

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3

Play  
manía

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

# MAX PAYNE 3

PIEZAS DE ARMAS DORADAS • PISTAS • TROFEOS

**CONTROLES:**

Stick izquierdo: movimiento

Stick derecho: cámara

Select: activar/desactivar accesorio de las armas

Cruzeta arriba: usar analgésicos

Cruzeta abajo: giro rápido/soltar arma

Cruzeta izquierda/derecha: cambiar cámara a izquierda o derecha

■: parapetarse

▲: recoger arma

●: recargar

X: rodar por el suelo, esprintar

R1: salto en tiempo bala

R2: disparar

R3: agacharse

L1: selección de armas

L2: apuntar

L3: activar/desactivar el tiempo bala

# INTRODUCCIÓN



Max Payne 3 es básicamente un juego de pegar tiros de desarrollo lineal, pero en cada uno de sus 14 niveles, hay **objetos escondidos**. Básicamente son **fragmentos de armas doradas** ❶ (infi-



gen un 10% más de daño) y **pistas** ❷ sobre la misión de Max, aunque hay más. También indicamos **curiosidades**, como personajes con los que te cruzarás varias veces a lo largo del juego...

## 1. ALGO PODRIDO EN EL AIRE

- **Armas de Oro: 1 (3 partes)**
- **Pistas: 2**
- **Otras curiosidades: 1**

### PIEZA DORADA 1 (de PT92 dorada)

Al pasar el primer tutorial sobre el tiempo bala, te harás cargado **3 enemigos**.



No cruces la puerta y sigue avanzando recto, hacia el **ventanal** del fondo. Allí, en el suelo, en la parte izquierda encontrarás la primera **pieza de oro**. ❶





### CURIOSIDAD

Nada más terminar el primer tutorial del tiempo bala, podrás pasar por unas **puertas dobles**. A la derecha hay un piano que puedes "tocar" (unas notas del tema clásico de *Max Payne*). 4

### PISTA 1:

#### REVISTA DE FAMOSOS

Muy cerca del piano, encontrarás una **mesa baja** con un bote de analgésicos y, al otro lado de la mesa, una revista que puedes examinar.



Hazlo antes de seguir avanzando y habrás dado con tu primera pista... 5

### PIEZA DORADA 2

#### (de PT92 dorada)

Tras dejarte caer por el tejado y **salvar al rehén**, entrarás en una especie de vestíbulo. Pasa de largo el mostrador circular y mira en la esquina de la derecha. Encontrarás esta pieza dorada para la PT92 frente a unas **ventanas entre dos columnas**. 6



### PIEZA DORADA 3

#### (de PT92 dorada)

En el garaje, tras pulsar el botón verde para **subir la verja**, pégate a la parte de la derecha en la siguiente zona y avanza hasta la esquina. Verás la pieza. Cógela **antes de subir por la rampa**. 5

### PISTA 2: FOTO

Muy cerca del anterior, **sube por la rampa** para seguir la pista de Rodrigo, y podrás revisar una foto caída en mitad de la rampa. 6

## 2. DIRÁS CASI LO MEJOR

- **Armas de Oro: 2 (6 partes)**
- **Pistas: 2**

### PIEZA DORADA 1 (Revólver 38 Dorado parte 1)

Tras acabar con el primer grupo de la discoteca, súbete a la **zona del DJ** (trepas con ✖) y en el suelo, cerca de la mesa de mezclas encontrarás esta pieza. 1



### PISTA 1: FOLLETO

Tras dejar atrás la pista de baile y subir por las escaleras, examina la barra del bar para encontrar este folleto.

Eso sí, no es tan fácil como decirlo. Antes tendrás que liquidar a todos los enemigos de la zona para poder verlo. 2





» **PIEZA DORADA 2**  
(de Mini-30 Dorada parte 1)

Muy cerca de la pista 1, tras esa misma **barra del bar**, encontrarás la primera pieza de dorada de este arma. 1

**PISTA 2: FUTBOLISTA FAMOSO MUERTO**

Cerca de la barra del bar donde estaba la anterior pieza, hay una **zona con butacas**. Entre algunas de estas butacas está el **cuerpo de Claudio**, un futbolista, que puedes examinar. 2

**PIEZA DORADA 3 (Revólver 38 Dorado parte 2)**

Tras **hablar con Passos** y decirle que te espere en el helicóptero, entrarás en otra zona de la disco. Tras **limpiarla de enemigos**, ve hacia la pared de la izquierda y sube por las escaleras. De este

modo podrás llegar a la **mesa del DJ** (tendrás que atravesar dos puertas), y en el suelo verás esta pieza. 3

**PISTA 3: EXPOLICÍA**

Nada más limpiar la zona de enemigos donde estaba la anterior pieza y pasar por la siguiente puerta, verás en un pasillo **tres aseos**. Abre la que tiene la **luz verde** para conocer a esta **persona**, con el que te encontrarás más veces. 4

**PISTA 4: TROZO DE VESTIDO ARRANCADO**

Nada más terminar de hablar con el **expolicía**, fíjate en el **lavabo** que hay cerca de las puertas de los aseos. En uno de sus extremos hay un **jirón de tela**. Examínalo para recopilar una nueva pista para tu colección. 7



**PISTA 5: PERIÓDICO**

En las **cocinas**, busca por los **mostradores** un **periódico** y examínalo para obtener una nueva pista. 5

**PIEZA DORADA 4**  
(de Mini-30 Dorada parte 2)

En el **restaurante de Sushi**, tras pasar por las cocinas, fíjate bien en la **zona central** (tiene forma circular y ventanas). Pues bien, en esta zona, en una **mesa de madera** que verás pegada a un lateral, encontrarás la pieza dorada de la Mini-30. Eso sí, tienes que darte prisa porque aquí el tiempo corre en tu contra... 8





### PIEZA DORADA 5 (de Mini-30 Dorada parte 3)

Tras la zona en la que vas disparando desde el helicóptero, aterrizarás en un helipuerto. Baja por las escaleras y busca en un recoveco de la derecha una puerta que lleva a la sala acristalada de la pieza. 10



### PIEZA DORADA 6 (Revólver 38 Dorado parte 3)

Cerca de la pieza anterior. Después de recogerla tendrás que pasar por una azoleta repleta de enemigos (6-8) y después seguirás disparando bajo unas enormes letras de neón rojo. Pues bien, esta pieza de oro



está en el pasillo donde están las letras, en la esquina que hay al fondo a la derecha. 11

### PISTA 6: GARGANTILLA

Nada más dejar atrás la azoleta, en las primeras escaleras que te encontrarás, podrás recoger esta pista. 10

## 3. OTRO DÍA EN LA OFICINA

- Armas de Oro: 2 (6 partes)
- Pistas: 4

- Curiosidades: 1

### PISTA 1: FOTO DE VÍCTOR

Tras recuperarte en la enfermería del estadio (y limpia la zona de enemigos), cuando salgas, gira a la derecha y entra en la oficina por la puerta de cristal. Dentro, en



la pared de la izquierda, está esta enorme foto. 1

### CURIOSIDAD: TELE 1

Tras salir de la enfermería, puedes ver la tele en la sala que hay enfrente de la enfermería. Enciende la tele y descansa disfrutando de programas y anuncios de lo más surrealista. 2



### PISTA 2: MANCHA DE SANGRE

En la sala donde pulsas el primer botón verde, verás que hay una pequeña rampa que conduce a una puerta doble cerrada. Esa puerta tiene unas manchas de sangre, examínalas para añadir una nueva pista a tu colección. 3





## PIEZA DORADA 1 (de M-10 Dorada parte 1)

En la sala en la que Passos tortura un hombre, hay una pequeña sala acristalada (que parece una sala de televisión). En su interior está la pieza que buscas. **4**

## PIEZA DORADA 2 (de M- 82A Dorada parte 1)

En la zona de la tienda del estadio, la encontrarás en un estante bajo un gran mural del equipo. **5**

## PISTA 3: MANCHA DE SANGRE

Tras la primera secuencia con francotiradores, entrarás en otra parte del estadio, con enemigos en una pasarela elevada enfrente. En el



muro de enfrente, en uno de los pilares, hay manchas de sangre: examínalas. **8**

## PIEZA DORADA 3 (de M-10 Dorada parte 2)

Tras abatir al primer francotirador (Passos se quedará cubriéndote con su rifle), verás a unos matones abrir a patadas una puerta. Cárgate a ese grupo, y aléjate de ellos todo lo que puedas para bajar por las escaleras más alejadas hasta la fila 1, donde encontrarás esta pieza dorada. **7**

## PIEZA DORADA 4 (de M-10 Dorada parte 3)

Tras limpiar la anterior zona de enemigos, estarás en una zona repleta de trofeos



y fotos. En el centro, a la izquierda, también hay un **palco con tres filas de asientos**. En la más cercana a los cristales, está la pieza. **9**

## PISTA 4: HOMENAJE AL FUTBOLISTA

Cerca de la anterior pieza dorada, al final del pasillo, encontrarás un **montón de flores y cuadros de Claudio**. Examina el memorial. **8**

## PIEZA DORADA 5 (de M- 82A Dorada parte 2)

Tras revisar el memorial saldrás de nuevo a las gradas. Lánzate en **plancha escaleras abajo**, elimina a los enemigos, y revisa el **recoveco** que queda a la izquierda. Ahí está la pieza. **10**





### PIEZA DORADA 6 (de M- 82A Dorada parte 3)

Tras proteger a Passos te tocará encargarte personalmente de eliminar al últi-



mo francotirador. De camión hacia su posición, tendrás que subir por unas gradas (los asientos son naranjas) eliminando enemigos.



Al llegar arriba del todo, tienes que ir a la derecha, todo lo que puedas, para poder recoger la última pieza del M-82A. 11

## 4. TODO EL MUNDO PUEDE INVITARME A UNA COPA

- **Armas de Oro:** 3 (9 partes)
- **Pistas:** 3
- **Curiosidades:** 1

### PIEZA DORADA 1 (de 1911 dorada parte 1)

Nada más comenzar el nivel tendrás que enfrentarte a tus primeros enemigos. Después de acabar con todos ellos 1, da media vuelta y busca la pieza en un recoveco a la derecha, cerca de la entrada del bar. 2



### PIEZA DORADA 2 (de 1911 dorada parte 2)

Cuando estés en el bar, fíjate bien y verás una mesa de billar. Bien, pues por esa zona, tienes que subir al piso superior, pero usando las escaleras del lado de la izquierda.

Una vez arriba, sigue el camino hasta el final del todo, donde te espera la segunda pieza dorada de este arma. 3



### PIEZA DORADA 3 (de 1911 dorada parte 3)

Una vez fuera del bar, baja por las escaleras (por las que has subido en la escena de vídeo) hasta la puerta trasera para encontrar la última pieza de esta pistola 1911. 4





» **PIEZA DORADA 4**  
(de M500 dorada parte 1)

Cuando salga Passos de tu apartamento, **no le sigas**. Busca primero en su interior, por el suelo cerca de las ventanas, la primera pieza de este arma. **5**

**PISTA 1: PLACA DE MAX**

También encontrarás esta pista en el interior del apartamento de Max, en la mesa que hay tras el sofá. Ahí encontrarás la placa. **6**

**PISTA 2: RECORTES DEL PERIÓDICO**

Cuando salga el vecino "tarao" que se inmoló, entra en su apartamento y **revisa las paredes** para encontrar esta pista. **7**



**CURIOSIDAD: TELEVISIÓN**

En casa del "tarao" hay otra tele en la que puedes ver un capítulo de Baseball Bat Boy y un anuncio. **8**

**PISTA 3:**  
**DIARIO DE BREWER**

Sin salir aún del apartamento del "tarao", **mira en la mesa** para encontrar esta pista. **9**

**PIEZA DORADA 5**  
(de SAF.40 dorado parte 1)

Está en el apartamento **quemado** tras la explosión, así que **no subas por las escaleras** si lo quieres coger y entra por el hueco que hay en la pared. Está **entre unos armarios** y estanterías desparrramados por el suelo. **10**



**PIEZA DORADA 6**  
(de M500 dorada parte 2)

Nada más salir a la azotea, **date media vuelta y bordea la escalera** por la que has salido para encontrar en la parte trasera la pieza (la escalera está tapada por paredes de ladrillo, que es lo que tienes que bordear). **11**

**PIEZA DORADA 7**  
(de SAF.40 dorado parte 2)

Tras el tiroteo a cámara lenta sobre el depósito de agua, **no sigas a Passos** y ve a la izquierda, trepando al tejado elevado **12**. Sigue el recorrido hasta el final de este tejado para encontrar la pieza en el **lateral de la salida de una escalera** cerrada. **13**





### PIEZA DORADA 8

(de M500 dorada parte 3)

Tras recoger la anterior, sigue a Passos y entra en el edificio. Limpia la planta baja y sube a la planta superior. Tras acabar con los



enemigos, avanza recto desde la escalera por la que has subido, accede al andamio de madera y bordea las escaleras hacia la izquierda. Al final del andamio encontrarás la pieza. 11



### PIEZA DORADA 9

(de SAF.40 dorado parte 3)

En el desguace ilegal de coches, entra en las oficinas de uno de los laterales del garaje para encontrar esta pieza sobre una mesa. 12



## 5. VIVA, AUNQUE NO DEL TODO BIEN

- **Armas de Oro:** 2 (6 partes)
- **Pistas:** 6
- **Curiosidades:** 1

### PISTA 1:

#### HELICÓPTERO PARADO

Avanza recto desde donde comienzas este nuevo nivel. Al poco rato verás el helicóptero al otro lado de una verja. Investígalo para añadir una pista a tu colección. 1



### PISTA 2: NOTA DEL RESCATE

Cuando entres en una nave y veas una señal de vídeo, en la que están pegando a Fabiana, limpia la zona de enemigos y revisa la mesa donde está el monitor para encontrar esta pista. 2



### PIEZA DORADA 1

(Micro 9 mm dorada parte 1)

En la zona de los contenedores, abate a enemigo subido en uno de ellos. Usa las cajas que hay debajo para llegar a su posición y encontrar esta pieza escondida entre dos contenedores. 3 »



» **PISTA 3:**  
**CÁMARA DE VÍDEO**

Cuando llegues a la sala en la que retenían atada a Fabiana, examina la cámara del trípode. **4**

**CURIOSIDAD**

En la misma sala donde está la cámara de vídeo, puedes pasar un rato de relax viendo otros programas en una tele. **5**

**PIEZA DORADA 2**  
**(Micro 9 mm dorada parte 2)**

Nada más salir de la sala donde retenían a Fabiana, pégate a la pared de la derecha y sigue recto hasta llegar a la esquina con una verja. Y ahí encontrarás esta pieza de la Micro. **6**



**PISTA 4: FOTO**

En la siguiente nave, verás como se llevan a Fabiana y unos matones reparan un barco con una radial. Limpia la zona de enemigos y antes de abrir la puerta, ve a la oficina que puedes ver al fondo a la izquierda. Podrás encontrar esta nueva pista en una mesa. **7**

**PIEZA DORADA 3**  
**(Micro 9 mm dorada parte 3)**

En la misma nave de la pista 4, igual, no pulses el botón para abrir la puerta. Sube por las escaleras que hay a la derecha de la puerta cerrada y sigue por ese camino hasta el final, donde podrás recoger la última pieza de esta útil arma. **8**



**PISTA 5: PLANO**  
**DEL CLUB NOCTURNO**

Tras abrir la puerta, saldrás de nuevo al aire libre y después al interior de una nueva nave. En la planta baja, al fondo a la izquierda, hay otra pequeña oficina. Dentro, en una mesa, están los planos. **9**

**PISTA 6: PERIÓDICO**

Muy cerca de la anterior pista, antes de llegar a la pequeña oficina, podrás ver una escalera que lleva a una pasarela metálica en la parte superior. No hace falta que subas. Debajo de esta escalera hay unos colchones y encima de uno de ellos podrás localizar la pista que estabas buscando. **10**





#### PIEZA DORADA 4

##### (LMG dorada parte 1)

Cuando salgas de la nave donde estaban las pistas 5 y 6 por la puerta de la planta baja, verás un contenedor con la pieza en el interior. **11**

hacia la izquierda y llegar a su parte trasera, para coger esta pieza. Ve con cuidado porque hay muchos enemigos en la zona. **12**

#### PIEZA DORADA 5

##### (LMG dorada parte 2)

Nada más pasar una zona abierta con un gran número de enemigos, empujarás una puerta metálica que se cerrará tras de ti (no puedes volver). Pues bien, la pieza dorada está frente a ti, en un cobertizo. **13**

#### PIEZA DORADA 6

##### (LMG dorada parte 3)

Nada más entrar en los muelles, verás varios barcos a tu derecha y una caseta a tu izquierda. Tienes que bordear la caseta



## 6. UNA DAMA, UN PRINGADO Y UN BORRACHO

• **Armas de Oro:** 1 (3 partes)

• **Pistas:** 5

### PISTA 1:

#### EMAIL DE RODRIGO

Nada más acabar el primer tiroteo, date la vuelta y entra en la oficina acristalada de la izquierda. Sobre un aparador hay un portátil y en él la pista. 1

### PISTA 2: ARCHIVO

#### SOBRE FABIANA

En la misma sala que la pista, pero en el escritorio. Hay una carpeta, inspecciona el archivo sobre Fabiana. 2



### PIEZA DORADA 1

#### (MD-97L dorada parte 1)

En la zona del primer tiroteo, la parte izquierda está formada por pequeños despachos conectados. La pieza está en el despacho más cercano a la oficina acristalada donde cogiste las pistas, en el suelo tras un escritorio. 3

### PISTA 3: MAQUETAS

#### ARQUITECTÓNICAS

Cuando el experto en sistemas te abra la primera puerta, tendrás que librar otro tiroteo. Después, examina las maquetas de la zona. 4



### PIEZA DORADA 2

#### (MD-97L dorada parte 2)

Tras reactivar la seguridad y echar las persianas metálicas sobre las ventanas, tendrás que bajar por las escaleras. Una vez abajo, sal por la puerta de cristal y verás a Rodrigo atrincherarse en su despacho. 5

Tras ver este breve diálogo, date media vuelta y mira la cascada. Abajo, sobre un puente de madera, está la pieza. 6





#### PISTA 4: FOTOS DE ESCUELA

Un poco más adelante de la **pieza dorada 2**, estarás en un pasillo. Si te fijas bien, en este pasillo podrás ver unas fotos de los Branco, revisa- las para obtener la pista. **4**



#### PIEZA DORADA 3 (MD-97L dorada parte 3)

Después de que un vehícu- lo **intente arrollarte** dentro del edificio y limpies la zo- na (enemigo blindado inclui- do), revisa la parte derecha del hall **7** para encontrar en



una **vitrina**. Hay que disparar a la vitrina para cogerla... **8**

#### PISTA 5: CUERPO

Tras la explosión de la **bom- ba**, desarmarás a un solda- do. Más adelante verás un cuerpo en suelo. Revisalo. **5**

## 7. UNA RESACA ENVIADA POR LA MADRE NATURALEZA

- Armas de Oro: 2 (6 partes)
- Pistas: 9

#### PISTA 1: HABLAR CON EL EXPOLICIA

Tras preguntar por un telé- fono a un **grupo sentado** al- rededor de una mesa, avan- za hasta que llegues a una ventana en la pared de la iz- quierda. **1**



#### PISTA 2: FOTO DE SERRANO

Una vez dentro de **prostí- bulo**, encárgate de elimi- nar a todos los enemigos del lugar. Con la zona limpia, acércate al sofá donde em- pezó el tiroteo y mira a sus pies. Revisa la foto que ve- rás para añadir una nueva pista a tu colección. **2**



#### PIEZA DORADA 1 (Recortada dorada parte 1)

En el **prostíbulo**, si te fijas bien verás que hay una me- sa de billar. En la zona de la mesa de billar, al fondo, po- drás ver una puerta que da a unos retretes. Entra y en- contrarás la primera pie- za de la Recortada, un arma demoleadora. **3**





#### » PISTA 3: TURISTA

Dentro del prostíbulo, tras limpiar la zona de enemigos y avanzar hacia la puerta de salida (una puerta doble rosa), **revisa el último "dormitorio"** de la derecha para hablar con el turista. Si lo mataste por accidente en el tiroteo, **reinicia desde el último punto de control.**

#### PISTA 4: GRAFFITI DE BANDA DE FAVELA INFERIOR

Más adelante, tras un largo tiroteo, verás una **puerta doble azul** cerrada con candado. Antes de reventarlo, fíjate a la izquierda, **inspecciona el graffiti.**



#### PIEZA DORADA 2 (Recortada dorada parte 2)

Después del tiroteo a cámara lenta mientras **asciendes enganchado a una cadena**, bajarás por unas escaleras y entrarás en una sala cerrada con una **puerta azul.** Tras cargarte unos cuantos enemigos enfrente, un matón **atravesará la puerta azul** permitiéndote pasar por ella. Nada más hacerlo, mira en el suelo, a la izquierda para encontrar esta pieza.

#### PIEZA DORADA 3 (SPAS-15 dorada parte 1)

Tras la anterior pieza, bajarás por unas escaleras hasta



llegar a la **planta baja.** Y tras limpiar la zona de enemigos, **subirás por las escaleras de enfrente**, en esta misma zona, hasta un nivel superior. En lo alto de estas escaleras **encontrarás esta pieza** tras unos **barriles.**

#### PIEZA DORADA 4 (SPAS-15 dorada parte 2)

Una vez veas una escena de video en la que Max pasa por una **puerta metálica**, **encontrarás un coche destrozado** en una zona al aire libre. En la parte derecha, cerca de una pila de planchas y vigas oxidadas, **encontrarás esta pieza.**





### PISTA 5: GRAFFITI DE BANDA DE FAVELA MEDIA

Muy cerca de la anterior pieza hay un edificio, y en una de sus paredes está este graffiti, que debes inspeccionar para sumar una nueva pista. **15**

### PIEZA DORADA 5 (SPAS-15 dorada parte 3)

Tras subir varias tandas de escaleras, llegarás a una especie de **balcón**. Desde este balcón podrás dejarte caer por la zona de la izquierda (verás un edificio de ladrillo con una escalera hasta el suelo) o por la derecha.

Si lo haces por la derecha, caerás en un camino sin salida. Pero tranquilo, tiene premio. Al darte la vuelta, verás la pieza dorada que estabas buscando a la izquierda, en el suelo... **15**



### PISTA 6: ALTAR A CLAUDIO

En la misma zona de la pieza dorada 5, a los pies de las escaleras que llevan al edificio de ladrillo, hay un **homenaje callejero a Claudio**, con flores y pelotas de fútbol. Examínalo. **16**

### PISTA 7: FOLLETO PARA GIOVANNA

Tras pasar por un estrecho callejón con **hierba alta**, busca en el suelo de la parte derecha, cerca de una puerta, un papel azul y amarillo. **16**

### PISTA 8: BOLSA DE OXIDADO

Tras el video en el que verás a unos **traficantes** a través de una ventana, entrarás en su fábrica. Examina el mosstrador del fondo a la derecha para ver esta pista. **16**



### PISTA 9: GRAFFITI DE BANDA DE FAVELA SUPERIOR

Cuando salgas del piso de los traficantes y comiencen los **fuegos artificiales** que Max ha provocado, busca un **graffiti** en la pared de enfrente. Lo verás según salgas por la puerta. **17**

### PIEZA DORADA 6 (Recortada dorada parte 3)

Antes del tiroteo final de este nivel, **un tipo te cerrará la puerta** por la que has entrado y te tocará acabar con un abultado **grupo de enemigos**. Hazlo con tranquilidad y dirígete hacia las escaleras por las que debes salir. Pero antes de salir por ahí, fíjate en que a la izquierda hay una **palmera**. La última pieza de este nivel está ahí, en el suelo, bajo esta palmera. **18**



# 8. ES EL ÚNICO QUE PUEDE HACERLO

- **Armas de Oro:** 2 (6 partes)
- **Pistas:** 3
- **Curiosidades:** 1

## PIEZA DORADA 1 (Auto 9mm dorada parte 1)

Pasados los primeros tiros, llegarás a una zona con una **escalera doble**. **1** Pero ignóralas. Sin subir por las escaleras, ve por la derecha y busca la pieza cerca de un pequeño mausoleo. **2**

## PISTA 1: TUMBA DE VALERIE

Tras subir por la **escalera doble**, ve por la derecha y busca una tumba bastante alta por la zona para examinarla. **3**

## PIEZA DORADA 2 (608 Bull dorada parte 1)

Tras el tiroteo en la zona de las **furgonetas**, busca un obelisco (relativamente al-



to) en los alrededores de la plaza y ve hacia él. La pieza que buscas está detrás del obelisco. **4**

## PIEZA DORADA 3 (Auto 9mm dorada parte 2)

Tras el tiroteo de las furgonetas, pasarás por una puerta y estarás en una especie de **pasillo circular** repleto de arcos, columnas y jarrones. En el extremo de la derecha está la pieza. **5**

## PIEZA DORADA 4 (608 Bull dorada parte 2)

En la zona circular en la que Passos es retenido y encañonado como un rehén, hay un **mausoleo** con cúpula en el centro. La pieza está en el centro de este mausoleo central. **6**

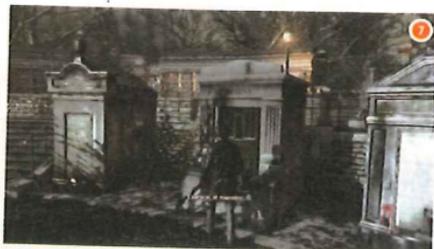
## PISTA 2: MAUSOLEO DE HORNE

Podrás localizarla en la misma zona donde está la **pieza dorada 4**, para ser exactos en el anillo que rodea al mausoleo central. Debes entretenerte en buscar un mausoleo con el nombre **Horne**. Para darte más pistas, la puerta es **marrón**. Examínalo antes de salir por la puerta para aumentar tu colección de pistas. **7**

## PISTA 3: TUMBA DE VINNIE

Tras sobrevivir a la escena en la que **Max debe cavar su tumba** (qué cosas pasan) corre hacia delante y **verás** una misteriosa tumba a la derecha. Revisála para obtener la **última** pista del nivel. **8**





#### PIEZA DORADA 5 (Auto 9mm dorada parte 3)

Desde la tumba de Vinnie, baja por la rampa. Tendrás que limpiar la zona de enemigos. Después, entra en la edificación baja que verás a la izquierda y que parece un taller o almacén.

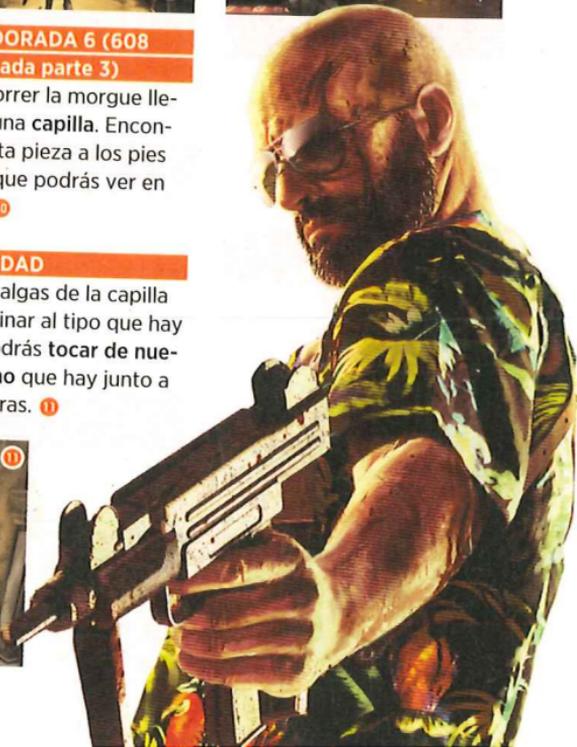
Dentro te encontrarás con un pequeño aseo en la pared de la derecha, y si te das por investigar dentro, encontrarás la pieza dorada. **5**

#### PIEZA DORADA 6 (608 Bull dorada parte 3)

Tras recorrer la morgue llegarás a una capilla. Encontrarás esta pieza a los pies del atril que podrás ver en el altar. **10**

#### CURIOSIDAD

Cuando salgas de la capilla para eliminar al tipo que hay arriba, podrás tocar de nuevo el piano que hay junto a las escaleras. **11**



## 9. AQUÍ ESTABA DE NUEVO, MEDIO MUNDO MÁS ABAJO



- **Armas de Oro: 2 (6 partes)**
- **Pistas: 3**

### PISTA 1: MIEMBROS DE UNA BANDA MUERTOS

Sube por unas escaleras hasta llegar a una casa con dos fiambres. Inspecciona uno de ellos para tener esta pista. 1

### PIEZA DORADA 1 (DE .50 dorada parte 1)

Tras acabar con el primer policía blindado, bajarás por unas escaleras hasta llegar a un edificio verde. La entrada al edificio está tras un muro bajo y la pieza dorada que buscas también está tras esta muro... 2



### PISTA 2: UFE MUERTO

En un callejón te vendrán dos UFE de frente. Despáchalos y fijate en la zona que hay detrás de ellos a la derecha. Podrás examinar el cuerpo de un UFE. 3

### PIEZA DORADA 2 (M972 dorada parte 1)

En el apartamento de la mujer que se asusta y se atranca en otro cuarto (si no la liquidas) encontrarás otra pieza si inspeccionas el baño. Está en la ducha. 4

### PIEZA DORADA 3 (M972 dorada parte 2)

Después de destruir el helicóptero pasarás por un ca-



llejón en el que unos UFC están pegando a un sospechoso. Justo antes de llegar a esa escena bajarás un par de tramos de escaleras. Uno de ellos está precedido por una puerta que se mueve al pasar. Nada más bajar estas escaleras, date media vuelta y encontrarás la pieza a la derecha, en un pequeño recoveco. 5

### PISTA 3: RESIDENTE MUERTO

Tras recoger la pieza dorada 3 y ver como los polis golpean a un sospechoso amordazado, acaba con los polis e inspecciona el cuerpo muerto. 6





#### PIEZA DORADA 4 (DE .50 dorada parte 2)

Justo después de la escena de vídeo en la que los UFE matan a un par civiles que huyen, busca esta pieza en la parte izquierda del camino que tiene el césped alto. La encontrarás bajo las ramas de un árbol, cerca de unos neumáticos apilados. ④



#### PIEZA DORADA 5 (M972 dorada parte 3)

Desde la última pieza dorada, verás una escalera que sube a la derecha, y a la izquierda te encontrarás con una casa con reja y felpudo verde. Avanza por delante de esta casa y al fondo a la izquierda, en un recoveco, encontrarás la pieza la estabas buscando. ⑤



#### PIEZA DORADA 6 (DE .50 dorada parte 3)

Tras un vídeo en el que los UFE molestan a dos mujeres en el suelo, cruzarás un puente de madera. Al otro lado, un poco a la izquierda, verás una casa con una ventana con barrotes y una puerta/reja. Pasa por ella, ve a la derecha y la verás en una esquina (limpia la zona). ⑥

## 10. O CONDUCES O DISPARAS

- **Armas de Oro: 2 (6 partes)**
- **Pistas: 2**
- **Curiosidades: 1**

#### PIEZA DORADA 1 (FAL DORADA PARTE 1):

Después de acabar con los primeros enemigos en el cementerio de autobuses,

francotiradores incluidos, busca un autobús sin techo cerca de unos autobuses de color azul. La pieza está en su interior. ①

#### PISTA 1: PERIÓDICO DE LA OFICINA

En la estación roja de auto-

buses, la que tiene una gasolinera delante. Una vez que hayas limpiado la zona de enemigos, sitúate frente a la puerta, ve a la oficina de la izquierda y encontrarás este periódico sobre un mostrador. Inspecciónalo para obtener la pista. ② »





» **PIEZA DORADA 2 (M4 Super 90 dorada parte 1)**

Cuando tengas que pulsar un botón para poder seguir avanzando, busca un toro amarillo (un carricoche para levantar, desplazar y apilar pesos). Detrás de esta vehículo verás una pared blanca con dos ventanas y una puerta. Cruza la puerta y dentro, en el suelo, encontrarás la pieza. 4

**PIEZA DORADA 3 (M4 Super 90 dorada parte 2)**

Cuando hayas disparado a un par de enemigos en una pasarela superior (puedes disparar a la pasarela para que caigan) y acabar con los que están en tu mismo nivel, busca un autobús en reparación que está levantado del suelo. Puede que lo hayas bajado disparando a



los interruptores. En la mesa de trabajo que hay detrás de este autobús está la pieza que buscabas. 4

**CURIOSIDAD**

Tras el tiroteo anterior te reunirás con Giovanna al subir por la escalera que ella ha bajado. Recorrerás un pasillo con una sala a la derecha. Entra y podrás ver de nuevo la tele para descansar un poquito. ¡Más aventuras de Baseball Bat Boy! 5

**PIEZA DORADA 4 (FAL dorada parte 2)**

Desde el anterior, tras avanzar muy poco, llegarás a una sala alargada con un autobús en el centro, abajo. Limpia la zona y entra en el autobús. La pieza se encuentra en la parte trasera, a la izquierda. 5



**PIEZA DORADA 5 (M4 Super 90 dorada parte 3)**

Tras subir por las escaleras a las oficinas de la estación de autobuses y eliminar al primer grupo de enemigos, uno de los despachos que hace esquina tiene la pieza sobre una mesa. 7

**PISTA 2: PÓSTER PUBLICITARIO**

Tras limpiar la planta de oficinas y descender por unas escaleras, fíjate en el póster verde de la pared de la derecha. 6

**PIEZA DORADA 6 (FAL DORADA PARTE 3)**

Nada más pasar de largo la anterior pista entrarás en una oficina que tiene una mesa con donuts. La pieza está justo detrás de esa apetecible mesa. 8



# 11. BRONCEADOR, MARGARITAS PASADOS Y CODICIA



- **Armas de Oro: 2 (6 partes)**
- **Pistas: 8**
- **Curiosidades: 1**

## PISTA 1: NOTAS SOBRE MAX

Tras el tiroteo inicial en las cocinas, limpia la zona de paramilitares y vuelve al pasillo con los camarotes. En el camarote que hay justo enfrente al de Max encontrarás una **nota** cerca de la ducha. 1 Inspecciónala.

## PISTA 2: CAMA DE PASSOS

En el pasillo de los camarotes, examina la **segunda puerta a la derecha**. Es el de Passos y sobre la cama encontrarás la pista. 2



## PIEZA DORADA 1 (Super Sport dorada parte 1)

Atraviesa el comedor, entra a la **cocina** por la puerta de la derecha, y sigue recto hasta el **almacén** (es el que tiene unas cortinas/tiras de plástico). En el suelo está la pieza, en una esquina (te tendrás que dar la vuelta para verla por donde has entrado, a la derecha). 3

## PISTA 3: RASTRO DE SANGRE

Tras el tiroteo de la cocina y abrir las 2 **válvulas**, saldrás al exterior. Nada más pisar la **cubierta de popa**, podrás examinar en el suelo unas **manchas de sangre**. 4



## PIEZA DORADA 2 (Super Sport dorada parte 2)

Desde la **pista 3**, sube por las escaleras y llegarás a una **zona de recreo acristalada**. Tras limpiar la zona, no entres aún en el barco. Sigue por el exterior, hacia la derecha todo lo que puedas y encontrarás esta pieza. 5

## PISTA 4: PERIÓDICO

Desde la anterior, accede al interior del barco y verás a **tres militares "pelar"** la madera de una pared en busca de algo. Acaba con estos tres y con un cuarto que entrará cuando menos lo esperes. Revisa la **mesa circular** para ver el periódico. 6 »





» **PISTA 5:**  
**PARED ARRANCADA**

Junto a la anterior. Revisa el **destrozo en la pared** que han hecho los militares. 7

**PISTA 6:**  
**PASAPORTE DE DAPHNE**

Desde la **pista 5**, seguirás por un dormitorio y desde este llegarás un pasillo. Entra por la primera puerta de la derecha, que da a una **pequeña oficina**. Encima del escritorio está esta pista. 8

**PISTA 7: JOYERO**

De vuelta al pasillo por el que llegaste a la pista 6, avanza hasta entrar por la **última puerta** a la derecha. En la siguiente habitación tendrás que eliminar a 2 tipos en el dormitorio y otro en el baño. Inspecciona el **aparador** junto a la ventana. 9



**CURIOSIDAD**

Después de lo anterior, librarás un tiroteo contra soldados que están en el **muelle**. Tras acabar con ellos, volverás al interior del **barco**. En la primera sala, podrás tocar un **piano azul**. Sí, otra vez más. 10

**PIEZA DORADA 3**  
**(AK-47 dorada parte 1)**

Tras dejar el piano atrás, seguirás subiendo por el **barco** (pasarás por otro bar), y en un momento dado, se levantará una **puerta metálica** que da paso al **punto de mando** (por unas escaleras). No subas por esas escaleras aún: a su izquierda hay un **cuadro en la pared** que oculta esta pieza. Destruye el cuadro a tiros y podrás recoger la última pieza de la **AK-47 dorada**. 11



**PIEZA DORADA 4**  
**(AK-47 dorada parte 2)**

Ya fuera del barco, en los **muelles**, rodea hacia la izquierda el **edificio blanco** y azul donde comienzas esta zona. Ten cuidado porque te atacarán desde la torre: primero limpia la zona. 12

**PIEZA DORADA 5 (Super Sport dorada parte 3)**

Tras cruzar el canal y limpiar la zona de enemigos, no entres aún en el edificio. Ve hacia la **entrada**, pero bórdala por la derecha y por fuera de la rampa. La verás en la esquina que forma la rampa con la pared. 13

**PIEZA DORADA 6**  
**(AK-47 dorada parte 3)**

Tras abrir la **puerta de seguridad** en el mostrador de recepción, sigue por las esca-





leras hasta la segunda planta y detente al llegar arriba. A la derecha verás un **pequeño balcón** con esta pieza. Llegarás por unas escaleras. 1



#### PISTA 8: EXPOSICIÓN PARA VISITANTES

Sigue avanzando por el edificio y tras subir por otras escaleras llegarás a una nue-



va sala de exposición. Podrás localizar esta nueva pista entre las **estatuas** de dos exploradores que verás allí. 10

## 12. EL GRAN SALVADOR AMERICANO DE LOS POBRES



- **Armas de Oro: 2 (6 partes)**
- **Pistas: 6**

#### PISTA 1: CAMILLA

Tras "disfrutar" de la escena de vídeo en la que verás a un par de militares **tirando cuerpos** a un horno crematorio (qué agradable...), deberás examinar las camillas para que puedas encontrar la primera pista de este nivel y así, aumentar tu colección. 1



#### PISTA 2: CAJA DE MUNICIÓN

Una vez que hayas encontrado la anterior pista, tienes que cruzar una puerta y entrar en el primer **trastero/dépósito** que veas a la izquierda. En este trastero podrás examinar una **caja de munición** que se encuentra al fondo para obtener una nueva pista y de este modo aumentar tu colección de cara al trofeo. 2



#### PIEZA DORADA 1 (lanzacohetes dorado p.1)

En la **segunda planta** del hotel, tendrás que eliminar a unos cuantos primeros paramilitares.

Una vez que acabes con esta primera tanda, revisa la primera habitación a la izquierda, verás que se trata de un **baño**. Encontrarás la pieza dorada que estabas buscando en el suelo, a la izquierda. 3



» **PIEZA DORADA 2**  
(FMP G3S dorado parte 1)

En la segunda planta, tras abrir la puerta pulsando un botón, estarás en una zona en la que, muy, muy juntos, hay un pasillo (el camino de la izquierda) y una habitación (a la derecha). En el pasillo verás una caja negra en la parte izquierda y justo detrás de esta caja está la pieza que buscabas. 2

**PISTA 3:**  
**FOTOS DE LA PARED**

Llegarás a una zona con el suelo desplomado, y sólo podrás alcanzar el otro lado subiendo por una serie de salientes. Tras hacer el recorrido, tienes que entrar en la sala de la derecha y mira las fotos de la pared de la derecha para conseguir una nueva pista. 3



**PISTA 4: tarjeta de identificación de Passos**

En la misma sala de las fotos, cerca del sofá hay una silla, y debajo de ella hay una fotocopia que debes examinar. Tras esto, sube a la tercera planta destrozando una pared (dispara a las bombonas amarillas). 4

**PIEZA DORADA 3**

(lanzacohetes dorado p.2)  
Primero tienes que subir una planta más por las escaleras. Después, avanza por el pasillo y revisa la primera sala que encuentres a la derecha. Según entras, podrás localizar la pieza dorada que estás a mano derecha. 7

**PIEZA DORADA 4**  
(FMP G3S dorado parte 2)

Nada más comenzar la acción tras la escena de vídeo



en la que liberas a Serrano. Cuando estés ya al aire libre, limpia la zona de paramilitares y, con todo ya tranquilo, revisa el suelo tras el mostrador de la derecha para encontrar la segunda pieza de este arma. 9

**PISTA 5: ARTÍCULO DEL PERIÓDICO**

Cuando pases por el restaurante, fíjate en la barra de la izquierda. Ahí encontrarás este periódico. 8

**PIEZA DORADA 5 (FMP G3S dorado parte 3)**

Tras la escena de vídeo de la venganza de Serrano contra el doctor, empezará en una nueva área. Cruza la primera puerta y revisa la parte de la derecha y localiza una butaca marrón. Detrás de la butaca está la pieza. 10





### PISTA 6: RECIBO DE LA DONACIÓN

Tras conseguir el C4 en una escena de vídeo, regresa a la sala donde estaba y busca un recibo en la estantería, tras las cajas. 10



### PIEZA DORADA 6 (lanzacohetes dorado p.3)

Tras acabar con los francotiradores del edificio de enfrente, cruza la siguiente puerta y limpia la zona de paramilitares. Una vez he-



cho, regresa a la entrada, como si acabaras de llegar a la zona y desde allí, gira 90º a la derecha. Al fondo, deberías ver un **balcón destrozado**. La pieza que buscas está en ese balcón... 12

## 13. UN TIPO GORDO, CALVO, CON MAL CARÁCTER



- **Armas de Oro: 3 (9 partes)**
- **Pistas: 7**
- **Curiosidades: 1**

### PIEZA DORADA 1 (MPK dorado parte 1)

Tras salir de la primera habitación, llegarás a los pasillos que llevan a la **zona de celdas**. Nada más entrar, gira a la izquierda para ver la pieza en una pequeña **repisa**. 1



### PIEZA DORADA 2 (LAW dorado parte 1)

Tras coger la anterior pieza, da media vuelta y sigue avanzando por el pasillo. Entra en la primera puerta a la derecha que te encuentres (se trata de la **zona de las duchas**) y mira en las esquinas de la derecha, en el suelo, para encontrar esta nueva pieza. 2



### PISTA 1: TURISTA

¿Recuerdas el turista del prostíbulo con el que te encontraste en el **capítulo 7**? Pues aquí le vas a encontrar otra vez. Está en una **celda** de la zona, en un pasillo sin salida. Para poder verle, limpia la zona de policías. Alguien preguntará "hay alguien por ahí". Entonces, retrocede a por él. 3



## » PISTA 2: REGISTRO DE LA PRISIÓN

Tras dejar atrás la zona de las celdas, en la siguiente zona tendrás que acabar con todos los polis y después **revisar la oficina del fondo**. Sobre un escritorio de la derecha hay un **portátil** que debes examinar. 4

### PIEZA DORADA 3

(LAW dorado parte 2)

Tras destrozar el **blindado** en el exterior y acabar con os polis, pasarás justo por debajo de donde está el blindado, a una especie de **garaje**. Al entrar, mira a la izquierda y tras un **contenedor** de basura verás la pieza. 5

### PIEZA DORADA 4

(G6 Comando dorada p. 1)

Cuando vuelvas a salir al aire libre, mata a los **3 polis** y



gira a la derecha. Verás un **muro bajo** y, tras él, la **pieza de marras**. 5

### PIEZA DORADA 5

(MPK dorado parte 2)

Volverás a entrar en el edificio de la policía y pasarás por una sala de taquillas y de ahí a un **gimnasio**. Desde este último, entra por la primera puerta a la izquierda para acceder a las **duchas** y, bajo los grifos, encontrarás la pieza. 7

### PIEZA DORADA 6

(G6 Comando dorado p. 2)

Tras dejar el gimnasio atrás, no te olvides de visitar la **cocina**, que está tras la puerta que verás a la izquierda según sales del gimnasio. Bajo el **mostrador** que da una ventana encontrarás esta nueva pieza. 8



### PISTA 3: PAGARÉ

Tras coger la **pieza dorada 6**, avanza por el pasillo y revisa la sala de la derecha. En un escritorio hay una **nota** que debes revisar. 9

### PIEZA DORADA 7

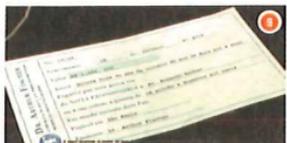
(G6 Comando dorado p. 3)

Tras coger la pista 3, avanza y llega a un **vestíbulo**. Revisa el suelo que hay tras el mostrador de la derecha. 10

### PIEZA DORADA 8

(MPK dorado parte 1)

Enfrente de donde cogiste la **pieza 7**, al otro lado del **vestíbulo**, verás una pequeña **sala de conferencias** (según entras en el vestíbulo, la primera puerta a la izquierda). Nada más entrar en ella, gira a la derecha para ver esta pieza sobre una **mesa** que hay al fondo. 11





#### PISTA 4: DOCUMENTOS POLÍTICOS

En **quinta planta**, tras limpiar la segunda zona de enemigos (los despachos), entra en la segunda oficina por la derecha para encontrar en el **primer mostrador** un archivador. **10**

#### PISTA 5: ARCHIVO SOBRE DA SILVA

En la misma zona de la anterior pista, solo que en la oficina que hay a la izquierda del punto de salida. Concretamente, es la **puerta con la luz roja** parpadeando. Busca un **portátil** en la mesa de la izquierda. **11**

#### PISTA 6: DIAPOSITIVAS

Tras salir de las oficinas, usarás una **tarjeta** recogida de un soldado y entrarás en una sala donde se prepara



ran las misiones. Al fondo, a la derecha, hay un **portátil**. Acércate para ver las **diapositivas** (tienes que verlas todas para que se dé por buena la pista). **11**

#### CURIOSIDAD

Cuando huyas del **gas lacrimógeno**, caerás de un conducto de ventilación. En esa misma sala, cuando acabes con el poli, podrás ver la **tele** un rato. **15**

#### PISTA 7: CHALECO ANTI BALAS

Tras completar la secuencia a cámara lenta en la que Max se tira sobre un carri-



to, llegarás al **arsenal**. Cerca del **botón de seguridad** que tienes que pulsar para salir (no lo hagas hasta revisar la prueba), hay unas **estanterías metálicas** con un **chaleco**. Inspeccionalo. **16**

#### PIEZA DORADA 9 (LAW dorado parte 3)

En la **zona de entrenamiento** con armas, entrarás en un circuito de puntería con blancos (y policías que intentarán abatirte). Tras recorrer el circuito casi en su totalidad, **muy cerca de la salida**, gira a la izquierda y verás la **última pieza** tras unos sacos. **17**



# 14. UNA ÚLTIMA CARTA QUE JUGAR



- **Armas de Oro: 2 (6 partes)**
- **Pistas: 1**

## PIEZA DORADA 1

(Lanzagranadas dorado p. 1)

Tras limpiar la primera zona, sube en la cinta transportadora hasta la plataforma para subir y coger la pieza. **1**

## PIEZA DORADA 2

(Lanzagranadas dorado p. 2)

Cerca de la anterior. Al subir por las escaleras a la segunda planta verás la zona de las maletas desde arriba. Gira a la derecha y verás la pieza tras una verja. Para alcanzarla deberás dar un rodeo por la pasarela elevada. Pasarás por un cuarto de control y una puerta doble roja. **2**



## PISTA 1: EXPOLICIA

¿Recuerdas al expoli de los capítulos 2 y 7? Lo volverás a ver si al avanzar por los pasillo entras en el baño (en la pared de la derecha), tras unas **puertas dobles blancas** sin cristal. En el retrete. **3**

## PIEZA DORADA 3

(Lanzagranadas dorado p. 3)

En el mismo cuarto de baño, pero en las duchas. **4**

## PIEZA DORADA 4

(RPD dorado parte 1)

En la terminal, sube a la planta 2 por las escaleras mecánicas de la derecha y revisa la parte izquierda de la pasarela. Está en un extremo, cerca del letrero de "Daiski". **5**



## PIEZA DORADA 5

(RPD dorado parte 2)

Avanza por la terminal hasta acabar con todos los polis que te encuentres. Después, en la **planta baja**, revisa la parte izquierda cerca de la salida. Está tras el último mostrador. **6**

## PIEZA DORADA 6

(RPD dorado parte 3)

Cerca del final, saltarás de un tren a otro. Cuando se detenga, revisa el **vagón de cola**: está en el suelo, en la esquina derecha. **7**



# TROFEOS

## BRONCE

- **Siente el dolor.** Completa la historia (Media).
- **Dolor irritante.** Completa la historia (Extrema).
- **Primera parte completada.** Completa la primera parte de la historia.  
Supera los capítulos 1 a 5.
- **Segunda parte completada.** Completa la segunda parte de la historia.  
Supera los capítulos 6 a 10.
- **Tercera parte completada.** Completa la tercera parte de la historia. Supera los capítulos 11 a 14.
- **Por la ventana.** Consigue 6 bajas mientras saltas a través de la ventana de la sala VIP (puntería libre).  
En el nivel 2, checkpoint 2, mata a todos los enemigos mientras saltas por la ventana con el tiempo bala. Debes tener activada la puntería manual y disparar a la cabeza. Si fallas, pausa y reinicia.
- **El tuerto es el rey.** Cubre a Passos con puntería perfecta.  
En el capítulo 3, checkpoint 12, protegerás a Passos con un rifle de precisión. Todos tus tiros deben impactar en un enemigo.

- **Algo malvado se aproxima.** Consigue 7 bajas durante el salto de la lancha destartalada (puntería libre).  
En el Capítulo 5, checkpoint 6, en una zona de reparación de barcos. A la derecha hay una escalera con una bombona: dispárala para que prenda y dispara después a un enemigo para iniciar el tiempo bala. Cárgate a los 4 que hay a la izquierda: la bombona se encargará de los otros 3, siempre que lo hayas hecho bien.
- **Aquella emoción tan familiar.** Limpia el vestíbulo de láseres. En el capítulo 4, checkpoint 8, cuando salgas de tu apartamento, por las ventanas de la izquierda verás muchos punteros láser intentando cazarte. Elimina a todos los francotiradores. La cobertura es fundamental.
- **En medio del caos.** Destruye todas las maquetas de la sala de juntas.  
En el capítulo 6, checkpoint 3, estarás en las oficinas de Branco. Verás varias maquetas de proyectos inmobiliarios. Cárgate todas las de la zona. Hay algunas bien escondidas entre las mesas...

- **Todo eso por ser sutil.** Consigue 9 bajas mientras te elevas tirado por una cadena (puntería libre).  
En el capítulo 7, checkpoint 9, de forma automática serás subido por una cadena. Durante el ascenso debes cargarte a 9 enemigos (4 en la planta baja, 2 en la de en medio y 3 en la superior). Hazlo con la puntería manual.
- **Las únicas opciones.** Consigue 8 bajas colgado de una cadena (puntería libre).  
En el capítulo 10, checkpoint 5, descenderás enganchado a una cadena hacia un grupo de enemigos a cámara lenta. Ya sabes: debes tener la puntería manual activada e incluso modificar la velocidad de apuntado y aceleración de apuntado.
- **Los problemas habían venido a mí.** Acaba con todos durante el "paseo" en autobús.  
En el capítulo 10, checkpoint 11, huirás en un autobús. Max dispara y Giovanna conduce. Debes eliminar a TODOS los enemigos que veas en el camino, y no son pocos. Intentálo en el nivel de dificultad fácil.

» • **Vamos de paseo.** Activa un seguimiento de bala desde la tirolina (puntería libre).

En el capítulo 11, checkpoint 11, debes eliminar a los 5 soldados mientras descendes por la "tirolina". Debes tener activada la puntería manual.

• **A veces tienes suerte.**

Consigue un tiro a la cabeza durante los temblores del tejado. En el capítulo 12, checkpoint 11, estarás en la azotea del edificio y debes acertar en la cabeza de un enemigo mientras el edificio tiembla. Acaba con el primer grupo de enemigos, hazte con una escopeta y espera a que haya otro enemigo y un temblor que lo tire al suelo. Acércate lo que puedas y apunta a la cabeza. Prueba en fácil.

• **Se trataba del caos y la suerte.** Consigue 6 bajas mientras vas sobre el carrito (puntería libre). En el capítulo 13, checkpoint 14, te tirarás sobre un carrito, se activará el tiempo bala y deberás acabar con los 6 francotiradores y soldados que hay en frente. Con puntería manual.

• **Reguero de muertos a mi paso.** Acaba con todo en la pista. En el capítulo 14, checkpoint 12, debes acabar con

todos los vehículos que hay en la pista, los terrestres (en movimiento y aparcados) y el helicóptero.

• **Presionas demasiado a un hombre. No has disparado al hombre mutilado.**

En el capítulo 14, checkpoint 12, casi al final del juego, verá a un hombre mutilado y tendrás la opción de disparar o no. Lo le disparas.

• **El miedo a perderlo**

**Sobrevive un nivel sin analgésicos.** Juega el primer capítulo con puntería asistida, en fácil y yendo con cuidado.

• **El miedo da alas a los hombres. 10 bajas en Tiempo Bala segundas.** El capítulo 5, checkpoint 14 es el mejor lugar para probar. Baja la dificultad al mínimo (el tiempo bala dura más) y no elimines a todos los enemigos de las barcas antes de llegar a la larga plataforma donde deberás disparar a todo lo que se mueva desde tu embarcación.

• **Podrías herir a alguien con eso.** Dispara a 10 granadas en el aire. El lugar más sencillo es al final del juego, en el hangar donde "alguien" te dispara granadas regularmente desde una escalera.

• **Bala por bala. 300 tiros a la cabeza.** Vale cualquier arma.

• **Si juegas, pagas, bastardo 100 bajas cuerpo a cuerpo.** Acércate mucho a los enemigos y pulsa varias veces R2 para golpearles y rematarles.

• **Con practicada bravuconería. 100 bajas durante Salto con disparo.** Pulsa R1 para saltar, apunta y después R2 para disparar.

• **Frío como el corazón del diablo. Mata a 30 enemigos en 2 minutos.** El lugar idóneo es el capítulo 5, checkpoint 14. Puedes lograrlo bajando la dificultad y activando las ayudas de puntería. Si lo haces bien, tendrás que destruir un par de camionetas después de la larga pasarela.

• **Hace ya unas cien balas.**

**Usa todas las armas del juego.** Hay 28 y esta es su locación: el primer número es el capítulo y el segundo el checkpoint: Pistola PT92 (1-2). Revólver (2-2). 1911 (4-2). 608 Bull (5-4). DE .50 (14-2). Micro 9 mm (2-2). Auto 9 mm (6-2). M972 (9-4). M10 (10-11). Recortada (10-11). M500 (1-4). M4 Super 90 (4-2). SPAS-15 (8-11). Super Sport (12-4). Mini-30 (1-4). MPK (3-6). AK-47 (4-12). FAL (5-8). LMH .30 (5-12). MD-97L (6-2). G6 Comandante (9-4). RPD (12-4). SAF 40 (13-8). M82A1 (3-12).

FMP G3S (13-16) Lanzacohe-tes (13-5). Lanzaganadas rotatorio 1 (8-4). Lanzaganadas rotatorio 2 (13-5).

• **Ya no había marcha atrás.**

Toma 100 analgésicos. Lo lograrás jugando en nivel medio en la primera partida.

• **Un eco del pasado.**

Encuentra todas las pistas. Están indicadas en la guía.

• **Tú sí que sabes escoger un lugar.** Descubre todas las ubicaciones de los turistas. Están indicados en la guía, así que no tendrás problemas.

OJO: debes encontrar al turista 2 veces (capítulos 7 y 13) y al expolicia 3 (capítulos 7, 13 y 14).

• **Un completo.** Termina cada uno de los modos de juego del multijugador, incluidos los de Guerra de bandos.

Debes probar y terminar al menos 1 partida en todos los modos de juego online (incluidas las 12 variantes de Guerra de Bandas y los 6 modos "estándar").

• **Invitado por Max Payne.**

Invita a alguien a jugar a través de la lista de contactos del juego.

• **Hombre de muchas armas**

Desbloquea todas las armas. Debes llegar al nivel 40 del modo online (416.200 XP)

• **Hombre de muchas caras.**

Desbloquea todos los personajes de las facciones.

Debes alcanzar el nivel 7 jugando online.

• **Desafío Todos contra todos.** Gana cualquier partida pública de Todos contra todos.

• **Expoliador de tumbas.**

Saquea un cuerpo. Si jugando online abates a un enemigo (o te encuentras con uno eliminado), saquéale con ●. Si ya ha sido saqueado, no saltará el trofeo.

• **Apostador.** Gana una

apuesta. Acumula 2000 dólares y entra en el modo guerra de bandas. Antes de cada ronda podrás apostar. Si aciertas quien ganará, te llevas la pasta y el trofeo.

• **Barrido.** Consigue una victoria impecable por equipos en Guerra de bandos. Gana las 5 rondas de una guerra de bandas sin cambiar de equipo durante la partida.

• **Queridísimo amigo.**

Mata a alguien de tu lista de amigos. Invita a un amigo en una partida abierta y mátaale (o que se deje matar).

## PLATA

• **Dolor fuerte.** Completa la historia en modo difícil.

• **Las sombras se me abalanzaron.** Desbloquea y completa Minuto de Nueva York extremo. Como en la versión normal, no puedes morir. Y la dificultad se incrementado, como el límite de tiempo en algunas zonas.

• **Licencia para matar.** Recoge todas las armas doradas. Están indicadas en la guía.

• **Doloroso.** En el modo online, acumula 100 bajas. Consulta el menú de retos.

• **Entrenamiento completo.** Gana partidas, cumple retos, gana apuestas... Necesitas 619.500 XP para alcanzar el nivel 50.

## ORO

• **Dolor máximo.** Completa la historia (CLÁSICA).

• **Un minuto de Nueva York.** Completa "Minuto de Nueva York". Supera este modo arcade (que desbloquearás al completar el juego) sin morir y dentro del tiempo establecido en cada nivel. Cada muerte te da 5 segundos, tiros a la cabeza 6 y explosivos de vehículos 10...

• **De todo lo anterior.** Completa todos los retos del modo para un jugador. Hay 29 retos y puedes consultarlos en el menú retos.



**¡Archívalas en las  
cajas de tus juegos!**

axel springer 

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA N° 162