótano para que se anule el tercer objetivo. Después, no quedarán más que un par de guardias en el exterior de la mansión, con lo que podrás alcanzar con bastante seguridad el coche para huir del lugar.

LA MANERA "CHAPUCERA":

Cuando consigas entrar en la mansión, **ve directamente hacia el objetivo**. Acaba con él y asegúrate de que dan la alarma. **Colócate en una esquina** y ve eliminando a todos los guardias. Acudirán los del piso de abajo, con lo que el tipo que tiene la llave



Incluso vestido como el cartero, entrar por aquí será bastante complicado. Busca otra ruta.



Aunque existen diversas formas de realizar tu "trabajo", todas tienen el mismo fin.



SAN PETERSBURGO

Procúrate pronto una vestimenta que llame menos la atención que tu traje y utiliza los **conductos del alcantarillado** para llegar a los objetivos cuando antes. Verás las salidas como cuadrados pequeños y blancos en el mapa, pero asegúrate de estudiar bien el mapa antes de salir a la superficie. Sobre los malos de turno, habría que aclarar

que aquí más que en ningún otro sitio **los soldados se fijarán en el arma que portes** cuando pases junto a ellos. Ellos llevarán rifles de asalto en el exterior y, los guardaespaldas que encontrarás dentro de los edificios, pistolas normales. Asegúrate de equiparte con esas armas en cada caso cuando pases por ahí.

MISIÓN 2: ST. PETERSBURGO STAKEOUT

→ OBJETIVOS

- Elimina al General durante la reunión que tendrá lugar en el hotel
- No hieras a NADIE más durante la reunión
- Regresa a la estación de metro para escapar



Una misión sencilla. Debes **recoger el equipo** y salir de la estación de metro. Al empezar, avanza un poco y gira a la derecha. Verás las **taquillas**: en la 137 está el equipo de la agencia. Ahora, si te das prisa en salir ignorando a los transeúntes que gritan, no te encontrarás con ninguno de los guardias que han comenzado a desplegarse en el metro.

Puedes salir por la calle (todo recto) o por el **sistema de alcantarillado** (girando a la izquierda en la otra sala de taquillas, pero habrá guardias por aquí), tú decides.

Si despliegas el mapa, verás un **edificio marcado con una exclamación**. La forma de llegar también la dejamos a tu elección. Desde ese edificio debes **disparar al General**. Dentro hay un guardia, pero si llevas su mismo uniforme no levantarás sospechas. Sube al **tercer piso** y fuerza la cerradura del apartamento. Entra en habitación con una ventana abierta. Desde allí verás mejor la reunión del segundo piso en el edificio de enfrente. Colócate en la ventana y apunta con el rifle, pero NO dispires aún. **Debes esperar la**



Cuando suplantes a alguien, coge la ropa y las armas que lleve o podrías delatarte.



Para cumplir esta misión con éxito, solo debes eliminar al General en la sala de reuniones.

confirmación del objetivo. Diana te hablará por radio y, cuando 47 diga "Tengo contacto visual e identificación positiva", dispara. Asegúrate de no herir a nadie más en la sala. Sal y ve al metro para escapar.

LA MANERA "PROFESIONAL"
Ve a la **parte trasera del hotel** y entra por la puerta. Acaba con los dos **guardaespaldas** que hay en la sala de

la izquierda. **Cambia tu traje** con uno de ellos. Dirígete entonces a la sala de enfrente. Allí estará el General, solo, y no notará nada extraño al verte vestido como uno de sus guardaespaldas. Ponte detrás y **usa la cuerda de piano** para acabar con todas sus penas. Si tardas demasiado, los guardaespaldas que están en la habitación contigo te oirán y comenzarán a dispararte. Vuelve al metro tan rápido como puedas.

MISIÓN 3: REUNIÓN EN EL PARQUE KIROV

→ OBJETIVOS

- Elimina al General Makarov
- Elimina a su contacto con la mafia, Igor Kubasko



Corre a los **contenedores** del edificio de enfrente, entre ellos está el **materiel de la agencia**. Ve al centro de la calle y entra por la **alcantarilla** que verás (antes de eso puedes haber conseguido el **traje del guardia** que viene por la izquierda). Recorre las alcantarillas hasta la salida de más abajo a la izquierda. Sube por las escaleras y **coloca la primera bomba** bajo la limusina. Vuelve a las alcantarillas y ahora ve a la salida de más arriba a la izquierda. Saldrás por

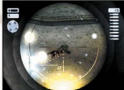
detrás de un edificio al norte del parque. Allí, **escondete** detrás del edificio y **espera a que venga el chófer de la otra limusina**. Utiliza el **cloroformo** con él y **ponte su traje**. Vestido así, podrás acercarte al coche sin levantar sospechas. **Coloca la otra bomba** y aléjate para ver las explosiones una vez concluya la reunión.

LA MANERA "CHAPUCERA"
Tras coger las armas que hay entre los contenedores, ve al **edificio** un poco



Duerme al chófer y coge su ropa para acercarte a la limusina y colocar la bomba.

más allá en la acera de la derecha. Entra por una **puerta lateral** en la que tendrás que **forzar la cerradura** y procura que no te vea el guardia que hace la ronda. Sube a lo alto del **campanario** y elimina al malo de arriba. Colócate en la ventana que da al parque y **espera a ver los dos objetivos**. Si eres buen tirador,



Desde el campanario podrás acertar a los dos objetivos de un solo disparo si eres bueno.

conseguirás darles a ambos con un solo disparo. Si no, se disparará la alarma. Otra forma es colocar la primera bomba, subir a la torre y **disparar al tipo de la chaqueta marrón**. No te preocupes por el otro objetivo, porque la bomba de su coche lo eliminará. Después sal pitando, porque llegarán todos los soldados del nivel.

MISIÓN 4: TUBEWAY TORPEDO

→ OBJETIVOS

- Encuentra tu equipo en el depósito de armas (está marcado con las siglas "FCK")
- Elimina al General Mikhail Bardachenko
- Libera al prisionero del segundo piso del sótano



Durante esta misión te introducirás en el cuartel del ejército. Aquí, tu mejor aliado será el mapa.

Desplégalo cada vez que entres en una nueva zona para controlar las rondas de todos los guardias.

Sal de las alcantarillas y ve a las escaleras. Llegarás al depósito de armas con varios cajones. Al fondo a la izquierda está el que buscas, con las



letras en rojo. En esta zona hay **cuatro guardias**, y verás llegar un camión cerca de donde comienzas. Encontrarás un **arma y munición** en el almacén abierto que hay junto a la entrada. Puedes montar en la parte trasera del camión o introducirte en las alcantarillas para llegar al exterior del cuartel. Sea cual sea la forma que elijas sal con cuidado, porque habrá **tres vigilantes** haciendo la ronda.

Entra en el cuartel y ve al ascensor que hay a la derecha. Baja al **primer piso** y presta atención a los soldados. Debes llegar a una sala en la que hay cinco soldados enemigos: cuatro de ellos controlan las **cámaras de seguridad**. Elimínalos a todos para



evitar posibles sustos (después de eso, no tendrás que evitar las cámaras) y **alcanza la sala donde debes colocar la bomba**. Verás en el mapa el signo de exclamación. Es mejor que coloques la bomba ahora y huyas despacio. Comenzarán a venir soldados, pero se entretendrán buscando a otro y cuando quieras salir más tarde no habrá nadie. Al final del pasillo está el **segundo ascensor que te llevará a la segunda planta del sótano**. Recorre el pasillo hasta el final. Acaba con los guardias que hay en una sala a la izquierda para avanzar más tranquilo. Entra en la última sala de la derecha forzando la cerradura y **dispara a través del cristal al General**.



Salta a la habitación contigua para **liberar al prisionero**. Regresa a la primera planta y huye con el prisionero por el agujero que abriste en la pared. Recorre las alcantarillas y abre la puerta del final con la llave del prisionero te será fácil.

USOS DEL "BUSCA" Y EL TELÉFONO MÓVIL:

En el segundo sótano, **coloca el "busca" fuera de la sala de interrogatorios**. Colócate cerca de la puerta y **activa el "busca" con una llamada de teléfono**, utilizando el móvil. El General saldrá al escucharlo, con lo que podrás eliminarlo. La puerta estará abierta y podrás entrar sin problemas.

MISIÓN 5: INVITATION TO A PARTY

→ OBJETIVOS

- Elimina al General Zhupikov
- Roba el maletín



Sube las escaleras y **elimina al camarero** que está fumando junto al faro. **Cámbiale la ropa y coge la llave** que tiene. Antes de ir a por tu equipo, que está en la calle principal junto a unos contenedores, abre la **puerta trasera** de la fachada de la embajada que tienes unos cuantos metros enfrente. **Coge tu equipo** y entra por la puerta que has abierto.



Disfrazado de camarero, podrás acceder a la cocina sin levantar sospechas y coger el champán.

Sigue el camino que te llevará a la **entrada del garaje** en la embajada. Atraviesa el garaje y entra en las habitaciones que bien marcadas con un signo de exclamación. En la **cocina**, coge la **copa de champán** y llévasela al General (tendrás que haberle puesto el veneno en la copa cuando nadie te pudiera ver). Está en la fiesta, pero de vez en cuando se irá a sus habitaciones. Hay **dos cajas fuertes** en la embajada, pero depende de cómo mires el mapa, el General estará en una u otra.



Cuando nadie te vea, pon el veneno en la copa de champán que te llevas al General.

Cuando veas en pantalla que la caja fuerte está abierta, ve allí. Habrá dos tipos en la sala. Elimínalos y **coge el maletín**. Regresa al muelle poniéndote un **traje de guardespaldas**.

LA MANERA "ELEGANTE":

Espera enfrente de la **verja principal** de la embajada a que salga el individuo que aparece en el vídeo con la **invitación** en la mano. **Duérmelo con el cloroformo**, ponte su **traje**, coge la **invitación** y oculta su



También puedes hacerte pasar por un invitado y entrar por la puerta principal, si decides.

cuero. Entra en la embajada como un invitado más. Localiza al General y, cuando se retire a su habitación, síguelo para eliminarlo. Un **mensaje** en pantalla te avisará de que la caja fuerte está abierta de vez en cuando. Ve allí y elimina a los guardespaldas. Coge el **maletín** de la caja fuerte y sal por donde has entrado. Si te cargas al General antes de que se abra la caja fuerte, tendrás que buscar la **clave** para abrirla: la tiene uno de los mozones del hall o de la sala de la caja fuerte.

JAPÓN

Aquí encontrarás los **enemigos más duros** de todo el juego. Los **francotiradores** ocultos en las torretas del castillo son muy peligrosos, porque no les verás ni aunque te hayan dado. Los **ninjas** se ocultan en las vigas de los interiores: sospecharán si corres, si

caminas hacia atrás, etc. Y los **guardaespalda**s tampoco son moco de pavo, aunque más peligrosos que éstos, son los mismos **civiles**, que en cuanto te vean irán corriendo a dar la voz de alarma (en tal caso, no importa lo que hagas: se chivarán enseguida de todas formas).

MISIÓN 6: TRACKING HAYAMOTO

→OBJETIVOS

- Elimina a Hayamoto junior
- Coloca el transmisor en el cuerpo de Hayamoto junior
- Escapa



Comienzas detrás de una enorme roca. Con cuidado de no tropezar con los **guardaespalda**s que hay en el camino, **ve por la derecha hasta el jardín** de la parte de atrás del restaurante. Hay **dos puertas**: una enfrente del jardín y otra a un lado. Si esperas un rato, saldrá de la segunda puerta el **cocinero**. Puedes usar el cloroformo y ponerte su traje, de forma que nadie sospechará cuando entres en la cocina. Entra en la primera puerta de la derecha que verás en el pasillo, si entras por la primera entrada, o



la última a la izquierda; **corta el pescado** que verás sobre una mesa. Después sal y entra en la cocina. Hay un plato en el extremo izquierdo de la mesa grande. Pon el pescado y el **transmisor**



dentro del plato y espera a que la mujer se lo lleve a Hayamoto. Sal por donde entraste y espera cerca de la salida. Te informarán que se ha colocado el transmisor y que Hayamoto ha fallecido.

MISIÓN 7: HIDDEN VALLEY

→OBJETIVOS

- Encuentra el pasadizo secreto

Avanza a la izquierda pegado a la pared de roca. El **camión** estará un poco más allá. Coge el **equipo** y ve a la **caseta de madera** que hay más a la izquierda. Baja por las escaleras que te

llevarán al **túnel subterráneo** y sal de la sala con cuidado, porque habrá un guardia abajo. Lo mejor es **montar en la parte de atrás del primer camión** que veas pasar hacia abajo. Recorrerá el túnel subterráneo y parará en el exterior, cerca de la salida. Baja aquí y ve hasta la puerta. Si quieres complicarte, intenta bajar andando.



MISIÓN 8: AT THE GATES

→OBJETIVOS

- Introdúctete en el castillo sin ser visto
- Desactiva la alarma del castillo para que no te delate



La ballesta o otra arma a larga distancia que no haga ruido te será de gran ayuda aquí.

Al principio tus objetivos no estarán claros. **Avanza en dirección sur**: hay dos guardias patrullando un camino a lo lejos. **Utiliza la ballesta** o alguna otra arma silenciosa para eliminarlos y **tomar sus ropas**. Continúa por la orilla derecha del camino, que está un poco elevada. Más adelante, Diana te confirmará la **posición de los generadores** y se marcarán como puntos azules en el mapa. Siguiendo esta orilla, llegarás al generador que hay en las afueras del castillo. Ten cuidado con el guardia que anda cerca del generador. Antes de acercarte, cóloctate a una distancia media e **intenta acabar con**



Ten mucho cuidado con los francotiradores, ellos pueden verte a ti, pero tú a ellos no.

todos los francotiradores que puedas, que están subidos en las torretas. Son los más peligrosos, porque son los que antes te verán y te alcanzarán en la cabeza a las primeras de cambio. Cuando estés junto al

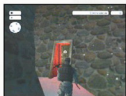


Si avanzas tranquilo hasta este guardia, no levantarás sospechas y te dejará tranquilo.

generador, entra en la zona vallada y **apaga el interruptor**. Ahora sólo te queda el más complicado. Vuelve al camino y entra en el castillo. Sube las escaleras y gira a la derecha (habrá un guardia en la ventana, pasa con cuidado).

» Apaga el **generador** de la pared. Diana te llamará para que entres en el castillo. Pero no entres por las puertas que verás, porque más allá hay muchos ninjas asesinos. Sal y **da la vuelta a las murallas**. La entrada es la que hay en el lado de la izquierda. Entra por allí. Verás unas **barreras de rayos** bloqueando la siguiente puerta. Encástrate a la derecha, a la pared de madera, y

abre la **puerta oculta** que hay junto a la antorcha. Atraviesa la sala y sal por la primera puerta a la izquierda que verás. La siguiente puerta desbloqueada está enfrente, pero antes deberás atravesar un **tramo de patio** con francotiradores. Hazlo rápido. Sube las siguientes escaleras y entra por la ta entrada que verás arriba y que está flanqueada por dos antorchas.



Tienes que apagar todos los generadores de la zona y entrar después en el castillo.



Al cruzar esta puerta, la primera parte de esta misión estará cumplida, pero no te fies.

MISIÓN 9: SHOGUN SHOWDOWN

→OBJETIVOS

- Elimina a Hayamoto
- Asegura el sistema de control de misiles
- Escapa del castillo



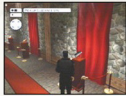
C omienza atravesando la puerta de madera que tienes delante a la izquierda. Sube las escaleras y **entra en la habitación cuando el guardia de su interior se dé la vuelta** (mira el mapa o a través de la cerradura). Ponle fuera de combate y **hazte con sus ropas y su arma**. Después ten cuidado, porque al pisar el suelo de madera harás ruido y alertarás al resto de los guardias. Cuando los hayas eliminado a todos, baja la escalera (no tienes el código que abre la barrera de la puerta que verás a la derecha). Hallarás **dos**

puertas de madera. Entra por la que hay junto a las escaleras, recorre el pasillo de piedra y atraviesa la siguiente puerta al final. Verás una **tarjeta de acceso** para abrir las barreras de láser que bloquean algunas entradas. **Saca el mapa y busca el signo de exclamación** que hay en una sala de este piso. Ve hasta allí y utiliza la tarjeta de acceso (si vas andando tranquilamente, ni los guardias ni los ninjas que hay subidos en las vigas sospecharán de ti). Dentro encontrarás unas cajas a la derecha, y sobre ellas, una **bomba y un control remoto** para activarla. Recoge ambas cosas y sal al exterior. **Tienes que colocar la bomba en el helicóptero**. Cuando lo hayas hecho, vuelve a la primera habitación, la del suelo de madera.

Atraviesa ahora la puerta láser por la que antes no podías pasar y baja las escaleras hasta el último piso, para dar con una especie de museo. **Recoge la pistola con**



Diversos elementos, como el suelo de madera, te delatarán si comes o haces movimientos bruscos.



En este nivel podrás hacerte con la pistola con ultrasilenciador y el control de misiles.

ultrasilenciador y el control de misiles. Vuelve arriba y sube hasta el tercer piso. Busca los **ordenadores** y **pulsa la alarma** para alertar a todos los guardias y que el señor Hayamoto intente huir. Corre hasta el principio de la misión, cerca del helicóptero, y espera a Hayamoto. Cuando suba al helicóptero para escapar, activa la bomba con el control remoto y observa el espectáculo. Sal por donde has entrado poniendo cara de tipo duro.

LA MANERA "SILENCIOSA":

Otra cosa que puedes hacer para no utilizar la bomba es **subir al cuarto piso**. Allí encontrarás a una geisha y una "amiga" de 47. **Habla con la chica**, que te dará una **tarjeta especial para subir al piso sexto, donde se encuentra Hayamoto**. Pero ten cuidado con la geisha, porque si te ve hablando con la chica, correrá a dar la alarma y todos comenzarán a buscar a un ninja sospechoso. **Noquéala utilizando el cloroformo** (ella también lleva una tarjeta de acceso, pero no te hará falta si has hablado con la chica) y sube al último piso para acabar con Hayamoto. La vigilancia es extrema en el quinto piso, por lo que es mejor que **no utilices ningún arma ruidosa**. Después, baja las escaleras y corre al helicóptero para conseguir escapar.



Tras hacerte con la bomba y el control remoto que la detona, colócala en el helicóptero.



En esta sala llena de ordenadores, pulsa la alarma para alertar a todos los guardias.



Hayamoto huirá hacia el helicóptero y solo tendrás que pulsar el control remoto.



Si la geisha te descubre no la mates, basta con que la duermas utilizando el cloroformo.

MALASIA

Visitarás las zonas más ricas de Kuala Lumpur. Oficinas amplias y limpias, edificios lujosos... Pero al mismo tiempo, estos lugares son también los más protegidos, debido a su importancia. Es por ello que los **civiles** confían ampliamente en sus policías, y si ven algo

sospechoso, como poco irán a informar corriendo y gritando. Siempre **te puedes esconder** en algún lugar hasta que los policías se cansen de buscarte, no como en Japón. No obstante, **intenta evitar cualquier tipo de contacto** con otras personas.

MISIÓN 10: BASEMENT KILLING

→OBJETIVOS

- Localiza primero y elimina después a Charlie en el sótano sin levantar sospechas
- Desactiva el sistema de vigilancia del ascensor principal para poder huir



Sal del cubículo de teléfonos y dirígete al lugar en el que se encuentra tu equipo, marcado en el radar con un signo rojo. **Coge la bomba y la pistola**, por si acaso. Después, **ve a la lavandería** y coloca la bomba de humo allí. Sal y dirígete al departamento de Bomberos. Ya se habrá disparado la bomba, por lo que

no quedará ningún bombero en la sala. **Disfrázate** como uno de ellos y toma el **hacha**. Atraviesa los controles de metales (eres un bombero y nadie te dirá nada porque suenan) y monta en el ascensor para bajar al sótano. Cuando estés allí, busca la **sala de control**, que está cerca de la entrada. Verás una puerta y un ascensor que no funciona.



Disfrázate de bombero no tendrás ningún problema en pasar por el detector con armas.



Aunque también puedes optar por hacerte pasar por un llamativo repartidor de pizzas para entrar.

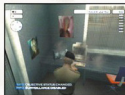
Entra por la puerta y baja las escaleras hasta el **segundo piso del sótano**, donde está Charlie. Entra con cuidado en la sala: Charlie está al fondo, pero la sala está llena de bolsas de patatas y disquetes rotos que harán mucho ruido si los pisas. Una vez hayas acabado con Charlie (sabemos que el hacha es muy cruel, pero las cosas son así), vuelve a la estancia de arriba, la de los ordenadores y el ascensor. **Dispara al ordenador de la izquierda y monta en el ascensor**, que ya funciona. Si no tienes pistola, hay una en el **cajetín** que hay al lado del ascensor.

LA MANERA "SABROSA":

Al comenzar, ve al **departamento de comida**. Está sellado en el mapa. Verás a un **hombrecillo con una pizza** en la mano. Arrebátasela y ponte su ropa, porque el señor del sótano ha pedido algo de comer. Ve al ascensor y baja al sótano. Llamarás un poco la atención, porque la ropa que llevas es bastante ridícula, pero pasarás sin problemas por el detector de metales (aunque lleves una pistola debajo de la gorra). Elimina a Charlie y vuelve arriba. Espera a que los guardias de la sala se vayan, entra y dispara al ordenador de la izquierda para montar en el ascensor.



Si no quieres ser cruel y usar el hacha con Charlie, también puedes usar la cuerda de piano.



Tras acabar con tu objetivo, dispara al ordenador para que el ascensor funcione y puedas irte.

MISIÓN 11: GRAVEYARD SHIFT

→OBJETIVOS

- Coloca el dispositivo
- Encuentra una salida

Sal y ve por el pasillo de la izquierda a la cocina. Allí, **dispara a la webcam** que hay junto a la cafetera, sal y ve al otro signo de exclamación que hay más abajo en el mapa. Quédate a un lado de la habitación y espera a que el **administrador de sistemas**, el punto blanco en tu mapa, entre en la cocina. Finiquítalo y **ponte su ropa**. Ahora deberás ir al otro extremo del piso, hacia la sala en la que



Coge de esta sala la tarjeta amarilla de la pistola, aunque procura ser discreto.

pone "**Sist. Administración**". Allí, coge la **tarjeta amarilla** de la mesa y la **pistola** si quieres. Procura que ningún administrativo te vea o dará la alarma. Mira el mapa. Tendrás que



Ponte la ropa del administrador de sistemas para moverte libremente por el edificio.

alcanzar la puerta de más arriba, marcada de amarillo, ahora que tienes el pase amarillo. **Coloca en esa sala el dispositivo detrás del ordenador**. Diana te llamará para



Dispara a los ventanales y consigue bajar hasta el puente sin que te vean los guardias.

darte una salida: abajo del todo, cerca de la oficina. Dispara a los ventanales y baja al puente. Avanza con cuidado para no ser descubierto por los dos guardias que patrullan hasta la salida.

MISIÓN 12: THE JACUZZI JOB

→ OBJETIVOS

- Elimina a Charlie Sidjan
- Roba el dinero
- Roba la estatua



Primero deberás conseguir entrar en el edificio a través de una terraza sin que ninguna de las amiguitas de Charlie te vea. Es complicado: avanza por la cornisa agachado hasta el último balcón que comunica directamente con la sala de la caja fuerte en la que está el dinero. Entra cuando la secretaria se haya ido y abre el cuadro de la pared. No podrás abrir la caja fuerte hasta que no hayas quitado los fusibles de la habitación que hay

frente a este despacho (marcada con un signo de exclamación). Ve hasta allí y rompe los cables. Después, vuelve al despacho y abre la caja fuerte. Como habrán llamado a un técnico para que repare los fusibles, espéralo y elimínalo también (no te interesa que funcionen las luces durante un rato). Puedes coger unas gafas de visión nocturna en el signo de exclamación de más al sur que se ve en el mapa. Ve ahora hasta la sala donde está la estatua que debes robar (en el mapa

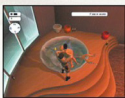


Elimina al técnico y a cualquier otra persona que te vea en esta misión o habrás fracasado.

es la de más abajo, también marcado). Coge la estatua y ve a visitar al señor Charlie. Estará jugueteando en el jacuzzi. Dispárale cuando saque la cabeza del agua. Las "chicas de Charlie" lo dejan sólo de vez en cuando, aunque si estás a oscuras, podrás disparar sin que te vean. Regresa al corredor y ve hasta el ascensor para salir.



Hasta que no quites los fusibles no podrás abrir la caja fuerte que hay tras el cuadro.



NURISTAN

Las ciudades están llenas de recovecos donde esconderse y atajos, como los mercadillos ambulantes y las azoteas de los edificios. Aunque en general, verás zonas pobres y desérticas donde la presencia policial es como el aire: está en todas partes.

Descubrirás que los soldados de las Naciones Unidas también van contra ti. Vamos, que no cuentas con muchos amigos por aquí. Al igual que en Japón, tampoco servirá de mucho que te vistas con algún traje típico del lugar: eres demasiado calvo.

MISIÓN 13: MURDER AT THE BAZAAR

→ OBJETIVOS

- Elimina al lugarteniente Ahmed Zahir
- Obtén el mapa de la localización de las ojivas del lugarteniente
- Elimina al Coronel Mohammad Amin
- Obtén la llave del Coronel



Llega hasta la puerta de más abajo del cuartel, donde está el lugarteniente. Fuerza la cerradura, pero ten cuidado con los soldados que hacen guardia: si te ven, sospecharán. Dentro del cuartel, el lugarteniente está solo en el piso de arriba. No hagas

ruido y sube para eliminarle antes de que dé la voz de alarma. Coge el mapa y ponte sus ropas. Espera a que los soldados de abajo se vayan y sal. Puedes ir al edificio marcado al norte para coger un rifle de francotirador. No obstante, ve al Bazar (en el mapa, la

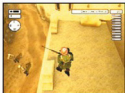


Las calles de esta ciudad están muy vigiladas. Ten mucho cuidado con lo que haces o te descubrirán.

parte gris de más abajo); allí te espera el Coronel con su guardaespaldas. Entra por la zona norte, estará menos protegida y más cerca de la salida. Elimina al Coronel tras cargarle a su guardaespaldas y coge la llave. Ya podrás salir del nivel.

LA OTRA MANERA, "DESDE LEJOS, MEJOR":

Junto a la fachada del mercadillo, cerca de la entrada, verás una escalera que



La mejor opción para superar esta misión es moverte por los tejados y disparar desde allí.

te dará acceso a la azotea del mercado. Verás algunas ventanas, desde donde se puede ver el pasillo del mercado y los puestos de enfrente. Pues bien, si has ido al edificio de más al norte para recoger el rifle, podrás disparar desde aquí al Coronel cuando pase. Estará un rato paseando y se meterá en algunos puestos. Bastará con disparar al Coronel, tu objetivo, y olvidarte del guardaespaldas. Pero para hacerlo de este modo, deberás darte prisa.

MISIÓN 14: MOTORCADE INTERCEPTION

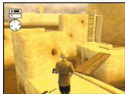
→OBJETIVOS

- Encuentra a tu contacto para recoger las armas
- Mata al Khan local
- Evita a los soldados

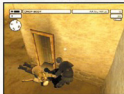


Sal de entre las cajas y dirígete hacia la izquierda, pasando por los arcos que verás hasta tu **contacto**. **Recoge el rifle y hazte con un traje de soldado**, pero recuerda esconder el cuerpo. Los mejores lugares para hacerlo son encima de los edificios. Allí seguro que no los encuentran. Después, busca el **edificio que hay enfrente de la mezquita** y que tiene una tabla de madera para pasar de una azotea a otra. Desde arriba verás el **trozo de carretera más amplio**, por donde va a pasar el

Khan. Cuando las tropas de las Naciones Unidas (recuerda no disparar a ningún casco azul) pasen delante de la limusina del Khan, **dispara al motor o a una de las ruedas para que se detengan y bloqueen el paso durante unos minutos**. El Khan permanecerá dentro del coche en el asiento de detrás. **Utiliza el rifle de francotirador para eliminarlo**. Suelta el rifle y baja disimulando, para no ser descubierto por los guardias que habrán comenzado a buscar a un soldado misterioso.



Cuanto menos te crucas con la gente, mejor. Sigue utilizando los tejados cuando puedas.



Oculto todos los cuerpos que elimines rápidamente o escondidos darán la alarma.



De nuevo, el rifle de francotirador será imprescindible para superar con éxito la misión.

Ve despacio hasta la salida que se encuentra tras la mezquita, en un agujero en el muro.

QUIERO EL RIFLE Y UNA M4: Si quieres llevarte el rifle de este nivel para tu colección, haz lo mismo pero desde el tejado de la **mezquita**: cuando hayas eliminado al Khan, será fácil salir con el rifle, porque tienes la salida muy cerca. Este rifle te será muy útil en la próxima misión, si cuentas con él. Si lo que quieres es una de las armas de los cascos azules, ¡es que estás loco! Pero bueno, se puede hacer: ingéniate para usar la cuerda de piano con uno de ellos. Haciéndolo así, no se considerará como una baja en el menú, de modo que todavía podrás obtener el rango **"Silent Assassin"**.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE ARMAS

• **Cuchillo de combate:** Durante la misión 4, lo tiene el General.



- **Cuchillo de cocina:** Puedes encontrarlo en cualquier cocina del juego.
- **Palo de Golf:** En la primera misión, dentro de la habitación de Guillani.
- **Katana:** Durante los niveles de Japón, es el arma habitual de los ninjas negros.
- **Hacha:** Durante la misión 10 en Malasia, en el departamento de bomberos.
- **Escalpel:** En la misión 18, dentro de la oficina del anestesista.
- **Baller:** La tienes desde el principio.
- **AMT Hardballer .45, Baller con silenciador:** La conseguirás al conseguir tu primer rango "Silent Assassin".
- **Pistola 9mm:** Cualquier guardia normal del juego tiene una.
- **Pistola 9mm con silenciador:** Podrás conseguirla en la primera misión del juego.



- **Revólver:** En la primera misión, en el cuerpo de Don Guillani.
- **Deagle:** En la primera misión, dentro del primer piso de la mansión.
- **Pistola .54:** La tiene uno de los agentes que vigilan la caja fuerte durante la misión 5.
- **Pistola .22 SD:** Está en el nivel 9 de Japón, en el museo del castillo.
- **Rifle R93 Sniper:** En el garaje de la mansión durante la primera misión.

MISIÓN 15: TUNNEL RAT

→OBJETIVOS

- Entra en la base
- Elimina a Yusef Hussein
- Transporta el cargo a la superficie



La entrada a los túneles más cercanos está un poco más arriba, protegida por dos soldados. Pero **hay otra más alejada que te llevará directamente al lugar que buscas**. Elimina a los guardias y hazte con un **traje** antes de entrar en el túnel. Abajo, deberás buscar **la sala de tortura**, donde un pobre hombre está siendo torturado por dos soldados. Elimina a los soldados —uno de ellos tiene la **M60**— y ocúltalos en la agua para que no sean descubiertos.

El hombre torturado te desvelará dónde se encuentra Yusef y éste aparecerá entonces en el mapa. Ve hasta esa habitación: Yusef se oculta en una pequeña sala contigua. **Elimínale y dirígete al ascensor**, en la otra punta del mapa. Dentro del ascensor verás el **cargo**. Utiliza el ascensor para llegar al piso superior, y asegura la zona acabando con el guardia que se encuentra vigilando fuera. Una vez que lo hayas despachado, se acabará el nivel.



Si algún guardia te descubre al principio, mejor que vuelvas a empezar el nivel.



INDIA

Religión y política, ninguno muy compatible con tus ideologías. Como comprobarás enseguida, hay **mucha presencia policial**, aunque parecen no pertenecer al mismo grupo. Están la **policía budista**, la **policía local**, y los **guardaespaldas personales**. Todos perfectamente

localizados, así que recuérdalo cada vez que entres en un sitio nuevo para no dar la nota con tu indumentaria: se fijan mucho en esas cosas. De todas formas, no todo es malo en este entorno; **también cuentas con bastantes aliados** en esta parte del mundo.

MISIÓN 16: TEMPLE CITY AMBUSH

→OBJETIVOS

- Reúnete con el contacto de la misión
- Encuentra al agente Smith
- El Agente Smith debe sobrevivir
- Elimina a los dos asesinos y fotografía sus cuerpos
- Llévale las fotos al agente Smith



Ve hasta el **primer contacto**, que en el mapa está señalado con el **logotipo** de la agencia. Después de hablar con él, ve hasta el **siguiente contacto** (puedes coger la **escopeta** si quieres, aunque si te ven con ella

darán la alarma). Él te dará **nuevos objetivos** y una **cámara de fotos**. Un mensaje en pantalla te informará de que los asesinos han sido vistos en una de las plazas de mercado, y aparecerán como **puntos amarillos** en el mapa.



Habla con tu contacto pero no cojas la escopeta. Si te ven con ella por la calle, darán la alarma.

Uno de los asesinos estará abajo y otro en uno de los balcones a los que puedes acceder a través de las tiendas abiertas. **Acaba con ellos y fotografíalos**.



Una vez que acabes con los asesinos, saca fotos de los cuerpos y llévalas a Smith.

Dale las fotos a Smith. Te indicará dónde está la salida: en una tienda de alfombras. Ojo con los francotiradores. Mira el mapa y que nadie te vea.

MISIÓN 17: THE DEATH OF HANNELORE

→OBJETIVOS

- Coge la llave del lugar secreto
- Mata a la Dr. Von Kamprad
- Esconde el cuerpo de la Doctora Von Kamprad, mira el mapa
- Evita las hajas civiles



Baja a la playa y camina por la orilla hasta que al final a la izquierda veas un **enorme desagüe**. Si esperas al tipo que hace la ronda cerca, podrás conseguir su **traje** y será todo más fácil. Entra por allí y baja todo el camino hasta el extremo sur, donde las escaleras. Pero en lugar de subir por allí —sabrías en medio del jardín del hospital—, **sal por unas escaleras** que verás a un lado.

Darás a una **alcantarilla** justo al lado de una de las habitaciones. Ten cuidado de **que nadie te vea**, ni siquiera los enfermos, porque darán la alarma. Despliega el mapa y busca el **almacén**. Allí encontrarás un **veneno**, y la **llave** del lugar secreto en donde debes esconder a la doctora. Coge ambas cosas y regresa por donde has venido hasta una sala con el signo de admiración más abajo en el mapa. Dentro encontrarás un **traje de enfermo**. Póntelo y **sal al jardín** para alcanzar el edificio del hospital. Todo el mundo pensará que eres un simple paciente tomando el aire.

Habla con la enfermera que verás sentada en un banco y te conducirá hasta el último piso, donde verás a la doctora. Mientras esté hablando contigo en el balcón acerca de lo mucho que va a costarte la operación, ve hasta su



Si esperas por aquí cerca, aparecerá el tipo que hace la ronda, cuyo traje te vendrá muy bien.

escritorio y **echa el veneno en el vaso de agua**. Después, sólo debes esperar a que tome el agua y muera. A continuación, dote prisita en **escondería** en la sala marcada con un círculo rojo en el mapa: arrástrala por el medio del hall para que no te vean los guardias y procura que no te vea la enfermera tampoco. Cuando la tengas escondida, vuelve abajo y regresa a la playa, donde comenzaste el nivel. Si lo haces por las alcantarillas, no te verá nadie.

LA MANERA "CHAPUCERO": No hace falta decir que también **puedes ir disfrazado con el traje naranja de policía**. En ese caso, sólo tienes que evitar a tantos guardias como puedas y



En cuanto se desdoble, ponle el veneno en el vaso de agua para cumplir con tu objetivo.

cargarte o utilizar el cloroformo con los que no puedas evitar. Cuando llegues a la sala de la doctora, simplemente **utiliza la cuerda de piano con ella**. No hace falta que envenenes su agua, aunque sí tendrás que coger la llave del sitio secreto del almacén para esconderla.



Evita a tantos guardias como puedas y, si no te queda más remedio, usa la cuerda de piano.



Una vez que hayas cumplido todos tus objetivos, vuelve aquí para pasar a la siguiente misión.

MISIÓN 18: TERMINAL HOSPITALLY

→OBJETIVOS

- Elimina al líder del culto
- Escapa de la isla

Rodea la isla por la playa hasta el templo. Ponte el traje que hay allí y busca las armas. Sigue por la izquierda para rodear el hospital. Una ventana da a una sala de medicamentos y una puerta algo más alejada te dará acceso a las escaleras y a todos los pisos. Ve por donde quieras, pero llega al segundo piso, hasta la oficina del doctor. Está cerrada, espera a que la secretaria se vaya al balcón para forzar la cerradura. Dentro, coge la llave, las



Aprovecha que la secretaria va al balcón a tomar el aire para forzar la cerradura de la oficina.

gafas de visión nocturna y cambia de ropa. En el ascensor, baja al sótano. Dirígete a las habitaciones señaladas para coger un escálope. En la última verás unas escaleras que dan a los conductos de ventilación y los contadores de luz. Sube a los conductos de ventilación y



Vestido como médico, incluso algunos guardias sospecharán de ti. Precaución y serenos de acero.

busca la habitación del líder (hay dos policías de naranja). Cuando sepas en qué quirófano está, baja y apaga la luz. Colócate las gafas de visión nocturna y ve al quirófano para asesinar al líder con tu escálope. Después, sal por las escaleras más cercanas para volver al comienzo.

» Rifle SVD Sniper:

Es parte de tu equipo en la segunda misión, el que encuentras en la taquilla 137.



• Rifle W2000 Rifle:

La última vez que vuelves a San Petersburgo, lo lleva el agente 17, es decir, tu clon.

• Rifle corriente:

Lo llevan los francotiradores que se encuentran en las torres de la misión 8, pero tendrás que esperar a que se les caigan una vez que les hayas disparado.

• MI95:

Lo obtendrás de tu contacto durante la misión 14.

• Ballesta:

Es parte de tu equipo en la misión 7 de Japón.

• Escopeta de doble cañón:

La tiene uno de los guardias de la entrada principal del primer nivel.

• SP12:

La encontrarás en la misión 16 y te la dará tu primer contacto.

• Sawn-off Shotgun:

Se consigue tras obtener por segunda vez el rango de "Silent Assassin" en el juego.

• AK:

La mayoría de los guardias durante la misión 4 tiene una.

• M4:

En la misión 14. Sólo la llevan los soldados de las Naciones Unidas, por lo que es la más difícil de conseguir (aunque acabarán dándosela después de conseguir unos cuantos rangos "Silent Assassin").

• M60:

Durante la misión 15, la tienen la mayoría de los guardias que verás.



• SMG:

Es muy fácil de encontrar en cualquier nivel.

• SMG5-SD6:

Muchos guardias la llevan en Japón, en la misión 7.

• Uzi:

Durante el nivel 18, la tiene alguno de los malos de naranja.

MISIÓN 19: SAN PETERSBURG REVISITED

→OBJETIVOS

- Elimina a Sergei Zavorotko
- Escapa a través del metro

El escenario es el de la segunda misión y el objetivo se encuentra en el mismo piso del mismo hotel. Ve al casillero 137 y coge el rifle. No tiene munición, ve al punto señalado con el logotipo de la agencia. Cuando la tengas, ve a la parte trasera del Hotel Puhskin. Al aproximarte al hotel, un clon de 47, Mr. 17, te está vigilando. Ya en el hotel, ve al segundo



En esta ocasión te las tendrás que ver con un clon tuyo. Acaba con el sigiloso.

piso por las escaleras de la izquierda. No encontrarás a Sergei donde debería estar, sino a un muñeco de cartón. El primer objetivo, claro, se cancelará. Busca a Mr. 17 en las habitaciones contiguas (no



Después de hacerlo con el rifle que llevaba tu clon, vuelve por donde has venido hasta el metro.

aparece en el mapa, mira tras cada cerradura). Cuando le encuentres, sé sigiloso y usa la cuerda de piano con él. Coge el rifle W2000 y regresa por donde has venido al metro.

MISIÓN 20: REDEMPTION AT GONTRANNO

→OBJETIVOS

- Elimina a todos los guardaespaldas de Sergei
- Salva al padre Vittorio y acaba con Sergei

Hay veinte guardaespaldas en total, y cuatro de ellos están fuera de la iglesia. Comienzas sin armas, exceptuando la cuerda de piano, así que corre hasta la cabaña de las armas. Entra en la iglesia por el pasadizo que hay cerca de tu cabaña hasta unas escaleras junto al confesionario. Desde allí podrás acabar con varios guardaespaldas



En este nivel hay cerca de veinticinco guardaespaldas armados hasta los dientes.

sin correr riesgos. Cuando elimines a los veinte malos (sube a los balcones para acabar con los francotiradores), ve al confesionario y dispara al centro de la vidriera, justo en el corazón.



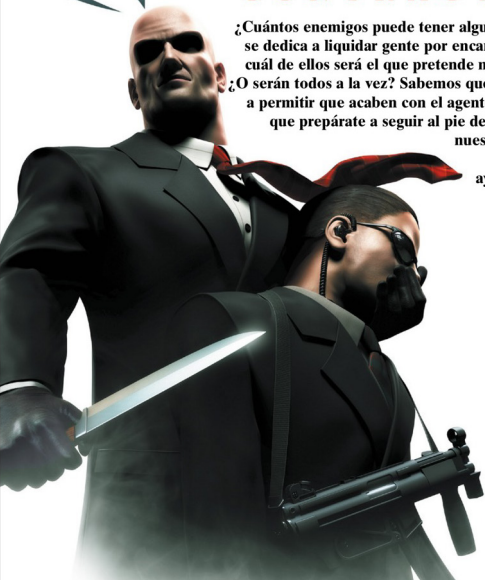
Por fin encontrarás a tu amigo Vittorio, aunque no saldrá muy bien parado.

Sergei huirá dejando malherido a Vittorio y será hora de acabar con él. Sube a uno de los balcones y, desde allí, finiquítale. Después, como siempre, disfruta de la secuencia final.

HITMAN

CONTRACTS

¿Cuántos enemigos puede tener alguien que se dedica a liquidar gente por encargo? ¿Y cuál de ellos será el que pretende matarle? ¿O serán todos a la vez? Sabemos que no vas a permitir que acaben con el agente 47, así que prepárate a seguir al pie de la letra nuestra guía para ayudarlo.



NIVEL 01. ASYLUM AFTERMATH

Avanza hacia el cuerpo que hay en mitad de la sala y coge las **Llaves del Coche** del cadáver que hay en el medio ❶. Sal de la habitación y recorre el pasillo. Sólo hay un camino posible hasta el **Ascensor**. Encontrarás algunos cadáveres en el suelo y algunos locos de los que no debes preocuparte. También verás una puerta cerca del ascensor que por ahora permanecerá cerrada, olvídate por el momento. En el

primer piso, busca la celda que tiene el **Disfraz** y pónsete. Cuando lo hayas hecho, **dirigete a la segunda planta y utiliza la Ganzúa** para abrir la reja. Sal cuando no haya ningún guardia cerca (**utiliza el mapa** para verlos, son los puntos que se mueven). En cualquier caso, **si no vas armado pero si disfrazado**, los SWAT te dejarán en paz si pasas rápidamente entre ellos ❷. Ahora tienes **dos formas de**

salir del manicomio: llegando a la azotea y bajando por la escalera hasta el Coche que hay a un lado de la entrada del hospital; o **consiguiendo un Disfraz de SWAT** para salir

tranquilamente por la puerta ❸. Tómes la decisión que tomes, **deberás escapar en el coche** usando cualquiera de las Llaves que hayas encontrado hasta ese momento ❹.

MÁS LLAVES

Por si no has recogido las Llaves del Coche al principio del nivel, encontrarás otra copia en el despacho que hay al fondo del segundo piso. Allí, además, hay un Rifle dentro de un armario.



NIVEL 02. THE MEAT KING'S PARTY

OBJETIVOS: ELIMINA A "MEAT KING" CAMPBELL STURROCK / ELIMINA ANDREI PUSCUS / RESCATA A LA HIJA DEL CLIENTE / ESCAPA



• PARA ENCONTRAR A LA CHICA:

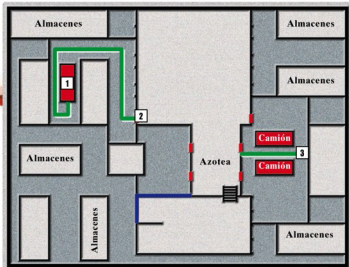
Comienzas el nivel dentro de un camión con un **Gancho de Carnicero** en la mano. Menos mal que te falla la memoria... **Cambia tu ropa por la del**

Carnicero que hay en el suelo y **tira el Gancho**. Ahora, sal del camión y pulsa el **Interruptor Rojo** del lateral para cerrar las puertas ❶. Si no lo hicieras, el Carnicero podría salir y dar la alarma. **Tira todas tus armas**, por-

que tienes que dejarte registrar por el gorila de la puerta trasera del Restaurante. **Puedes quedarte el Gancho si lo escondes**. Cuando entres, ve por el pasillo de la izquierda (**Pasillo A**) hasta la sala en la que hay una escalera,

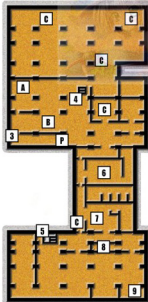
que conduce al **segundo piso** ❷. Arriba encontrarás a la **chica**, aunque antes tendrás que acabar con un Chef. Cuando te deshagas de él, podrás ir a buscar a la hija de tu Cliente, aunque verás que no puedes hacer mucho por ella, »

EXTERIOR



- | | | |
|--------------------------|----------------------------------|--------------------------|
| 1 Entrada nivel (camión) | 4 Escalera a la chica (2º piso) | 7 Cocina, plato de pollo |
| 2 Entrada restaurante | 5 Escalera a Meat King (2º piso) | 8 Bar, opio |
| 3 Salida | 6 Traje de camarero | 9 Fumadero, Puscus |

1 PISO RESTAURANTE



- | | |
|---------|----------------|
| 6 Carne | A B C Pasillos |
|---------|----------------|

» salvo tal vez... **llevarle el miembro** que le han arrancado a su padre ❸.

• CÓMO ASESINAR A MEAT KING:

Tu siguiente objetivo es Meat King. Se encuentra también en el **segundo piso**, y puedes llegar hasta él saliendo por la puerta del fondo a la **azotea**. Círcula y entra en el edificio del fondo. Allí verás a varios **tipos encapuchados**. Tendrás que **disfrazarte** como uno de ellos y **no llevar ningún arma** si quieres que te dejen llegar a tu objetivo ❶, aunque encontrarás **Cuchillos** en varias habitaciones que si podrás llevar

escondidos. Cuando llegues hasta Campbell, asegúrate de **cerrar las persianas** y de **acabar también con las chicas** que le acompañan, podrían gritar ❷. Una vez eliminado, sal por donde has venido y vuelve abajo.

(ver LO PROFESIONAL SERÍA...)

• CÓMO ACABAR CON PUSCUS:

Regresa para **charlar otra vez con tu amigo el barman** en la zona del Bar. Coge la **Pipa de Opio** que hay en la barra y ve a por el **Disfraz de Camarero** si no lo llevas puesto aún. Lo mejor para capturar a Puscus es espe-

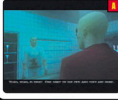
rarle en el **fumadero del fondo**, porque él parará allí después de su ronda habitual. Cuando llegue y se tumbe en la cama, acércate para **ofrecerle la pipa**. Espera a que fume y la vuelva a dejar en la mesita para sacar un Cuchillo y acabar con él allí mismo ❸.

• ¡ESCAPA!

Ahora tienes que ser rápido, pero no llores demasiado la atención. Debes salir por la parte trasera del local, donde están los camiones. Acércate a cualquiera de ellos para finalizar el nivel.

LO PROFESIONAL SERÍA...

Encuentra el **bar** siguiendo el **Pasillo C** y charla un rato con el **barman** ❶. Te enterarás de que Meat King siempre come solo, ¿se te ocurre algo?, a nosotros también. **Busca el Disfraz de Camarero** y póntelo para entrar en la **cocina** ❷. Allí, coge el **plato de pollo** y **mete dentro el Gancho de Carnicero**. Sube entonces al **segundo piso**: el guardia que hay encima de la escalera te dejará pasar en cuanto vea la comida. Cuando llegues ante Meat King, **cierra las persianas con el interruptor** de la pared. Después, **alícale con el Gancho** mientras esté zampando y vuelve abajo como si nada hubiera pasado.

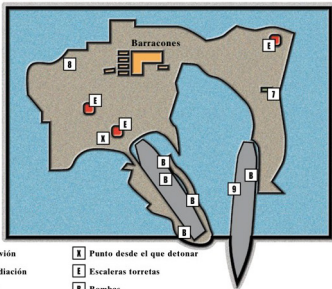


NIVEL 03. THE BJARKHOV BOMB

OBJETIVOS: ACABA CON FABIAN FUCHS \ ACABA CON EL COMANDANTE BJARKHOV \ DESTRUYE EL LABORATORIO \ ESCAPA EN EL AVIÓN.

AEROPUERTO

ZONA SUBMARINO



1 Entrada nivel

2 Vagoneta a submarino

3 Salida

4 Entrada subterránea

5 Rifle

6 Laxante

7 Vagoneta a avión

8 Traje antirradiación

9 Comandante

X Punto desde el que detonar

E Escaleras torretas

B Bombas

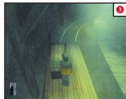
- CÓMO ACABAR CON FABIAN FUCHS:

Lo primero que debes hacer es **encontrar un abrigo**. Da la vuelta y sal por la rampa del avión que hay junto a la escalera para **subir a la cabina**, aprovechando que todos los guardias están reunidos en la parte de delante. Baja por las **escaleras** y llegarás a un **túnel**

subterráneo. En la **cabina de control** que hay en el túnel verás un guardia, pero un poco más allá hay un **civil** arreglando una tubería. Aproxímate a éste y usa la **Jeringuilla** o lo que quieras para quitarle el **Abrito**. Regresa arriba y ve al edificio del **comedor** que hay a la izquierda en el mapa. También puedes **disfranzarte de Guardia**, pero así te

será más difícil llegar hasta el señor Fuchs. Entra en la **cocina** y recoge el **Laxante**. Cuando nadie te vea, aprovecha para **echarlo en la Sopa** que está en el fuego. Después, **habla con el cocinero** para que te dé la información necesaria para encontrar el submarino y la forma de destruirlo. A continuación, el cocinero le llevará la so-

pa al hombre del anorak amarillo, **Fabian Fuchs**, tu primer objetivo. Ya sólo tendrás que esperar a que le entren ganas de ir al **baño**. Cuando esté allí, ve y **dispárale con el silenciador** para ponerte su **ropa**. Al salir, el guardia del comedor se ofrecerá a escoltarle a las vías del tren. **Síguelo sin acercarte mucho** a él para que no te reconoz-



ca y monta en la **vagoneta** para atravesar el túnel hasta el Submarino ❶.

CÓMO LLEGAR HASTA EL COMANDANTE BJARKHOV:

Cuando la vagoneta se detenga al final del túnel, baja y **ve a la parte inferior**. En la entrada del Submarino, un guardia te dirá que el Comandante te está esperando y te indicará la puerta en la que se encuentra: la segunda a la derecha. Atraviesa un par de habitaciones y llegarás a la **terraza del barco**. Allí te estarán esperando un par de guardias, **déjate registrar** y no te preocupes porque te quiten todas las armas. A continuación, entra en el **camarote del Comandante** para ver un vídeo. Cuando vaya a por el vodka, **usa el Cable para estrangularle**, pero ten cuidado, porque antes de echarse el vodka se girará hacia ti para hacerte un gesto. Después de hacerlo podrás estrangularle sin problemas. Antes de salir por la puerta que hay

a la derecha en la sala, recoge la **Llave Maestra** del escritorio ❶. **Continúa bajando las escaleras** y recorre el largo pasillo hasta el final. Verás una puerta a la izquierda con tres guardias y un pequeño **almacén** dentro. Ignora a los guardias y coge las **tres Bombas** que hay en el almacén ❷.

DESTRUYE EL LABORATORIO EN EL SUBMARINO:

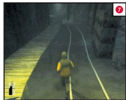
Ahora dirige al Submarino, que en realidad es el Laboratorio donde están fabricando las Bombas. Si has hablado con el cocinero en la zona anterior, ya lo sabrás y además estarán **señalados en el mapa los tres puntos** donde debes colocar las Bombas para destruirlo. Sólo debes **acercarte al casco del Submarino** y colocar la Bomba en cada caso. Después de haber puesto las tres, vuelve arriba y **escóndete junto a la escalera de hierro** que hay en el badén de nieve cercano (X en el mapa). Desde allí, detona las Bombas

cuando el guardia que vigila la parte delantera del Submarino esté sobre el puente, para cargarte a todos los malos que puedas de una sola vez ❸. **(ver LO PROFESIONAL SERÍA...)**

ESCAPA DE SIBERIA:

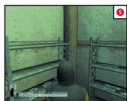
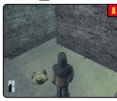
Esto es lo más fácil, sólo debes **regre-**

sar por el túnel de la vagoneta a la zona del Avión ❹. Entra en él y dirige a la escalera. Pero asegúrate de hacer todo esto **disfrazado de Fuchs**, claro ❺. De lo contrario, llevando el Traje Antirradiaciones no te dejarían salir de la zona y llamarías mucho la atención vestido de Soldado.



LO PROFESIONAL SERÍA...

Si no te has atrevido a entrar en la sala de los tres guardias para recoger las Bombas, podrás conseguir las en otro sitio. Ve al **almacén** que hay en la parte superior izquierda del mapa. Dentro sólo hay un civil, pero a la derecha encontrarás también un **Traje Antirradiaciones** ❶. Ve al Submarino y **entra en la zona radiactiva** que hay en el centro. Verás a unos operarios trabajando con unas **Bombas** ❷. Al fondo encontrarás tres cargas, encima de un cajón.



NIVEL 04. BELDINGFORD MANOR

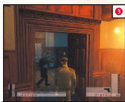
OBJETIVOS: ASESINA A LORD WINSTON BELDINGFORD / ELIMINA A ALISTAIR BELDINGFORD / RESCATA A GILES NORTHCOTT / ESCAPA DE BELDINGFORD

ELIMINAR A LORD WINSTON BELDINGFORD:

Primero tendrás que **evitar a los cuatro guardias** que están en el jardín donde comienzas. Date la vuelta y aprovecha que los dos guardias más cercanos charlan para irte por la derecha y **esconderte tras los arbustos** del muro, hasta alcanzar cualquier

ra de las dos **puertas de madera** del fondo ❶. Debes llegar al **laberinto** que hay a la izquierda, porque allí está la **entrada subterránea** a la Mansión ❷. Llegarás así a la bodega, donde hay un guardia. **Consigue su ropa** utilizando la Jeringuilla con él y no llames la atención. Después, sube la escalera que hay al fondo a la derecha





COSAS QUE HACER

En esta chimenea podrás colocar una Bomba, sólo te hace falta algo inflamable. ¿Te acuerdas de la Lata de Gasolina que encontraste en la Bodega? Pues échala dentro para hacer un poco de ruido. Aunque te advertimos que si lo que quieres es la mejor puntuación, no es buena idea que lo hagas...

y sigue por las escaleras hasta la **primera planta**. Cruza las puertas dobles que tienes inmediatamente a la izquierda y en el hall. Vuelve a entrar por la puerta pequeña que hay a la izquierda hasta una **pequeña cocina**. Ignora a los dos guardias sentados y ve por la derecha. Encontrarás otro hall y muchas puertas, pero la única que te interesa por ahora es la que conduce a la **Caldera**. Entra y **apágala**. Verás una secuencia de vídeo.

Regresa a la primera cocina y sube por las escaleras de la izquierda. Entra en la segunda habitación y coge el **Veneno** de la cómoda. Ve al baño y **abre el espejo-puerta** para entrar en un **pasillo secreto**. Subiendo las escaleras llegarás directamente al **cuarto de Winston Beldinford**. Fíniquitale como prefieras, pero no te acerques a él, porque sacará una Escopeta y alertará a toda la casa de tu presencia. (ver **LO PROFESIONAL SERÍA...**)

PARA ELIMINAR A

ALISTAIR BELDINGFORD:

Cuando Winston haya muerto, sal por las puertas dobles de su dormitorio y busca la **entrada secreta** en la **Librería** de la derecha, junto a la chimenea. Sigue por allí y sube la escalera



LO PROFESIONAL SERÍA...

Hay dos formas. La primera es esperar a que el señor Beldinford vaya al baño para echarle el **Veneno en el vaso de leche** que tiene en la mesilla. La chica que duerme al lado no se despertará. Y así, al regresar, dará un sorbito y morirá apaciblemente en la cama. Lento, pero seguro. La otra manera es **entrar sigilosamente** mientras duerme y **utilizar el cajón** que hay sobre la cama para ahogarle. Rápido y silencioso.



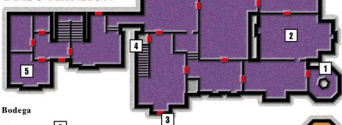
del final. Llegarás a una pequeña **habitación con dos chimeneas**. (ver **COSAS QUE HACER**)

Baja la escalera en espiral hasta la primera puerta que veas, que te conducirá hasta el dormitorio de un tipo que estará durmiendo. Toma su **Ropa** y su **Escopeta**, procurando no hacer ruido. Sal por las puertas dobles y

cruza la sala del billar. Baja por la escalera hasta la entrada principal y allí continúa por las puertas dobles que hay a la derecha. Sigue por la siguiente sala hasta que veas una puerta sencilla que te llevará a la **Bodega**. **Coloca el Veneno en el barril de whisky** y espera a que el mayordomo venga para rellenar el vaso de Alistair.

Puedes salir detrás del mayordomo para ahorrar tiempo, pero espera a que Alistair muera antes de salir de la Mansión.

1 PISO MANSIÓN



- | | | |
|-------------------|-------------------|-----------------------|
| 1 A la Bodega | 7 Puerta espejo | 10 Escopeta / Disfraz |
| 2 Alistair | 8 Rifle | 11 Winston |
| 3 Salida mansión | 9 Librería puerta | |
| 4 A la Bodega | | |
| 5 Caldera | | |
| 6 A cocina 1 piso | | |

2 PISO MANSIÓN



20. PARA ENCONTRAR AL SECUESTRADO:

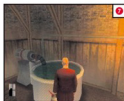
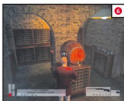
Sal de la Mansión y **dirigete a los Establos** que hay en la parte derecha del mapa. Alcanza la sala con el **Veneno** y procede a **echarlo en el tanque de agua** que hay al final ❶. Entonces entra en la sala donde hay tantos guardias viendo la televisión, enfrente de la que tenía el Veneno ❷. Recoge la **Llave** que hay en la pared (si te das prisa, los guardias no te dirán nada) y ve a los **Establos de la derecha**. Allí encontrarás al hijo de tu cliente, sano y salvo. (ver **COSAS QUE HACER II**)

· ¡ESCAPA!

¿Recuerdas dónde empezó el nivel? Pues hasta allí tienes que volver. No olvides **mantener la distancia con los guardias** para que no puedan ver bien tu cara.

COSAS QUE HACER II

Para que los guardias del Establo que están viendo la televisión sepan y puedas entrar tranquilo, muévete a recoger la **Llave** **sal del Establo por la parte de atrás**. Encontrarás el **Cable de la Antena** y sólo tendrás que **romperlo** para que la televisión deje de funcionar. Los guardias dejarán de contarte para ver qué ha pasado.



NIVEL 05. RENDEZVOUS IN ROTTERDAM

OBJETIVOS: **ASESINA A KLAAS TELLER / ASESINA A RUTGERT VAN LEUVEN / RECUPERA LAS FOTOGRAFÍAS / ESCAPA**

· ENCUENTRA UN DISFRAZ PARA ENTRAR:

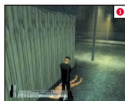
En cuanto comience el nivel, sal por la

puerta de la izquierda. **Baja las escaleras metálicas** y corre por la calle de la derecha hasta el **callejón** que

verás a la izquierda. Al final verás a un **hombre con un traje a rayas**. Utiliza la **Jeringuilla** con él y **ponte su Ropa** ❶. Coge también el **Dinero**, pero **tira todas tus armas**. Continúa avanzando por la calle de abajo y entra en la **zona vallada**. Antes de entrar, el tipo de la puerta te cacheará, por eso es importante que no lleves armas encima, ya que de otra manera no podrás entrar y darán la alarma. Cuando te deje pasar, ve por la derecha para entrar en el edificio.

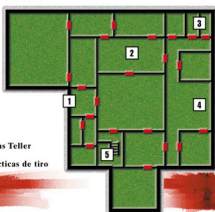
· PARA ENCONTRAR A RUTGERT:

Una vez en el edificio, busca la **sala de baile** y sigue por la puerta de la derecha. Llegarás a un pasillo. Vuelve a girar a la derecha para encontrar la **barra del bar** y al **barman** ❷. Habla con él. Coge la **Tarjeta** que te dará y **síguelo hasta Rutger**. Antes de subir al segundo piso, un guardia te cacheará: no te pongas nervioso y deja que haga su trabajo ❸. Una vez que estés en presencia de Rutger, espera a que ter-

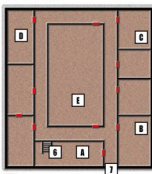


- 1 Inicio
- 2 Baillarinas
- 3 Baños
- 4 Barra de bar
- 5 Escalera a 2º piso
- 6 Escalera
- 7 Salida
- A Interruptor de corriente
- B Vídeo / Arsenal
- C Disfraz / Basura
- D Klaas Teller
- E Prácticas de tiro

1 PISO



SÓTANO



mine de hablar y vaya a la caja fuerte para acercarte y estrangularle ❶.

- PARA ACABAR CON KLAAS TELLER:
 Vuelve a las escaleras y baja hasta

el sótano. Busca primero un **Disfraz de Motero** para pasar relativamente desapercibido entre el resto ❷. Le encontrarás en la **Sala C**, junto a algunos muertos y bastante basura amontonada. Una vez que lo tengas, sólo

tendrás que **esperar el momento en que Teller**, que está siendo torturado en la Sala D, **se quede solo**. Cuando esto pase, acércate hasta él y **elimínale rápidamente** de la forma que prefieras ❸.

- ¡ESCAPA!
 Puedes tomar la salida que prefieras, tienes 4 para elegir en el mapa. Si no eres muy perfeccionista, el sistema de correr como un loco puede servirte.



NIVEL 06. DEADLY CARGO

OBJETIVOS: ASESINA A BORIS IVANOVICH DERUZHKA / ESCAPA

- PRIMERO, EL DISFRAZ:

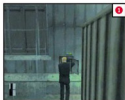
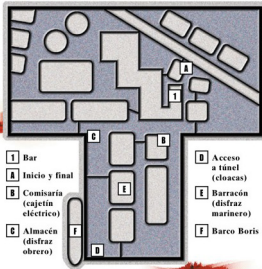
Desde donde comienza el nivel (A, en el mapa), corre hasta el **cajetín de electricidad** (B). Rómpelo para hacer salir al policía de la garita que hay junto a la

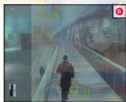
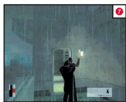
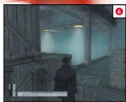
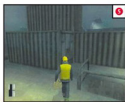
verja ❶. Cuando el policía llegue, **utiliza la Jeringuilla** con él para hacerte con su **Uniforme** ❷. Disfrazado así, podrás **pasar a la zona del puerto** y alcanzar el siguiente punto de interés

del mapa, donde está el **Disfraz de Obrero** (C) y la **Caja de Herramientas**. Antes de salir, mira por la cerradura para ver que no haya nadie ❸. Deja todas tus armas aquí, porque tienes que **pasar un control más** antes de llegar al barco ❹. Dirígete a él tras superarlo al fondo del puerto, a la **entrada de la cloaca** ❺. Recorre el túnel subterráneo y sal por la escalera que hay en el medio (D). Estarás en el almacén del centro. Es

pera a que el marinero que hace la ronda salga y vuelva a entrar para dirigirte a las escaleras a la izquierda de la salida del túnel (E). Arriba encontrarás ropa para **disfrazarte de Marinero** ❻. **Vuelve por el túnel al puerto** y sube por la rampa del barco (F) **sin acercarte demasiado** a los demás marineros. Arriba, gira a la derecha y avanza hasta el final de los camarotes. Da la vuelta y sube por la escalera a la parte superior. Si te

EXTERIOR





» has dado prisa, **verás a Boris** saliendo por la puerta de la derecha. Se irá por la otra, detrás de un guardia. Aprovecha ese momento para **estrangularle** si el marinero que va delante ha cruzado el pasillo antes. Si no, síguelo y métete en la sala de la derecha para esperarle. Pasará de nuevo al dar otra vuelta.

«**¡ESCAPA!**
Sal del barco rápidamente sin llamar la atención. Tienes que regresar hasta el punto donde comenzaste el nivel, desandando todos tus pasos (incluido el de recoger el **Disfraz de Policía** para salir del puerto).
(ver **LO PROFESIONAL SERÍA...**)
(ver **MÁS DISFRACES**)

LO PROFESIONAL SERÍA...

Al comenzar el nivel, **busca el bar de striptease** y habla con el camarero. Él te dirá algunas cosas interesantes.
Sube y busca en el baño del segundo piso el **Veneno para Ratas**.



MÁS DISFRACES

Si no quieres acabar con el pobre Policía de la garita, hazlo todo igual para que se levante del control y vaya a ver qué pasa con la antena. Sin embargo, esta vez, **en lugar de matarlo, aprovecha que no está para pasar la verja**. Entra en la comisaría que hay al lado y busca los vestuarios. Allí encontrarás todo el kit para ser un perfecto protector de los débiles.

NIVEL 07. TRADITIONS OF THE TRADE

OBJETIVOS: **ASESINA A FRANK FUCHS / ASESINA A FRITZ FUCHS / RECUPERA LA BOMBA QUÍMICA / ESCAPA CON LA BOMBA.**

« ENTRA EN EL HOTEL

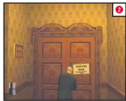
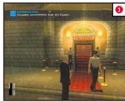
Recoge la **Tarjeta** del cuerpo sin vida que hay en el suelo y que supuestamente te has cargado. **Deja el Maletín y todas tus armas**. Ve a la entrada del hotel y **déjate cachear** por el gorila. Cuando estés en la entrada (A), dirígete a la puerta que hay a la derecha. Espera que salga un guardia del pasillo hacia la **puerta B** en el mapa. Cuando nadie te vea, **usa la Ganzúa** para abrirla y seguir por allí.

Continúa por el corredor y **busca la habitación 108**, donde hay un guardia duchándose. Entra despacio y deshazte de él como prefieras. **Cambia tus ropas** por las que tiene en la cama y continúa. **Ignora al guardia del pasillo y la Escopeta** que hay en el baño de la habitación que vigila (D), porque no te será muy útil por ahora. Mejor continúa hasta llegar a las escaleras y sube al tercer piso.

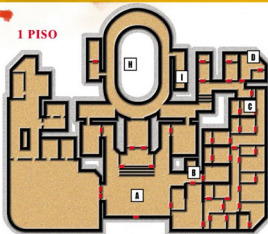
« PARA ENCONTRAR AL SEÑOR FUCHS:

Una vez en el **tercer piso**, ve hasta la **sala D** y entra ignorando a los policías. **Apaga el Interruptor** que hace funcionar el detector de metales. Entonces podrás bajar de varias formas: **pasando por el detector de metales** que acabas de desactivar, **o bajando las escaleras hasta la segunda planta**. En ambos casos debes **llegar hasta la habitación 203**

(F). En la **habitación contigua**, que está vigilada, se encuentra el señor Fuchs, tu primer objetivo. Entra en la **203 forzando la cerradura** y salta por el **balcón** a la habitación de al lado. Hay un guardia dentro de la habitación de Fuchs, pero sale al balcón de vez en cuando. Espera a que se meta en la habitación para saltar al balcón, entra sigilosamente y **usa la Jeringuilla o el Cordon** para finiquitarle. Después, ve al baño y haz lo mismo con el



1 PISO



A Entrada

B Puerta bloqueada

C Disfraz policía

D Escopeta

E Interruptor

F Habitación 203

G Habitación 202 (Frank Fuchs)

H Sauna / Fritzt

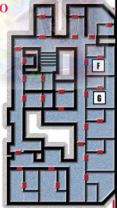
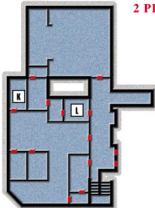
I Cuarto de vapor / Válvula

J Bomba

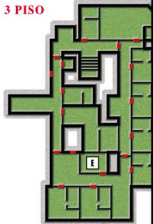
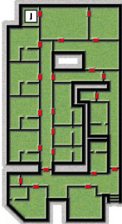
K Barra

L Mostrador

2 PISO



3 PISO



señor Fuchs **C**. Coge todo, incluido el Maletín, y regresa por el balcón **F**.



rradas, y una de ellas, vigilada. Aprovecha que el guardia que vigila la otra se va a hacer la ronda para **desbloquear la cerradura** **C**. Dentro de la sauna está Fritzt, y sólo hay un guardia vigilándole. Así pues, **una vez que te desahagas del guardia podrás acabar con Fritzt** como quieras. Pero ya sa-

· PARA ENCONTRAR A FRITZT FUCHS:

Vuelve a la entrada del hotel para **dirigirte a la sauna (H)**. Las dos puertas que conducen hasta ella están ce-



LO PROFESIONAL SERÍA...

Esperar a que Fritzt entrara en el cuarto de vapor y girar la **Válvula** a tope para **asfixiarlo con el calor** **A**. De ese modo mostré enseguida, y la secuencia de vídeo resultante es de las que uno no debería perderse por nada del mundo. A veces, ser un buen profesional puede hacer que parezcas un poco psicópata... **E**



»bes que siempre hay un modo más profesional de hacer las cosas, ¿no?

(ver LO PROFESIONAL SERÍA...)

En cualquier caso, cuando hayas acabado con él, no olvides entrar para **examinar al muerto** y recoger la **Llave del cuarto de Rayos X**.

RECOCHE LA BOMBA.

Vuelve a la entrada del hotel. Sube las escaleras y ve por la izquierda, donde está el control de metales. Gira a la derecha y **sube por las escaleras hasta el nuevo control**. Allí, gira a la izquierda y entra por la **puerta con la luz verde** encima, que te conducirá a la azotea. Ve a las ventanas que hay en el piso de enfrente y espera a que el guardia se dé la vuelta para entrar por la ventana de la izquierda. **Debes llegar a la sala de rayos**

(J). Al fondo del todo encontrarás la **Bomba Química**.

¡ESCAPA!

Vuelve por la azotea a la zona de la **tercera planta** por la que llegaste, es más segura. Ahora sólo tendrías que llegar a la entrada del hotel y salir por la puerta principal. Ve hasta la **salida del escenario (K)**.

(ver EL REGALO DE LA DAMA Y FANTASMAS)



EL REGALO DE LA DAMA

Si has cogido la **Tarjeta de Diana** al principio del nivel, estarás obligado por saber de qué se trata. Entra en el hotel y ve al **segundo piso**. Allí, habla con el camarero. Cuando vaya a la izquierda, **avanzar para desfogar y tomar sus ropas**. Sal y entra por la **puerta que hay detrás de la barra**. **Avanza por detrás del bar hasta entrar por la puerta trasera de la floristería**. Encuentra el regalo de Diana sobre el mostrador.



FANTASMAS

Cuando estés en el pasillo oscuro del primer piso donde ha habido un asesinato, busca los espejos y míralos en primera persona. Verás un fantasma (C7S).

NIVEL 08. SLAYING A DRAGON

OBJETIVOS: ASESINA AL NEGOCIADOR DE LOS RED DRAGON / ASEGÚRATE DE QUE SOBREVIVE EL NEGOCIADOR / ESCAPA DE LA ZONA

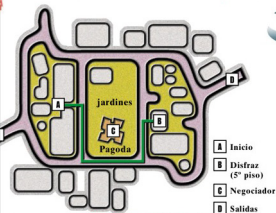
ENCUENTRA EL SITIO APROPIADO

Nada más empezar el nivel, **sal del callejón**. Sigue la línea verde

de nuestro mapa hasta el edificio con los farolillos en la entrada **(B)**. Sube al quinto piso, **fuerza la cerradura** y cámbiate de **ropa**. Deja

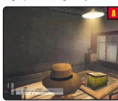
todas tus armas aquí, **incluido el Maletín**, y sal del edificio. Ahora **dirigete al jardín del centro del escenario**. Déjate registrar por

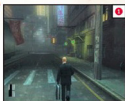
los guardias de la entrada **(1)** y avanza con cuidado hasta la **pagoda central**, porque allí están conversando los dos negociadores. Sólo tendrás que espe-



LO PROFESIONAL SERÍA...

Si no quieres ensuciarte demasiado las manos, ve a la **cuarta planta** del edificio **(B)**. Allí verás a un hombre vigilando una puerta. Para entrar en esta habitación, puedes **forzar la puerta** una vez que elimines al tipo de la puerta, claro. También puedes ir a la **segunda planta** para hacerlo con la **Llave** que tiene el chino que manipula las bombas allí. Cuando consigas entrar, **elimina al que tiene el rifle de francotirador** y hazte con su puesto, **incluido su traje** para no llamar la atención de los demás francotiradores. Desde la ventana podrás eliminar al negociador de los Red Dragon que está en la Pagoda del jardín de enfrente al más puro estilo Hitman.

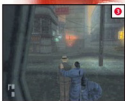




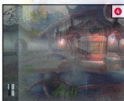
rar a que el negociador vestido de azul se marche, dejando al de rojo solo. Entonces podrás acercarte y estrangularle rápidamente (al de



rojo, se entiende) ❶. Pero si lo haces cuando esté tomando una taza de té, procura que el guardia que hay en la entrada no te vea, o dará la alarma y se



llará un bien gorda de la que no podrás escapar. Intenta arrastrarlo hasta la parte de detrás de la pagoda para que nadie le vea.



¡ESCAPA!
No hay mucho que decir: ¡corre hacia cualquiera de las dos salidas del nivel! (ver LO PROFESIONAL SERÍA...)



NIVEL 09. THE WANG FOY INCIDENT

OBJETIVOS: ELIMINA AL NEGOCIADOR DE LOS BLUE DRAGON / ELIMINA A 6 MIEMBROS DE LA TRIADA BLUE LOTUS / ESCAPA

COMO SIEMPRE, EL DISFRAZ ES LO PRIMERO

Avanza hasta la **alcantarilla** que hay en medio del mapa (B). Espera allí al **chofer de la limusina** que vendrá a orinar. Ahora hazlo como quieras, pero **elimina al conductor y ponte su ropa** ❶. Después, déjale en la alcantarilla y sal del callejón hacia el **restaurante**, concretamente a la escalera que hay a la derecha de la entrada (C).

PARA ACABAR CON 5 MIEMBROS DE LA TRIADA:

Sube y **ponte en modo sigiloso** para que el guardia que hay al fondo del balcón no te detecte. **Utiliza la Ganzúa en la primera puerta que veas** ❷. Entra y **coge la Bomba y el Detonador** que hay encima de la caja fuerte. El **disfraz** que hay en el suelo no te hace falta por el momento. Vuelve abajo.



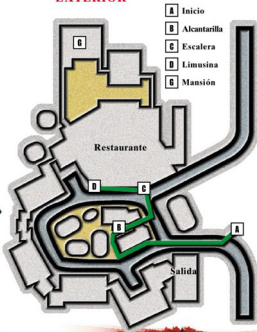
Camina despacio hasta la limusina, donde hay dos miembros de la Triada (D). **Ve por el lado del conductor y coloca la Bomba** ❸. Vuelve al **callejón de la alcantarilla (B)**. Espera entonces a que salga un miembro más del hotel y monten en coche. **Vigílalos** durante el trayecto en el mapa y, cuando pasen junto a los dos miembros que hay al final de la carretera, **detona la Bomba** para cargarlos a todos a la vez.

PARA ACABAR CON EL RESTO DE LA BANDA

Aún te quedarán dos miembros por eliminar. Vuelve a la habitación donde encontraste la Bomba y, ahora sí, **coge el disfraz de Red Dragon**. Entra por la puerta, porque sólo los miembros de esta banda pueden acceder a este restaurante. Ve al **ascensor** que hay al

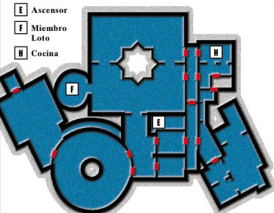


EXTERIOR



1 PISO RESTAURANTE

- E** Ascensor
- F** Miembro Loto
- H** Cocina



» fondo **(E)** y baja hasta la **primera planta**. Sal de la habitación y sigue por abajo para **entrar en los baños** y salir por el otro lado como aparece en el mapa. Los dos miembros que te faltan están en la **sala F**, pero antes tendrás que **acabar con unos cuantos tipos de tu propia banda, los Red Dragon**. Comienza atrayendo al que está más cerca de la zona donde te encuentras para **estrangularle** **(C)**. **Escondéle** y aproxímate sigilosamente a los otros dos para hacer lo mismo. Cuando la zona esté segura, cerciórate antes de haber escondido bien los cuerpos. Dirígete a continuación a la sala donde es-

tán los dos miembros que te falta por eliminar del **clan del Loto** y haz lo mismo con ellos **(C)**.

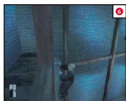
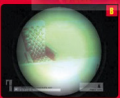
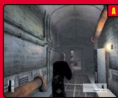
¡ESCAPA!

Tendrás que salir del Hotel a **toda pastilla**. Aunque nosotros te recomendamos que regreses por el mismo camino que usaste para venir, **volviendo en ascensor hasta la segunda planta** para bajar a la calle por la escalera **(C)**. Ya abajo, sólo sigue la calle que tienes enfrente hasta un **garaje**.

(ver: LAS LLAVES DEL DOCTOR)

LAS LLAVES DEL DOCTOR

Como seguro que eres de esos que no se queda a gusto sin averiguarlo todo en el juego, todavía estarás pensando en cómo **abrir aquellas puertas que se quedaron cerradas en el manicomio**. Pues te lo vamos a decir: cuando estés en el **ascensor del restaurante**, pulsa el botón para **bajar al sótano (Basement)**. Recorre el pasillo acortando con todos los malos **(C)** hasta llegar a otro **ascensor**, que te **subirá a la Mansión (G)**. Allí, busca las escaleras y aléjate el **tercer piso**. Tendrás que **usar las Gafas de Visión Nocturna**. En el despacho del tercer piso encontrarás la **Tarjeta de Acceso** para abrir la **zona secreta en el primer nivel** **(E)**. Ahora, escala el nivel, salva la partida y regresa al manicomio. Te esperarán un par de **pistolas doradas** tras cada puerta...



NIVEL 10. THE SEAFOOD MASSACRE

OBJETIVOS: ELIMINA AL NEGOCIADOR Y OCULTA SU CUERPO / ELIMINA AL JEFE DE POLICÍA / COLOCA EL AMULETO / ESCAPA EN COCHE

• **EL NEGOCIADOR ROJO:** Tendrás que darte mucha prisa durante la primera parte de este nivel. Comienza a correr nada más empezar el nivel hasta el **callejón que hay detrás del restaurante**. Allí, verás unas escaleras que conducen al **sótano del restaurante (B)**. Fuerza la **cerradura** y entra. Abre la puerta de

la derecha y coge el **Traje de Cocinero**. Vuelve a salir al callejón y dirígete a la **alcantarilla** que hay al norte **(C)**. Allí estará el **negociador de los Red Dragon que tiene el Amuleto**. Espera a que se dé la vuelta para orinar y **estrangúlelo** **(C)**. Asegúrate de **meter su cuerpo en la alcantarilla** o no se completará el objetivo.





- DOS POR UNO:

Regresa rápidamente al **callejón** y baja por la **alcantarilla** que hay enfrente de las escaleras del sótano (D). Recoge el **Veneno Para Ratas** (Rat Poison) y vuelve arriba ②. Entra de nuevo en el sótano donde encontrarás el disfraz y **sabotea el Control del Gas de la cocina**. El **cocinero** vendrá a ver qué ocurre: espéralo dentro de la sala del disfraz y, cuando llegue, **utiliza la Jeringuilla** o lo que quieras para finiquitarlo. Coge su **Llave de la Cocina** y vuelve afuera, sin molestarle en esconderle. Entra por la **parte de atrás de la cocina** (E) y **pon el veneno en las bebidas** ③.

Ahora sal por la puerta con la bandeja de bebidas en la mano. Si lo has hecho lo suficientemente rápido, el camarero estará hablando con un tipo en la barra y habrá un soldado sentado en una mesa. **Ignóralos** y ve por

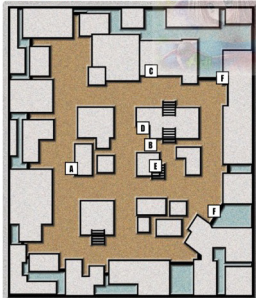
la derecha de la sala hasta las **escaleras** ④. Arriba, **busca al Comisario y al Negociador** y sirve las **copas**. Sal de su ángulo de visión entonces, pero **quédate cerca** para esperar a que ambos mueran. Finalmente, vuelve y **coloca el Amuleto en la mesa**.

- ¡ESCAPA!

Lo que **escapar en coche** significa lo mismo que escapar por los puntos de salida ⑤. No pienses que vas a controlar un vehículo...



EXTERIOR



A Inicio

C Amuleto

E Entrada cocina

B Disfraz cocinero

D Alcantarilla

F Salida

NIVEL 11. LEE HONG ASSASSINATION

OBJETIVOS: ASESINA AL LÍDER DE LA TRÍADA / OBTÉN LA FIGURA DE JADE / ESCAPA

PRIMERO, LA COMBINACIÓN DE LA CAJA FUERTE

Estamos en el mismo escenario del Nivel 9, The Wang Fou Incident ①. Corre hasta el **restaurante** y entra. En el hall hay **varias puertas**: ve primero por las **marrones** que hay a la izquierda hasta el **bar** (B). Charla con el **camarero** allí ②. Cuando éste salga corriendo hacia el baño, metete detrás de la barra y **busca el Laxante** entre las botellas ③. Recoge también la **Invitación** que hay en la barra y sal al hall principal de nuevo.

Acércate a la **entrada del centro**, la que está **protegida por dos guardias** (C). No hará falta que les enseñes la imitación, muy amablemente uno de ellos se ofrecerá a enseñarte el camino. Siguele ④. Cuando llegues al **punto de madera**, continúa hasta la entrada de la casa iluminada, el **prostíbulo**. Allí, los guardias de la entrada te darán la bienvenida. **Habla con la señora mayor** que hay cerca ⑤ y síguela hasta Mei Ling. Cuando acaben de hablar, **sigue a Mei Ling hasta su cuarto** para hacer un trato con

ella. Después, sal por el **balcón** y gira a la izquierda. **Avanza hasta el final**. Mei Ling te seguirá todo el rato.

Antes de saltar al siguiente balcón, entra en la habitación que hay a la izquierda y coge el **Veneno** que hay encima de

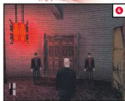




» **la caja fuerte.** Entonces, salta y **espera en el balcón** a que Mei Ling también lo haga para ayudarla a subir. Si no lo haces caerá y morirá. Continúa por este balcón hasta el puente de madera, pero **no corras** o te verán. Avanza en **modo sigiloso** para que la chica también sea silenciosa. Entrar por las puertas del fondo. Estaréis en un **almacén con cajas** y unas escaleras para bajar. También hay un guardia a la izquierda. Baja las escaleras cuando no mire, y abajo vuelve a ocultarte tras varias cajas. Debes salir por las puertas del fondo a la derecha y que conducen a la parte trasera del restaurante, donde los **contenedores**. Una vez allí, abre las puertas grandes para que Mei Ling pueda escapar y te dé la **combinación**.

PAR ENCONTRAR LA FIGURA DE JADE

Regresa. Será mejor que te hagas con un **disfraz de Dragón Rojo**. Si esperas entre los contenedores, uno de los que hay dentro saldrá a orinar y podrás hacerte con su traje. Entonces, entra y ve por las **escaleras (F)** que conducen al sótano del restaurante. Recorre el



túnel pasando despacio por los guardias. Entra en la **sala I para liberar al agente** y descubrir dónde está exactamente la **Figura**. Ahora regresa, porque la Figura se encuentra en el **burdel**, en la misma **caja fuerte** donde cogiste el Veneno.

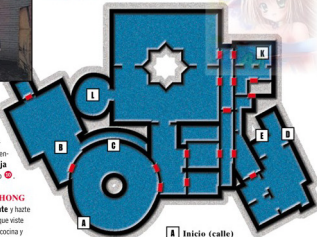
PARA MATAR A LEE HONG

Vuelve al sótano del **restaurante** y hazte con el **Disfraz de Cocinero** que viste en la **habitación G**. Sube a la cocina y **echa el Laxante en el plato de sopa**. Sube ahora al primer piso, donde mataste a los dos miembros del Loto en el nivel anterior, y sirve la sopa. Cuando el tipo gordo corra al baño, **colócate detrás de Lee Hong** y estrangúlate.

¡ESCAPA!

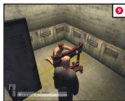
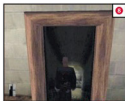
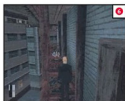
Deberás salir pitando del lugar, como siempre. Lo mejor es que lo hagas por el mismo sitio por donde **escapó Mei Ling**. Es la salida más cercana. Si lo haces bien, incluso puede que salgas del nivel antes de que el gordo vuelva y descubra el cuerpo sin vida de Hong.

1 PISO RESTAURANTE



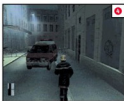
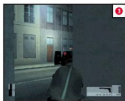
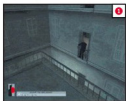
- A Inicio (calle)
- B Bar / Laxante
- C Al Prostituido
- D Salida Mei Ling
- E Escaleras sótano
- G Disfrases

- H Arsenal
- I Prisionero
- J Ascensor mansión
- K Cocina
- L Lee Hong



NIVEL 12. HUNTER AND HUNTED

OBJETIVOS: ASESINA AL INSPECTOR ALBERT FOURNIER / ASESINA AL EMBAJADOR RICHARD DELAHUNT / ASESINA AL TENOR PHILIPPE BERCEUSE / ESCAPA HACIA EL AEROPUERTO



EL ÚLTIMO DISFRAZ

Nada más comenzar el nivel, sal por la puerta de la izquierda. En el pasillo, entra en la primera puerta que verás a la derecha. Una vez allí, **salta por el balcón** ❶. En la azotea del piso de al lado, baja un poco para volver a **entrar en el hotel** por el balcón que hay más abajo. Sal de la habitación y verás a los SWAT en el pasillo. Baja por las escaleras corriendo y en el **segundo piso** recorre el pasillo hasta encontrar a un

soldado que está solo. **Acércate a él y utiliza la Jeringuilla** o lo que quieras para hacerte con su **Traje**. Sal ahora del edificio por las escaleras. Debes **buscar otro Disfraz para acercarte al inspector**. Busca al **Bombero** que hay cerca de la parte trasera del hotel. Como no podrás acercarte mucho para no llamar su atención, **usa la Pistola con Silenciador**. No te preocupes por la gente que hay tras la barrera. Cuando caiga,

arrástralo al callejón y ponte su ropa ❷. Coge también la **tarjeta PM** del bolsillo.

PARA ACABAR CON EL INSPECTOR

El Inspector está detrás de un coche de la policía con dos guardias detrás vigilándolo. Lo bueno del Disfraz de Bombero es que puedes ir por donde quieras sin llamar la atención. Así que **ve hasta el callejón donde está el**

Inspector. Tienes que hacer que los SWAT desvíen la mirada del Inspector: **caminando cerca de ellos** lo conseguirás. Cuando ya no miren, podrás **actuar como quieras**: un tiro en la cabeza desde el callejón de al lado o un estrangulamiento rápido ❸.

¡ESCAPA!

Ve a cualquiera de las salidas del mapa y **coge un vehículo**: una ambulancia, un furgón policial... ❹.

ARSENAL. SILENT ASSASSIN

Un asesino profesional no comete errores, no llama la atención, y no dispara más que a su objetivo. Si consigues que tus misiones sean tan limpias como la calva de Hitman se te recompensará con jugosas armas:

- Nivel 1: Pistolas dobles GK 17.
- Nivel 2: Micro Uzi y Ametralladora.
- Nivel 3: Pistolas de oro.
- Nivel 4: Pistolas Magnum 500.
- Nivel 5: Escopeta.
- Nivel 6: M4 Rifle de asalto.
- Nivel 7: SG220 .S Pistolas dobles.
- Nivel 8: MP5.
- Nivel 9: Rifle de asalto AK 47.

Nivel 10: GK 17 Dual Pistolas.

Nivel 11: Micro Uzi con silenciador y Ametralladoras.

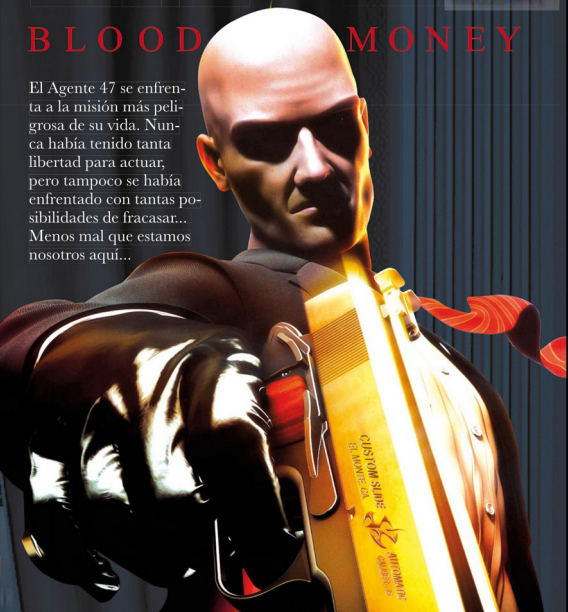
Nivel 12: Rifle con silenciador PGM.



HITMAN

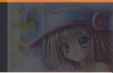
BLOOD MONEY

El Agente 47 se enfrenta a la misión más peligrosa de su vida. Nunca había tenido tanta libertad para actuar, pero tampoco se había enfrentado con tantas posibilidades de fracasar... Menos mal que estamos nosotros aquí...





INICIO Y CONSEJOS



Una nueva entrega de las aventuras del Agente 47 y en esta ocasión las oportunidades a la hora de realizar cada "encarguito" que nos hagan se multiplican.

En cada una de las misiones, **habrá multitud de formas de acometer cada uno de los objetivos**. Son

tantos que es imposible cubrirlos todos desde una guía de este tipo, por lo que nosotros hemos optado por **explicar la forma más sencilla o rápida de solucionar cada una**. Eso no quita para que tú mismo puedas encontrar otras posibilidades, métodos y rutas. Por eso debes tomarte nuestras indicaciones como meras recomendaciones sobre la forma de actuar en cada momento, pero no la "única y absoluta verdad" sobre cómo terminar cada una.

Dicho esto, pasamos a darte algunos consejos de "asesino de guante blanco":

• **Camina siempre con total tranquilidad**. La gente normal no va corriendo por las calles como un loco, y menos aún si va armado, por lo que levantarás más sospechas de las deseables si te dejas ver en estas condiciones.

• **Antes de empezar cada misión, debes escoger el "material" más adecuado** para realizarla sin demasiados problemas. Tampoco te pases eligiendo "herramientas", pues en casi todas las misiones tendrás que pasar siempre por algún tipo de registro en el cual todas tus armas serán confiscadas.

• **Los disfraces serán siempre tu mejor arma**. Busca los más adecuados para cada ocasión y podrás moverte con más libertad por los distintos escenarios sin levantar sospechas en ningún momento.

• **Observa la reacción de la gente de tu alrededor** ante tu presencia y sabrás si estás haciendo algo mal (estás en el lugar equivocado o vestir el disfraz que no se adecue para esa misión, por ejemplo).

• **Utiliza el mapa en todo momento, será tu mejor aliado**. No sólo muestra la localización exacta de todos tus objetivos, sino que también marca la salida y todos los puntos de interés que puede haber en cada escenario (cajas de fusibles, puntos para colocar bombas, escaleras...). No dejes de consultarlo siempre que lo necesites.

• **Sigue a tus víctimas siempre a una distancia prudente** o llamarás su atención, lo que en muchas ocasiones se traducirá en fracaso de misión o ensalada de tiros. Acércate a ellas en completo silencio.

• **Procura utilizar armas "limpias" que no dejen huella**, como por ejemplo el cable de piano para estrangular gente por la espalda o las inyecciones llenas de veneno o sedante. De este modo evitarás sospechosas manchas de sangre en el suelo allá donde "actúes".

• **Muchas de las acciones a ejecutar deben ser realizadas en un momento concreto** que a veces no se repite. No te entretengas demasiado y mantente siempre alerta a los diferentes eventos que se te van anunciando.

• **Salva la partida siempre después de lograr cada uno de los objetivos que te marquen en las misiones que realices**.

Este juego se basa bastante en "prueba y error", por lo que te vendrá muy bien.



ARMAS Y MEJORAS



A tu disposición habrá una gran variedad de armas, tanto de fuego como blancas. Además, en las distintas misiones podrás hacerte con un montón de nuevas pistolas, rifles, escopetas... (1). Ahora, te damos unas explicaciones de lo que tendrás al principio:

- **Silverball:** será la que más uses, por su reducido tamaño y gran manejabilidad. Las mejores actualizaciones son las que tienen que ver con los silenciadores y la mirilla láser. Una de las obligatorias (2).
- **Rifle de Asalto:** ideal para entrar "a saco". Son muy útiles las actualizaciones de munición más contundente y de incremento de la cadencia de tiro.

• **Escopeta:** no la usarás demasiado. Su potencia es descomunal, pero no poder ocultarla dificulta su uso. Incrementa primero su capacidad de daño, para luego centrarte en velocidad (3).

• **M-16:** una ametralladora estupenda, pero poco útil por ser demasiado "llamativa". Da prioridad al incremento de capacidad de los cargadores.

• **W2000:** una maravilla de la precisión. El uso del maletín te permitirá llevarla contigo sin levantar sospechas en ningún momento. Lo malo es que su cadencia de tiro es más bien horrible. Mejora su estructura, silenciadores y mirillas (4).

• **Varios:** de entre los artilugios "de bolsillo" que puedes llevar son especialmente importantes las inyec-

ciones de adrenalina y los analgésicos. La mejora del detonador y poder llevar dos minas también te será muy útil. Por último, el chaleco antibalas te ayudará en las misiones del final del juego (5 & 6).





LA MUERTE DEL SNOWMAN

Objetivos

- Mata a Joseph Clarence
- Escapa

Camina por el muelle hasta la entrada del **parque de atracciones**. Mientras te dan detalles sobre tu nuevo objetivo, acércate a la verja de entrada. Una escena te dará una idea de la delicadeza del Agente 47 mientras está "trabajando" ①. Cruza la puerta de la izquierda y camina silenciosamente hasta la del otro extremo.

Como puedes ver por el ventanal, hay dos tipos charlando en el lado derecho sin prestar demasiada atención a lo que les rodea. Abre la puerta y **lanza una moneda** frente a ti para atraer su atención. **Espera agazapado con el cable en la mano** y, cuando estén de espaldas a ti, ataca al que esté más cerca ②. El otro te verá y sacará su arma para dejarte como un colador. **Tienes entonces dos opciones**: ir a por él y tumbarlo a base de golpes o coger la **pistola** del que acabas de liquidar y utilizarla para matar a su compañero ③. Elijas la opción que elijas, recoge sus **pistolas** y entra en



el teatro por la puerta que hay al fondo a la izquierda.

Al fondo de esta enorme estancia puedes ver a otro matón torturando a un tipo con una venda en los ojos. Acércate a él con sigilo y el cable en la mano y **liquidalo de forma silenciosa** ④. A la derecha podrás ver una **reja rojiza** por la que escalar hasta la pasarela de arriba. Asciende por ella y luego salta hasta la habitación del fondo por encima de la barandilla. Antes de abrir la puerta de la izquierda, hazte

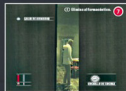


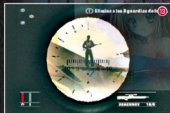
con la **escopeta** que hay apoyada en un rincón.

Entra por sorpresa y dispara rápidamente a los dos tipos que **jugaban a las cartas** ⑤. Esconde los cuerpos en los dos **baúles** que hay en la habitación ⑥ y **escóndete** rápidamente en el armario del rincón. Enseguida aparecerá un tipo con bata blanca atraído por los disparos. Sal en silencio y acaba con él para hacerte con su **ropa** y la **tarjeta** que llevaba encima ⑦. Si quieres, puedes deshacerte del cadáver

arrojándolo por la barandilla de la sala anterior.

Continúa por la siguiente puerta (deja antes la escopeta en el suelo) y aparecerás en la pasarela superior de una amplia y muy vigilada estancia. Camina despacio hasta el fondo y entra en la sala de la izquierda. En el suelo hay una **caja de bicarbonato** que te servirá para ocultar alguna de tus armas de fuego ⑧. Vuelve al pasillo y continúa caminando hasta la sala de control, al fondo. El tipo que la vigila te re- ➤





>> gistrará y quitará todas las armas de fuego que lleves encima, menos la que va oculta en la caja. Entrégale lo que pide y cruza la puerta. Luego deja la caja en el suelo y recupera tu arma ⑧.

En el medio podrás ver el hueco del ascensor por el que caer sobre su techo ⑩. Saca el cable y estrangula al tipo que hay debajo de ti para bajar después al suelo. Camina sin levantar sospechas y busca en el lado derecho la **caja de fusibles**. Manipúlala para dejar toda la zona a oscuras y aprovecha para atravesar el laboratorio hasta el otro extremo.

Entra en los servicios y coge como rehén al tipo que hay de espaldas a ti ⑪. Avanza unos metros y darás con otros tres indeseables sentados alrededor de una mesa. Aprovecha el escudo humano que tienes para liquidarlos a todos sin problemas y luego deshazte del rehén para que no te moleste. Date media vuelta porque es muy posible que aparezcan desde el laboratorio algún matón que otro ⑫.

Una vez esté todo en calma, coge la TMP de las manos de uno de los cadáveres y sube las escaleras de la derecha. En lo alto encontrarás un maletín con una bonita **Dragunov**. Sácala de su envoltorio y asómate a la ventana. **Debes liquidar a tres tipos** para luego poder escapar con cierta seguridad de este lugar. Uno se encuentra en el tejado del edificio del fondo ⑬, otro caminando por la calle y el último en la noria de la derecha. Una vez los hayas "despachado", retrocede un par de metros y cruza la puerta que hay en el lado izquierdo.

Baja por la pasarela al suelo y busca la oficina en el extremo

contrario de la plazoleta. Entra y sube un poco la escalera. Hay un tipo charlando con una chica. Puedes esperar a que ella se vaya y liquidarlo con el cable o entrar a lo salvaje pistola en mano, como quieras ⑭. Elijas lo que elijas, entra en el despacho y, tras cumplir el deseo de tu cliente, **acaba con Clarence** ⑮. Sal por la ventana y coge de la caja ICA de la pasarela una **mina RUAP** y el **detonador**. Entra al edificio por la ventana del fondo. En la derecha verás la cuerda que sostiene la lámpara. **Coloca en ella la mina, retírate y hazla detonar** ⑯. La lámpara caerá sobre los narcos. Baja allí y abandona el lugar por la puerta de la esquina.

Cuidado con...

No te entusiasmes demasiado al encontrar la **escopeta** una vez te pones la bata blanca. Si cruzas la siguiente puerta con ella en la mano, te freirán

a tiros, así que mejor la guardas ①. **Al poner la bomba**, aléjate lo suficiente, incluso saliendo por la ventana, o la explosión acabará contigo ②.



¡CHIN-CHIN!

Objetivos

- Matar a Fernando Delgado
- Matar a Manuel Delgado
- Escapar

Nada más empezar esta misión, gira a la derecha y sigue al guardia que patrulla por ese lado del muro de la Hacienda sin que se percate de tu presencia. Para eliminarlo **tienes dos opciones**. Puedes seguirlo tranquilamente hasta que llegue a la esquina del fondo y allí estrangularlo; o saltar el maletín en el suelo, separarte de él y, cuando se dé la vuelta mosqueado para examinarlo, sorprenderlo por la espalda **1**. Lo hagas como lo hagas, debes **tirar el cuerpo por la barandilla** que hay al fondo de la explanada al río que discurre debajo de ti. Oculta el maletín en un lugar seguro y **coge su ropa y escopeta** **2**.



Ve hacia la esquina del fondo y coge algo de **munición** de encima de una silla, para luego entrar por la puerta cercana. **Usa el mapa** para asegurarte de que ningún otro guardia va a entrar a la zona y luego **súbete a las cajas de madera** para saltar por encima del muro hasta otro patio **3**. Unos 15 metros más adelante y tras la esquina hay un guardia, al que le acompaña otro más al fondo. Por suerte, este último desaparece a intervalos en el interior de la mansión, dejándote unos instantes para encargarle de



su compañero **4**. Espera a que el **ingeniero se quede "sopa"** y usa la pistola con silenciador para liquidarlo de un solo disparo **5**. **Agarra el cuerpo y arrástralo para dejarlo oculto** tras la pequeña fuente de tu derecha. Será suficiente para que cuando vuelva su compañero no vea el cuerpo. Espera pacientemente a que regrese y vuelva a desaparecer por la puerta, y **observa la tubería** que discurre por la fachada del edificio **6**. Asciende por ella hasta el **balcón de la segunda planta** y entra al interior.



Si te asomas por la cerradura de la puerta que hay enfrente (o usas el mapa), verás que en el pasillo hay un guardia patrullando y otro quieto a la entrada de la habitación central **7**. Espera a que el primero se aleje de tu posición y pasa en silencio desde el pasillo a la primera habitación de la derecha. Esta lleva directamente al **salón** **8**.

Observa el mapa y verás cómo uno de tus objetivos, Fernando Delgado, pasea desde el salón a la habitación contigua, donde perma- >>



» nece unos segundos para luego repetir la ronda. Espera a que vaya a su habitación y **entra en silencio al salón** para dirigirte hacia su posición. El guardia del balcón está completamente dormido...

Entra en su habitación y mátaelo en silencio mientras está tocando el violonchelo. Con uno de tus objetivos ya liquidado, **no olvides deshacerte del cadáver** tirándolo por el balcón.

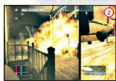
Acaba con el "durmiente" del salón y coge su **ropa** para luego tirarlo al exterior. Sal de la mansión tranquilamente hasta el balcón por donde llegaste y **baja al patio** cuando el guardia de abajo no te vea. A la izquierda está la entrada al patio que lleva a la **bodega**, así que dirígete hacia ella sin levantar sospe-

chas y **manteniéndote alejado de los guardias**. Entra en la bodega y quédate a la espalda del guardia que está asomado a la barandilla. **Tu segundo objetivo está continuamente entrando y saliendo** de la edificación y usando las escaleras que hay a tu derecha. Espera a que tanto el guardia como Fernando estén en el sótano y **coloca entonces un detonador en el anclaje de la cuerda** que discurre hacia la derecha, y que hay junto a la barandilla. Espera a que Fernando esté sobre las escaleras, usa el detonador y el cajón de barriles se desplomará sobre él. Una vez hecho el trabajo, sal despacio, como si nada ocurriera, mientras se arma la "marimorena" entre los invitados y guardaespaldas de tu víctima.

Cuidado con...

Si decides colarte en la finca desde el muro Norte, **no permanezcas demasiado tiempo en el tejado**, pues las patrullas del patio acabarán

divisándote. **Cuidado con los paseos por la casa**, sólo un tipo de uniforme de guardia VIP está permitido



Para escapar de la mansión, **ahora debes ir a la parte noroeste del mapa**, donde está el acceso al hidroavión. Procura recuperar tu **rifle de precisión** y camina despacio para no levantar sospechas. Puedes

eliminar al guardia que vigila el acceso o simplemente ignorarlo manteniendo las distancias, como te apetezca. Una vez que estés en la zona del hangar, **dirígete con tranquilidad al avión** y huye.



ABAJO EL TELÓN

Objetivos

- Matar a Alvaro D'Alvade
- Matar a Richard de la Hunt
- Escapar de la Ópera

Es casi imprescindible que **lleves contigo el rifle W2000**. Comienza por entrar al hall y dirir-

te a los **servicios que hay en el lado izquierdo**, detrás del ropero. Espera ahí hasta que salga el turista y a que llegue un **obrero con un uniforme de color verde**. Cuando esté haciendo sus necesidades, déjale inconsciente utilizando para ello la jeringuilla con sedante. Oculta el cuerpo en la caja de la esquina,

ponte su **ropa** y sal con el maletín.

Comienza a **subir por las escaleras** que hay en la zona central hasta llegar a la tercera planta y camina por el pasillo hacia la izquierda hasta que te encuentres frente a la segunda puerta, contando desde ese mismo lado.

No entres hasta que **no estés seguro de que no te ve nadie** y accederás a un palco a oscuras tras un andamiaje. Sitúate en la esquina de la derecha y **observa el escenario**. El mejor momento para acabar con Alvaro D'Alvade es **cuando su compañero simule su fusilamiento**. Esto ocurrirá **cuando oigas que**





la música sube de tono y "emoción". Sin embargo, debes estar vigilando continuamente el mapa para ver cuándo entran en el balcón en el que estás los dos guardias que patrullan en el pasillo. Si lo haces bien, podrás sacar el rifle y acabar con el actor justo en el momento en el que simula su muerte en el escenario y antes de que alguno de los guardias entre en tu balcón y te pille. Con ello conseguirás no llamar la atención de los espectadores ni de los guardias durante unos segundos preciosos en los que poder abandonar la zona.

Baja de nuevo al servicio, deja el maletín junto a la caja donde escondiste el cuerpo del obrero y agarra

ahora la **caja de herramientas** que hay frente a la puerta 4.

Desciende hasta la planta baja y ve hacia la derecha hasta que veas una puerta abierta junto a la que hay un pintor. Pasa por ella y baja al sótano 8. Nada más aparecer en una amplia zona, gira a la derecha y entra por la primera puerta de la derecha (la que hay tras bajar unos escalones y es doble). Tras ella hay una **puerta con un cartel que pone "E'tape stage"** y que lleva a una escalera. Sube hasta los **camerinos** de los actores 9. Ignóralos a todos y sal por la puerta de enfrente a un pasillo claro muy iluminado.

Camina de frente y pasa por la puerta doble que hay hacia la mitad en el lado izquierdo. Pasa de los trabajadores de ropa azul y sube por las **escaleras de madera** que hay a tu lado hasta lo más alto. Llegarás de esta forma hasta la **estructura que sostiene los focos** sobre el escenario 7, donde se encuentra tu segundo objetivo.

Espera a que el trabajador que hay cerca de ti desaparezca por la puerta de la izquierda y corre hasta la barandilla que hay frente a esa puerta 6. **Verás indicado el punto donde colocar la bomba** que llevas encima oculta en la caja de herramientas: hazlo antes de que

vuelva el obrero y te pille con las manos "en la masa" (en cuyo caso fracasará la misión). Luego **baja por las escaleras hasta la mitad** y usa el detonador cuando no haya nadie mirando para volar la estructura 8. La explosión hará que los focos caigan y liquiden a tu objetivo sin ensuciar. Después, podrás salir de ahí tranquilamente.

No corras en ningún momento y mantén la calma mientras deshaces el camino hasta los servicios del hall en mitad del follón 10. **Recupera tu traje y maletín** y sal por la puerta de entrada a la Ópera (espera a que el indicador de notoriedad baje un poco) 11.



Cuidado con...

Si intentas colarte en la zona del escenario, **vestido como uno de los actores**, o serás detenido por los guardias de seguridad 1. Una de las formas de colarte con armas en el escenario es **colgando**



la **pistola de época** que hay en el traje que te guardan en el ropero. Si subes por el hueco del ascensor hasta la parte trasera del escenario, procura que no haya ningún obrero demasiado cerca o dará la alarma 2.





MUERTE CEREBRAL

Objetivos

- Encontrar al agente
- Identificar al objetivo
- Sacar a escondidas al agente
- Escapar

Antes de hacer nada, **quédate con la localización de la morgue**, justo a tu derecha. Comienza entonces a subir por el sendero hasta que veas en el lado derecho del camino un par de **contenedores**. Detrás de uno hay un paciente de la clínica escondido para pegarse un buen lingotazo a escondidas. Espera a que no haya ningún guardia cerca y **déjalo K.O.** para hacerte con su **ropa**.

Mueve el cuerpo de forma que quede justo detrás de uno de los contene-



dores y **sal ya disfrazado**. Sigue ascendiendo hasta la clínica y, cuando llegues a la entrada, gira a la izquierda y camina por la terraza hasta el extremo izquierdo, donde hallarás la **caja ICA**. Deja en ella tus armas de fuego y entra en el edificio por la entrada principal. Deja que el guardia te registre tranquilamente y observa tu entorno y los distintos mapas.

Tu objetivo es llegar hasta el ala médica, pues es allí donde retienen al agente que buscas. Si observas el mapa, verás que te rodean al-

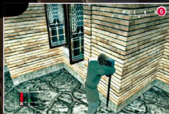


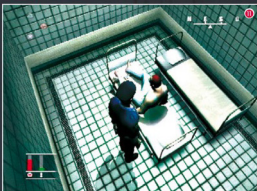
gunos pacientes que aparecen como **enemigos**. Esto se debe a que van armados, por lo que debes evitar andar muy cerca de ellos.

Sube a la planta de arriba y, del grupo de 4 habitaciones que hay en el lado izquierdo (mira el mapa), entra en la que hay en la esquina superior derecha. Allí hay una ventana que da al tejado. Salta hasta él y, cuando no haya nadie en los alrededores, salta al patio que hay un par de metros debajo de ti (o usa la tubería que hay en la esquina de la izquierda). Enseguida verás, en la pared, la **caja de fusibles** de la clínica y, tras la ventana que hay a continuación, a uno de los guardias. **Manipula los fusibles** y corre a esconderte tras el muro de la derecha, pues el mencionado guardia saldrá a investigar el repentino apagón. Mientras está de espaldas,

aprovecha para liquidarlo y hacerte con su **uniforme**. **Oculto el cuerpo** en el contenedor que hay a la izquierda y regresa de nuevo al interior de la clínica. Ahora podrás pasearte por más sitios sin levantar sospechas.

Desde la parte central de la clínica busca las escaleras que descienden al sótano. Allí, entra en las habitaciones de descanso del lado derecho del pasillo. Aquí patrulla un guardia que sólo entrará en la lavandería de enfrente, aunque podrá verte por los cristales de las puertas. Espera cerca de la máquina de café a que uno de los celadores venga a hacerse una taza. Cuando esté de espaldas, usa la jeringuilla de sedante y déjalo "grogui" para hacerte con su uniforme y, sobre todo, la llave que tiene. Oculta el cuerpo en el contenedor que





hay a la entrada de la sala (con cuidado de que no te vea el guardia de la zona). Ahora sí que podrás pasear por el ala médica sin llamar la atención en ningún momento.

Camina hasta el fondo del pasillo y sube las escaleras hasta la **zona de reclusión**. Consulta el mapa y enseguida **verás la localización de tu objetivo** en una de las celdas. Ve hasta allí sin levantar sospechas y escucha con atención. Luego **sédale y presta atención al par de objetivos secundarios** que se han añadido a tu lista **8**.

Antes de hacer nada más, debes liquidar al otro objetivo principal. Para ello ve hacia la **cocina**, en el extremo izquierdo de la primera planta. Por allí pasará en uno de sus constantes paseos. Espéralo allí, y lo verás llegar sin sus guardaespaldas. Para acabar con él, lo mejor es **usar el cable o la inyección con veneno**. Coloca el cuerpo en una zona donde no se vea y sal de ahí como si

no hubiese pasado nada.

Para liquidar al primero de los objetivos secundarios, vuelve a la clínica (debes ponerte de nuevo el **uniforme de guardia**) y sal al exterior para recuperar tu **pistola y subfusil**. Entra de nuevo y busca el patio interior donde hace ejercicio regularmente (consulta el mapa y te será más sencillo localizarle). Debido a la cantidad de gente que hay en las cercanías vas a tener que optar por liquidarlo de la manera tradicional, es decir, de un par de balazos. Hazlo mientras te aseguras que nadie mira hacia el patio **9** y sal discretamente de ahí para **dirigirte a la segunda planta**.

Mira el mapa y busca una sala señalada por una exclamación. Ve allí y observa que estás en un pequeño balcón sobre una de las habitaciones de la primera planta. Allí tu objetivo descansa plácidamente para, de vez en cuando, levantarse, abrir el globo terráqueo del centro y

pegarle un trago a la petaca oculta en su interior. A la derecha de la barandilla ves el **cable que sujeta la lámpara**, que está situada justo sobre el globo terráqueo. **Coloca la bomba en el cable** **10** y espera a que tu amigo vaya a pegar otro trago. Aléjate unos metros y detona la bomba para dejar el asunto resuelto.

Sal al exterior y ve a la entrada del recinto de la clínica. El edificio a la izquierda de la verja es la morgue, donde han llevado al agente de la CIA creyéndole muerto. Pasa al interior tranquilamente sin levantar sospechas y **usa el antídoto para hacer que "despierte"** **11**. Espera a que se espabile y te siga y sal por la puerta del fondo.

Cuidado con...

La verja que se encuentra a la derecha de la entrada está **vigilada** por una cámara. **Evita que te grabe o subirá tu notoriedad** **1**.

No te acerques demasiado a las habitaciones vigiladas por los pacientes

armados. Si se les cruzan los cables, abrirán fuego contra ti **2**. **Extrema la precaución en el ala médica.** Es muy sencillo que te pillen noqueado al celador, pues la sala en la que te encuentras tiene varias ventanas.





UNA NUEVA VIDA

Objetivos

- Matar a Vine Sinistra
- Recuperar el microfilm
- Escapar del barrio residencial

Uno de los objetivos será más sencillo de cumplir si incluyes en tu equipo el rifle W2000, con silenciador y su maletín.

El encargo es bastante delicado, pues la zona está plagada de federales y civiles. Consulta el mapa y verás que al fondo del camino está la **caja ICA** ①. Ve hacia ella y, unos 50 metros antes, verás el **camión de la basura** parado por avería mientras uno de los operarios intenta arreglarlo. Su compañero anda por la zona recogiendo a mano las bolsas de basura, como puedes ver si consultas el mapa. Espera a que no haya nadie en las cercanías (su



compañero o el vecino que hace footing) y usa en él el cable del piano o el sedante ②. Ponte su **uniforme** y haz desaparecer el cuerpo en el interior del camión, sin olvidar cerrar la "tapa".

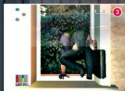
Recoge el maletín si ya lo habías dejado en la caja ICA y dirígete a la casa de enfrente de la de tu objetivo. Pasa a la parte de atrás como si fueras a recoger la basura (la dueña no te llamará la atención) y cúlate al interior por la ventana abierta

③. En la mesa de la sala hay unos



dardos tranquilizantes y un **bote de éter**. Coge ambos ④ y cruza la puerta para llegar al garaje.

Sitúate en el rincón de la derecha y saca los **prismáticos**. Si miras a través de la cristallera de la casa del señor Sinistra, podrás verle **sentado frente al televisor** (si no está, espera hasta que aparezca). Cuando no haya peatones pasando por delante de tu posición, saca el W2000 de su maletín, apunta a la cabeza de Sinistra y aprieta el gatillo para liquidarlo de una forma limpia ⑤.



Guarda el rifle y sal de ahí con paso tranquilo. Deja el maletín ahora junto a la entrada de la zona residencial o en la caja ICA y luego ve a la casa que hay frente al camión de la basura. En su entrada hay una típica **caseta elevada de madera** para niños (tras la mujer que está arreglando las plantas) ⑥. Sube a ella y en lo alto darás con un **rifle de aire comprimido** en el que usar los dardos tranquilizantes. Asómate ligeramente por la ventana de la izquierda y espera a que los federales que patrullan en el patio de la





casa de Sinistra estén lejos. **Dispara al perro guardián** (1) de la izquierda y baja a toda prisa sin el rifle.

Ve por fin hasta la casa y verás un callejón en su lado izquierdo que lleva a la entrada trasera y a las bolsas de basura. Hay una **cámara** y un **federal** que entra y sale de la casa. Acércate un poco (sin que la cámara pueda enfocar) y espera a que no haya moros en la costa (2). **Dispara con la pistola a la cámara**



ra y retrocede. En cuanto aparezca el federal y se ponga de espaldas a ti (y fuera de la vista del resto), déjalo fuera de combate. **Oculto el cuerpo** entre los cubos y corre hacia el **camión de basura** para intentar pillar allí al segundo basurero. Deshazte de él (3) y regresa a la casa por la puerta de la izquierda. Ahora debes buscar la zona de la piscina, donde trabaja sin descanso el encargado de esa zona (el **chico de camiseta de tirantes**). Sitúate



tras la caseta de mantenimiento (10) de la derecha y **espera** a que llegue hasta ti. Sédalo en cuanto se quede de espaldas y oculta su cuerpo en la caseta. Coge su **atuendo**, luego acércate a la piscina y espera a que aparezca la "señora" de la casa. **Haz caso**

a su **proposición** (11) y **sigue** la hasta una de las habitaciones. En cuanto pase al baño para prepararse, **síguela y usa la inyección con sedante** en ella (12). Hazte con el **colgante** y **oculta** el cuerpo, nadie lo encontrará. Ahora **sal con tranquilidad de la casa** y recoge tu traje y rifle para luego abandonar la zona residencial por la salida que hay al final de la carretera.

Cuidado con...

Mucho ojo con el tipo que hace footing. Te estropeará más de un asesinato si no lo mantienes vigilado (1). Ya que pasa muy a menudo. **Si se te ocurra intentar colarte en**



la casa a través del jardín, pues está vigilado por un pastor alemán. **Evita pasar cerca del cadáver de tu objetivo.** Los federales que hay alrededor se pondrán alerta enseguida (2).

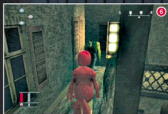




JUEGO DE ALMAS

Objetivos

- Matar a Mark Purayah JR
- Matar a Raymond Kullinsky
- Matar a Angelina Mason
- Proteger al político
- Recuperar diamantes
- Escapar



No te entusiasmes, como no nos vamos de fiesta por mucho carnaval que haya a tu alrededor y mucho personaje vestido de forma rara que veas por ahí...

Espera a que el tipo que hay delante de ti vestido de pájaro de color rojo salga del hotel. Síguelo entre la muchedumbre a cierta distancia y espera a que se pare en uno de los callejones de la zona central del mapa. Colócate a su espalda y, con tu habilidad innata, usa el cable para liquidarlo **1** silenciosamente.

Date prisa y oculta el cuerpo en el contenedor que hay en la esquina de la izquierda. Eso sí, no te olvides de coger el peculiar **disfraz** de este curioso mensajero. Coge el **maletín de diamantes** (deja el rifle en un rincón) y regresa junto a la muchedumbre.

Busca en el mapa, en el extremo superior izquierdo, la guardia de los "malos" y dirígete hacia allí. Pero no entres en ella. Mejor, pasa de largo y métete en cambio al **callejón** que hay enfrente de la casita.

Observa tu alrededor y verás, al fondo a la izquierda, tras una plancha de madera, una **tubería** que lleva hasta una **caseta de madera** elevada **2**. Sube, deja el maletín con los diamantes y regresa a tu anterior escondrijo para recuperar el **rifle**.

Vuelve a la caseta y prepárate para hacer de francotirador. Frente a ti verás la ventana del piso donde se oculta el cabecilla de esta conspiración. Espera pacientemente mientras apuntas hacia ella y lo ve-

rás asomarse tras unos segundos. Aprieta el gatillo y liquidalo de un disparo **3**. Luego guarda el rifle, **coge el maletín de diamantes** y baja al suelo. A tu izquierda hay una **caja** a la que subir y que te llevará a una serie de pasarelas que conducen al **cable que está sujetando el piano** que cuelga de lo alto. **Coloca en él una bomba** y baja de nuevo **4**. Ahora ve, maletín en mano, a la guardia de los "pollos".

Sube a la segunda planta y busca junto al cadáver de tu última vícti-



ma un **walkie-talkie** (ya sabes, sin que nadie te vea). Asómate al balcón y **tira el maletín a la calle**, pues si te ven bajar con él, te encontrarán metido en un buen apuro. Baja ahora corriendo y **recoge el maletín de la calle** para dejarlo de nuevo en lugar seguro. Si antes de que llegues tú lo coge el tipo vestido de pollo amarillo, lo dejará junto a la puerta, así que tranquilo.

Regresa al callejón donde mataste al mensajero y busca una **tubería** en una de las paredes que asciende hasta el domicilio de un durmiente ciudadano. No hagas ruido y coge su **uniforme de camarero** del suelo. Con él podrás entrar en el **bar de Blues** que hay en la ciudad (búscalo en el mapa).

Una vez en el bar, **atraviesa la cocina y sube al segundo piso**. Espera a que la pareja deje de darse "el lote" y, cuando estés solo, mira

por la mirilla de la única puerta que hay. **Cuando tu objetivo esté de espaldas**, entra y cóselo a balazos (o usa algún método más silencioso, como prefieras). No te preocupes por el cadáver; regresa ahora a la calle y **busca en el mapa a la tercera y última víctima**.

Con un poco de suerte, tu objetivo se dirigirá al callejón donde cuelga el piano. Corre hacia allí, y haz **detonar la bomba** cuando se encuentra justo debajo de él para que todo parezca un desafortunado accidente.

Si no tienes tanta suerte, espera a que tu víctima se meta en cualquier otro callejón y **liquidala usando métodos más tradicionales**. No te molestes en ocultar el cuerpo y acuérdete de coger el **maletín de diamantes** antes de abandonar la zona por el sitio indicado en el mapa.



Guidado con...

En esta misión, a los bares sólo puedes entrar si llevas puesto el **traje de camarero**, así que evita acercarte a ellos. Aquí los policías no se andan con chiquitas a la hora de repartir "estopa".

No intentes salir del edificio donde se encuentra el cabezalla con el maletín de diamantes. Si lo haces, los tipos que están disfrazados empezarán a abrir fuego sin mediar palabra.



¡FELIZ NAVIDAD!

Objetivos

- Matar a Lorne de Havilland
- Matar a Chad Bingham
- Recuperar la cinta de video
- Escapar de la finca

Vaya fiestón tienen montado ahí delante, pero nosotros a lo nuestro. Camina de frente, **atravesando el muelle** y gira a la izquierda para montar en un **ascensor** que lleva a la primera planta. Sal de frente y entra por la primera puerta de la izquierda. Espera allí y, desde la cocina, aparecerá un **tipo disfrazado de Santa Claus** algo pasadillo de copas. Espera a que esté de espaldas a ti y **usa en él el sedante**. Coge su **disfraz** y **oculta el cuerpo** en la cámara frigorífica que hay en la cocina (que es la sala contigua). En esa misma habitación (donde has llegado tras el ascensor) hay un frasco de **liquido afrodisiaco**



co en unas estanterías. Cógelo y sal al pasillo del elevador para pasar por la puerta de la izquierda, al meollo de la fiesta.

Acércate a la barra y espera a que uno de los camareros deje



una **copa** sobre ella para luego alejarse durante unos segundos. **Vierte en la copa el afrodisiaco** y espera pacientemente a que vuelva a por ella. Síguela entonces y verás cómo se la sirve a Chad, una de tus víctimas. El efecto de tan particular

sustancia y la compañía de la que disfruta en el jacuzzi harán el resto. **Sigue a la pareja a cierta distancia** hasta una de las habitaciones del interior. Espera unos segundos y abre entonces la puerta para aguarles la fiesta. Tu objetivo saldrá



>> de la habitación y se dirigirá hacia las escaleras que hay en el lado derecho, y que acaban en un balcón. Cuando llegue hasta él, espera a que te dé la espalda y **empújalo al vacío sin miramientos** 9.

Regresa a lo alto de las escaleras y espera allí a que aparezca uno de los guardaespaldas. Cuando no esté mirando hacia ti, **empújalo** escaleras abajo 6. Coge y ponte su traje, olvida el cuerpo y el resto de artilugios y ve hasta el pasillo rojo

donde está la habitación de Chad. Entra en la contigua y una corta escena de video te mostrará a una señorita dispuesta a hacerte un "favor". No te fíes y, **en cuanto la veas sacar una jeringuilla, date la vuelta y golpéala** para luego acabar con ella 7. Si aún recuerdas la conversación del jefe de la CIA con el reportero, sabrás de quien se trata en realidad.

Regresa al pasillo del elevador y sube por las escaleras de la zona central. Ya en el segundo piso, mira en el mapa y busca la sala marcada por una estrella. Entra en ella y espera a quedarte a solas con uno de los vigilantes 8. En la primera mesa puedes ver el **videocassette que graba las imágenes** de las cá-

maras (fuieste detectado por una nada más montar en el elevador). Espera a que no esté mirando hacia ti y **apaga las luces mediante el interruptor** que hay junto a la puerta de entrada 9. Mientras está a oscuras y el tipo las vuelve a encender, coge la **cinta de video** 10. Luego repite la misma operación en la puerta de enfrente para poder forzarla sin que te vea, y cruza.

Sigue por las escaleras y acabará en el estudio del magnate del porno. Si observas el mapa, verás en el estudio una **escalera** que lleva a la pasarela de lo alto. Sube hasta ella y **rodéala** hasta que veas el **lugar adecuado donde colocar una carga explosiva** 11. Aléjate del lugar y espera a que el magnate apa-

Cuidado con...

Mucho cuidado con la chica de la habitación. Si te descuidas medio segundo, te clavará la jeringuilla llena de veneno 1.



Si quieres acabar con Lorne en su habitación, antes debes **conseguir una salchicha de la cocina** (y envenenarla si quieres) para distraer a su perro 2.





rezca vestido con un batín rojo y acompañado de su perro. Cuando se encuentre justo en la zona central, acciona el detonador para que uno de los focos caiga sobre él y le dé el "pasaporte" (12). Es

posible que no aciertes a la primera, así que salva la partida antes de apretar el botón, por si acaso...

Cuando hayas cumplido el encargo, baja al suelo y entra entonces

por la puerta de la esquina de la pared de la izquierda. En esta enorme sala de control está la cinta de la que habla uno de tus objetivos (13). Mira en la primera mesa de la izquierda y, cuando nadie te mire, có-

gela rápidamente para salir al estudio. Pasa por la siguiente puerta y llegarás hasta el elevador privado de Lorne de Havilland. Elige ir al helipuerto y prepárate para escapar en él (14).



MUERTE EN EL MISSISSIPPI

Objetivos

- Matar a Skip Muldeen
- Matar a los Gator
- Recuperar fotos
- Escapar bote de emergencia

Avanza de frente y por el lado izquierdo hasta que veas en la pared de la derecha una **caja de fusibles**. Espera a que no haya nadie en los alrededores y **manipúlalos** (1). El marinero que hay en la pasarela arriba a la izquierda bajará para arreglar la avería y podrás colarte en dicha zona en mitad de la oscuridad.

En la pasarela, pasa por la puerta de la derecha y escóndete en uno de los armarios. Espera que el tipo vuelva y, cuando esté distraído, **átacale en silencio** (2). Coge su **uniforme** y la **llave de la Sala de Máquinas** y sal a la pasarela de nuevo.

Baja las escaleras y entra por la puerta de la derecha para llegar a



la sala de máquinas. Ve al fondo, espera a que no haya nadie mirando hacia ti y **empuja al tipo que hay apoyado en la barandilla** de la derecha para deshacerte de él (3).

Vuelve a la zona desde donde empezaste la misión. Sube las escaleras hasta el piso superior y en-



tra por la puerta doble de la derecha. Estás en una zona llena de habitaciones (4) y rodeado de algunos de los pasajeros. En mitad del pasillo **verás a otro de tus objetivos**, flirteando con una chica (5). Luego entrarán en una de las habitaciones y tras un "rato" saldrá la mujer. **Espera en el pasillo** hasta

que, pasados unos momentos, el chico salga camino de la cubierta para tomar el aire. **Síguelo a distancia** hasta que se apoye en una barandilla para tomar un respiro. Aprovecha para **pegarle un empujón** mientras no te vea nadie y listo (6) (si hay alguien cerca, sédalo antes de que pueda dar la alarma).





>> Regresa al pasillo anterior y ve hacia el Sur. Atraviesa una habitación más y busca en el lado izquierdo las escaleras que llevan a la 4ª cubierta. Mira entonces el mapa y verás en el lado izquierdo una exclamación en una de las habitaciones. Dirígete hasta allí usando el pasillo de la izquierda y hallarás en el suelo un **uniforme de camarero** de "alto nivel". Póntelo y sal al pasillo para pasar a la habitación contigua, la cocina. No hagas caso a lo que te dice el cocinero sobre la tarta y espera a que el tercero de los Gator aparezca por ahí. Saldrá entonces por la puerta de la esquina para dar un paseo por la estrecha cubierta, parándose unos instantes

hacia la mitad del trayecto. Aprovecha para darle una "palmadita en la espalda".

Date media vuelta y vuelve a la cocina. Coge la tarta y sal a la pasarela para la subir a la quinta cubierta mediante las escaleras que hay un poco más adelante. Consulta tu mapa y verás más claramente lo que hay delante de ti. Los 3 Gator restantes hacen guardia en las dependencias de Skip Muldoon. Uno de ellos vigila la puerta, el segundo patrulla por la derecha y el otro por la izquierda. Sin que nadie te vea, usa la jeringuilla de veneno en la tarta y mete la Silverball en ella. Acércate al Gator que vigila la

puerta para entrar en el camarote y serás registrado. Entrega tus armas y entra en el servicio a mano izquierda. Espera a que uno de los Gator que patrulla fuera entre a hacer sus necesidades. Cosele a balazos o usa el cable y luego apaga la luz. No te preocupes por el cuerpo, no será descubierto.

Sal y gira a la izquierda para entrar en el salón. Es posible que haya un camarero. Sédalo y esconde el cuerpo tras una mesa. Apaga la luz. Aguarda hasta que el segundo de los Gator entre a echar un vistazo y liquidarlo.

Por último, sal al exterior y busca el momento oportuno para meterle un poco de plomo en el per-

cho. Al último. No te preocupes por el cadáver y entra de nuevo al camarote. Ve a la sala del fondo donde te espera Skip Muldoon, en compañía de un camarero, que hace algo más que servirte copas. Deja el pastel encima de la mesa y sepárate un par de metros. Tras unos segundos, el orondo malhechor probará la tarta, cayendo muerto segundos después. Antes de salir, y esté donde esté el camarero, déjalo KO (si está en estas dependencias, claro). Olvida los cadáveres y entra en la última de las habitaciones. Abre la caja fuerte y coge las fotos de su interior. Busca la salida en el mapa, en la 2ª cubierta. Deshaz el camino (y recoge tu traje si quieres) con cuidado y sin llamar demasiado la atención.



Cuidado con...

No intentes eliminar al segundo de los Gator dentro del camarote. Tarde o temprano descubrirán el cuerpo y la misión se irá al garete.



Fundamental será el disfraz de camarero, pues el de marinero no te permitirá llegar a algunas salas importantes.





HASTA QUE LA MUERTE...

Objetivos

- Matar al novio
- Matar al padre de la novia
- Proteger a la novia
- Escapar

Ya queda menos para abandonar esta sofocante zona del país. Camina por el muelle hasta que puedas entrar en la **primera caseta** de la derecha. Como puedes ver, hay dos autóctonos en ella, pero el que está de pie acabará yéndose por la puerta del fondo. En cuanto lo haga, **seda al tipo que está sentado de espaldas a ti**, ponte después su **ropa** y oculta el cuerpo en el baúl **1**.

Sal al exterior y gira a la derecha, entre las dos casetas, para llegar hasta una enorme explanada. Gira de nuevo a la izquierda y verás unas **ruinas de ladrillos**. Apoyados en ellos hay un tipo con una enorme borrachera encima **2**. Aprovecha para robarle la **Tarjeta de Invitados** y atravesar la explanada.

Entra en la mansión y bordea las escaleras por el lado izquierdo, hasta el fondo. Cruza la puerta que hay en el pasillo de la izquierda y que lleva a un **cuarto de baño**. Sal



de él por ventana y agáchate. Camina en silencio de frente y enseguida verás a un **vigilante** sentado en una silla y dándole la espalda **3**. Aprovecha para **liquidarlo y coger su ropa**. Arrastra el cuerpo hasta el baúl que hay a la izquierda, bajando un par de escalones. **Espera pacientemente en el sitio** y consulta el mapa.

En la cabaña de madera de la izquierda puedes ver al padre de la novia **4**. Si esperas un par de minutos, verás cómo se empieza a dirigir hacia ti. Entrará en la casa a través de una puerta cercana al



cuarto de baño. **Síguelo a unos 3 metros de distancia** por los distintos pasillos y puertas hasta que llegue a su habitación. No te preocupes por los guardias y espera a que se siente a ver la tele. **Acaba con él usando el cable y oculta el cadáver** en el ropero a tu espalda para evitar que lo vean.

Sal de ahí, gira a la izquierda y de nuevo a ese mismo lado y encontrarás una **escalera de caracol** blanca que sube hasta el ático **5**. Como puedes ver en el mapa, **hay 3 sitios donde poder colocar las bombas**. **Hazlo en el punto que está más al noroeste** y consulta después el mapa de la 1ª planta.

A estas alturas de la misión, la boda se habrá celebrado ya y los invitados habrán llegado al salón principal. **En cuanto veas que el novio se coloca bajo el punto** en el que tú te encuentras para empezar tocar el piano **6**, haz estallar el explosivo para que una enorme lámpara caiga sobre él y lo aplaste. Si dispones de un **detonador de larga distancia**, puedes ver cuando se acerca el piano desde el mismo salón, y detonar allí mismo el explosivo.

Para acabar, ya sólo falta retroceder hasta el punto donde comenzaste la misión **7** y escapar por el lugar indicado en el mapa.



Cuidado con...

No intentes matar al padre de la novia empujándolo al pantano. Hay demasiados vigilantes en la cercanías y alguno descubrirá el pastel **1**.



Hay ciertas habitaciones cerradas con llave que puedes abrir con la gancha. Cuidado al hacerlo, pues si te ven serás atacado **2**.



ALEA JACTA ES

Objetivos

- Matar al Jeque Al-Ishlafa
- Matar al científico
- Matar a Hendrik Schmutz
- Robar Diamantes
- Escapar

No es necesario que lleves ningún arma en particular, aunque debes saber que **serás registrado y despojado de las armas que lleves encima.**

Entra en el casino hasta la sala principal y sube por cualquiera de las dos escalerillas hasta la recepción que hay sobre la zona de juego. Entra en el **ascensor** de la izquierda y, cuando se cierren las puertas, sube por la trampilla del techo ①. Tras unos instantes aparecerá el primero de tus objetivos. Espera un par de segundos y **estrangúgale** entonces ②. Sal del ascensor, cogiendo antes el **maletín** de tu víctima y baja a la zona de juego. Cruza la puerta que hay en la pared de la iz-



quierda y que conduce a la salida. Al final del pasillo, puedes dejar de forma segura el maletín que llevas encima ③.

Regresa a los ascensores y entra en el de la derecha. Espera a que Hendrik llegue. Estrangúgale y hazte con la **tarjeta de acceso** que lleva ④. Sube a la 7ª planta y gira en el



pasillo a la izquierda: tu objetivo es la habitación 707, donde darás con un nuevo **maletín** ⑤. Cógelo y baja a la sala de juegos. Busca en la derecha una puerta que lleva a una zona decorada al estilo árabe.

Consulta el mapa y enseguida encontrarás a tu enemigo. Ve hacia allí, deja que te registren y ha-

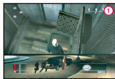
bla con él. Tras la escena de vídeo que tendrá lugar entonces, **colócate a su espalda y usa la jeringuilla con veneno** para liquidarlo ⑥. siempre antes de que llegue la bailarina o no podrás conseguirlo. Retrocede hasta el lugar donde dejaste el maletín con los diamantes y **escapa por la verja** que hay un poco más adelante.



Cuidado con...

Mantente muy alerta a la llegada exacta de los distintos objetivos. Serás informado para que puedas situarte en el lugar adecuado en el

momento preciso ①. **Para matar al Jeque, date mucha prisa** o una bailarina se presentará e impedirá que cumplas tu misión ②.





EL CANTO DEL ÁNGEL

Objetivos

- Matar a Anthony Martínez
- Matar a VAnna Ketlyn
- Recuperar información
- Escapar

No es necesario que pierdas el tiempo seleccionado algún arma en particular, pues serás despojado de ellas en uno de los registros.

Entra de frente en las instalaciones de la CIA por la puerta principal. No te preocupes por la cámara de seguridad y habla con el recepcionista. Síguelo hasta un cuarto que hay en la izquierda y acaba con él en silencio. Ocúltalo en la pequeña habitación contigua y hazte con su **uniforme** ①.

Sal a la recepción y cruza la puerta del otro extremo para bajar al garaje. Sube por la rampa de la derecha hasta la garita de los vigilantes. Entra sin miedo y, cuando no te vean, **roba la cinta de video** de la mesa de la izquierda ②. Desciende por la rampa y luego por las escalerillas hasta otra zona del garaje. Gira a la derecha y consulta el mapa. Verás una exclamación señalando la furgoneta del fondo. En ella te espera un **uniforme de "agente del cielo"**. Póntelo cuando el guardia que anda cerca no mire hacia ti ③.

Sube por la ramplita de la izquierda hasta los dos ascensores



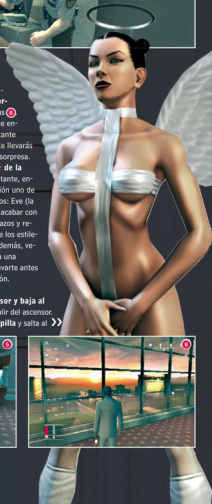
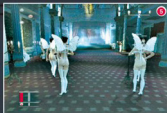
del garaje y entra en el de la derecha una vez seas registrado ④. Sube hasta la última planta y **pasa a la fiesta**. Consulta ahora tu mapa y verás al primero de tus enemigos en los alrededores. **Acércate a la barra de la pista de baile y habla con el camarero** ⑤. Luego date la vuelta y entra por la puerta que hay a la izquierda, hasta otra estancia con una enorme cristalera ⑥. Atraviesa la puerta que hay a mano derecha, en la otra punta, y **entra en los lavabos**. Con un poco de suerte, Anthony Martínez estará llegando en ese momento (si no, espera unos instantes) ⑦. Cuando esté haciendo sus necesidades, **estrángulalo** y deja el cadáver en ese mismo retrete, eso sí, con la puerta cerrada y tras coger su **traje**.

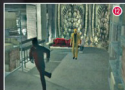
Sal de ahí hasta la anterior sala y cruza la puerta que lleva al Sur.



Al final de ese pasillo está la sala que oculta el **ordenador con la información** que buscas ⑧. Asegúrate, antes de entrar, de que la cantante está en escena, o te llevarás una desagradable sorpresa. **Usa el ordenador de la mesa** y, en ese instante, entrará en la habitación uno de tus nuevos objetivos: Eve (la cantante). Puedes acabar con ella con dos puñetazos y rematarla con uno de los estilos que lleva ⑨. Además, verás junto a la mesa una **Dragunov** para llevarte antes de finalizar la misión.

Regresa al ascensor y baja al garaje, pero sin salir del ascensor. Sube por la trampilla y salta al >>





>> otro ascensor **10** para luego colarte al interior y bajar hasta la fiesta "infernal". Consulta tu mapa y verás a **Vaana Ketlyn** y a su cómplice en la cercanías. Primero debes encontrarte con ella, así que búscala en la **pista de baile** (o espérala allí hasta que llegue). La chica te invitará a una sala privada donde, para su desgracia, podrás **estrangularla** en completo silencio **11**. Sal y busca a su amiguito: lo encontrarás haciendo de camarero en una de las barras. Una nueva escena de vídeo te mostrará el **duelo** al que te reta este tipo, así que síguelo hasta la sala designada.

Una vez comience el combate, busca refugio y hazte con la **MPS** que hay sobre la mesa **12**. Búscale la espalda y acaba con él de dos tiros. No te preocupes por sus disparos, procura no dejar de correr hasta que le alcances **13**. Recoge de su cuerpo sin vida la **llave de Almacenamiento** que te servirá para salir de ahí y respira hondo.

Con todos tus objetivos cumplidos, retrocede hasta el garaje. Recoge tu **traje** y vuelve a por la **Dragunov** si quieres un arma nueva. Ya puedes abandonar el edificio en la furgoneta señalada en el mapa.

Cuidado con...

Para asistir a cada una de las dos fiestas, debes llevar un uniforme afín al ambiente. Cielo e Infierno no son lo mismo, si mucho menos **1**. Si Eve te comenta que la acompañes a su habitación, no te fíes. En

cuanto lo hagas, se dará la vuelta y acabará contigo usando un estilite. También puedes matar a Vaana dejando caer unos focos encima de ella mientras esté en la plataforma elevada **2**.



ENMIENDA 25

Objetivos

- Matar a Mark Parchezzi
- Matar al Vicepresidente
- Escapar

Antes de empezar, es fundamental que lleves encima el **rife W2000 actualizado al máximo**, y el **maletín de aluminio**. El resto de las armas de las que dispones en tu arsenal puedes dejarlas en casa, ya que en esta misión no las necesitarás.

Entra al complejo de edificios por la puerta de la izquierda y deja el maletín en la cinta transportadora para luego pasar por el arco detector de metales. Ve hasta el fondo y entra en los servicios que hay a mano izquierda. Espera hasta que aparezca uno de los empleados del edificio, vestido de rojo. Sédalo y hazte con su **uniforme**, despreocupándote por completo del cadáver **1**.

Sal del baño con el maletín en la mano y gira a la izquierda para

pasar por la puerta que vigila el soldado. Toma ahora la puerta de la izquierda y acércate a la mesa del fondo. Coge de ella la **tarjeta del Edificio Principal** y la **cinta del vídeo** **2**. Sal de ahí y cruza la puerta que hay a mano derecha. Atraviesa una nueva estancia hasta que llegues a un largo pasillo con cristalerías. Entra por la puerta que hay al fondo a la derecha y sube las escalerillas hasta el **tejado de este edificio**. Al fondo hay una **escalera** (en unos andamios) con la que puedes llegar hasta la

segunda planta del edificio principal, pero que están "vigiladas" por un par de pintores en lo alto.

Sube hasta la mitad y espera en el lado izquierdo **3**. Utiliza el mapa para ver cuando se van de la habitación y entra en ella para atravesar la puerta que hay al fondo a la izquierda. Pasa por la que hay inmediatamente a tu derecha mientras nadie mira y comienza a atravesar distintas estancias hasta la exclamación que puedes ver



en tu mapa. Allí te espera un **uniforme de pintor** que necesitas para poder avanzar **(A)**.

Sal por la ventana y baja por un nuevo andamio hasta el siguiente tejado. Corre al otro extremo y espera a que salga por la puerta un conserje. Ignóralo y espera hasta que aparezca un **agente del servicio secreto**. Cuando se quede solo y de espaldas, **usa el sedante**, coge su **tarjeta de acceso** y **esconde el cuerpo** tras la mole de piedra de la izquierda. Entra por esa puerta y dirígete al otro extremo de la sala, donde verás unas escaleras usando el mapa.

Sigues en las oficinas, y ahora tu objetivo es salir al jardín por la puerta que hay en el extremo derecho de la planta. Espera allí hasta que aparezca el **vicepresidente paseando a su perro**. Síguelo al interior del edificio central, atravesando casi una decena de salas. Acabará llegando a su despacho, donde podrás **dar buena cuenta de él utilizando el cable de piano para estrangularle** sin llamar la atención de ningún agente del servicio secreto (mira también que no haya ningún pintor en las cercanías o te pillarán). Oculta después el cuerpo detrás de la mesa y coge su **tarjeta de acceso** **(A)**.

Retrocede a las oficinas de la segunda planta y consulta el mapa. Encontrarás a tu segundo objetivo en el despacho oval. Entra en él y tendrá lugar una pequeña escena de video. Tras ella, y al descubrir que tu enemigo ha salido corriendo **(A)**, **ve al tejado** donde conseguiste el traje que llevas. Desde allí podrás ver a tu objetivo, tras las ventanas del fondo. Mantente en el otro extremo y

a cubierto y saca el W2000 de su maletín. Desde esa distancia, tendrás chupado **acertarle en la cabeza con una sola bala** **(7)**.

Con tus enemigos eliminados, debes deshacer todo el camino que hiciste hasta la entrada principal (la que tenía el arco detector ¿recuerdas?) y **salir por la verja** señalada en el mapa para dar por concluida la misión.

Cuidado con...

Los obreros son tan chivatos como los policías. No levantes sus sospechas innecesariamente **(1)**. Cuando sigas al vicepresidente,

¡jojo!, su **perro** puede darte más de un disgusto, así que procura no acercarte demasiado a él hasta que sea el momento indicado para actuar **(2)**.



RÉQUIEM

Objetivos

- Acaba con todos los testigos

N o todo es lo que parece, y nuestro protagonista no podía estar "tan" muerto. En cuanto veas que salen los títulos de los créditos, mueve el stick izquierdo del mando. El Agente 47 revivirá de repente y además tendrá en su

poder un buen par de pistolas pidiendo "guerra".

El único objetivo ahora es acabar con todo ser vivo a tiro limpio ❶. Para que tengas alguna oportunidad, coge como escudo humano al cura que hay detrás de ti. Cuando estén la mayoría muertos, usa el mapa para buscar a los pocos que hayan escapado. Liquidalos a todos, y se acabó, esta vez sí ❷.

Cuidado con...

En esta última misión, no dispares a lo loco, conseguirás quedarte sin balas en poco tiempo y quedar a merced de tus enemigos durante unos segundos mientras recargas ❶. Si el cura cae pronto, procura coger a otro matón de escudo y haz que se coma todos los disparos de tus enemigos (al menos mientras aguante).

