ENEMIGOS: GUÍA DE FANTASMAS

BLUE SPOOK

•Los encuentras en:
todos los niveles del juego.
La mayor dificultad es colocarles la granada en el cuerpo, porque no paran de volar por el escenario. Un buen truco es esperar a que vayan a atacarte, porque cuando comienzan a iluminarse se quedan quietos y puedes sorprenderles. Antes de que se abalancen sobre ti, muévete a un lado.

REVENANT

•Los encuentras en:
todos los niveles del juego.
Son brutos y grandotes. Sin embargo, si te colocas detrás de alguna pared o puerta, no te verán. Si te pillan en campo abierto, corre hacia atrás sin dejar de dispararles. Algunos pueden desaparecer para aparecer de repente en otro lugar. No podrás dañarles mientras no se hayan materializado.

ÁNGELES DE LA MUERTE

•Los encuentras en:
casi todos los niveles del juego.
Se comportan como los Blue Spook, salvo que son más fuertes, más rápidos, y pueden hacerte más daño.

CABALLEROS DE LA BALLESTA

•Los encuentras en: el Instituto.
Por lo normal, se colocan en zonas altas para dispararte mejor. Si consigues un buen escondite para detener sus flechas, no tendrás problemas.

CABALLERO DE LA MAZA

•Los encuentras en: el Instituto.
Como son tan lentos, lo mejor es correr para protegerse detrás de alguna columna, y disparar desde allí.

LAGARTOS CON MOTOSIERRA

•Los encuentras en: el Pantano.
Intentarán embestirte cuando no sean capaces de atizarte con la motosierra. Da vueltas a su alrededor disparando sin cesar. No les puedes capturar de ninguna manera, pero sí eliminar.

HOWLER

•Los encuentras en: el Pantano.
Son miedosos y gritones. No podrás capturarles hasta que no estén dormidos. Suelen tener su nido cerca de la zona que vigilan.

BESTIA LÍQUIDA

•Los encuentras en:
el Pantano y en la Base Militar.
Será difícil si no tienes algún lugar en el que refugiarte. Además de lanzarte bolas de energía, también se abalanzan contra ti. Dispárales sin parar mientras te mueves hacia los lados.

FRANCOTIRADORES DEL PANTANO

•Los encuentras en: el Pantano.
Usan rifles, y suelen estar apostados en lugares altos. Aunque algunos vendrán hasta ti para dispararte a quemarropa. Lo mejor es avanzar despacio, y dispárales de uno en uno.

POLTERGEIST

•Los encuentras en:
la Escuela Nueva, y la Prisión.
Tienes que conseguir verlos: lanza unas cuantas granadas de humo hacia el punto del que vienen los objetos. Cuando tu puntero se ponga rojo, lánzales tu granada para capturarlos.

SOLDADO DE INFANTERÍA

•Los encuentras en:
el Barco Fantasma.
Los hay de dos clases. El primero está armado con un fúsil de asalto y se puede mover escondiéndose para dispararte. Si les pierdes la pista, busca las burbujas que dejan al correr.
El segundo tiene una ametralladora y no se mueve. No les puedes capturar, pero sí agotarles para que dejen de disparar un rato.

ALMAS PERDIDAS

•Los encuentras en:
el Barco Fantasma.
No son dañinas, has de capturarlas para aumentar el poder de la Matriz.

GUARDIAS DE LA ISLA DE LA CICATRIZ DEL DIABLO

•Los encuentras en:
la Prisión y la Base Militar.
Son peligrosos cuando atacan con las porras. Lo mejor es disparar desde lejos y no permitir que se acerquen.

CIRUJANO DE LA ISLA DE LA CICATRIZ DEL DIABLO

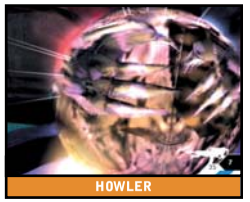
•Los encuentras en: la Prisión.
Dispara nada más verlo, de lejos no resulta nada peligroso.

CAZAFANTASMAS

•Los encuentras en:
la Base Militar.
Llevan tus mismas armas, y son bastante listos. Píllalos por sorpresa.


BLUE SPOOK


REVENANT


HOWLER



Ghosthunter

Si en tu primer día de trabajo cometes el error de liberar una matriz llenita de fantasmas, y tu compañera es secuestrada por el más feo de todos, ¿a quién vas a llamar? ¿A los cazafantasmas?

ENEMIGOS

CABALLEROS

Lo primero que debes hacer es acabar con el grandote, el de la maza. Sitúate detrás de una columna de las que hay alrededor del vestíbulo para evitar las flechas de los tipos de arriba. Desde ahí podrás capturar con tranquilidad al Caballero de la maza, que es bastante lento.
Después, **repite lo mismo con los otros tres**, disparando a los de los lados primero desde las esquinas de abajo.

HIJAS DE OAKVILLE

¿A que nunca pensaste que un osito pudiera convertirse en una bestia inmunda? Bueno, pues deja de pensarlo y **lánzale tu granada**. Lo mejor, es que te quedes cerca de la escalera de entrada, o que directamente te coloques sobre ella.
Así podrás **protegerte tras la pared y disparar al oso con tranquilidad**, porque no podrás alcanzarte con sus zarpas. Todas las niñas se capturan de la misma forma. Quedan algunas más, y todas son igual de simpáticas.

HIJOS DE OAKVILLE

Los niños siempre han sido más brutos que las niñas. Cuando llegues a su cuarto, el niño parecerá normal. Pero si te ve o le disparas se pondrá hecho una furia, y te embestirá como un vendaval. **El momento en que debes lanzarle la granada es cuando el pequeñajo tiene forma humana**. Entonces tendrás unos segundos para capturarle, antes de que se enfade y vaya a por ti.

ENGENDRO

Durante la pelea, Lazarus anotará un par de pistas: **los porches son frágiles, y cuando los edificios se derrumban el engendro pierde energía**.
Colócate junto a alguna de las tres casetas, y cuando venga a por ti y lance el cocodrilo la derrumbará: en ese momento es cuando debes dispararle. Tampoco la granada le hará nada, así que dispárale con todo lo que tengas a mano.

COCODRILO

No te dejes impresionar por el tamaño, lo más importante es que **no te acerques mucho** a sus fauces. Para ello, ve al lugar donde está la niña, desde allí no podrá alcanzarte. Pero tú a él sí. **Utiliza tu revólver**, porque no te servirán de mucho ninguna de tus armas para espectros.

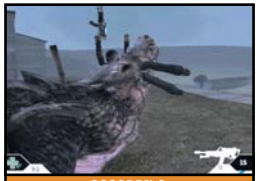
LUCHA FINAL EN EL PANTANO

Ahora tendrás que enfrentarte al cocodrilo y al engendro a la vez. Colócate en el centro del cementerio, junto a la estatua, porque tienes que conseguir que el engendro la derribe. Cuando lo haga, **dispárales para separarles**. Ahora que están separados, colócate en un lugar a salvo. El más seguro es la entrada a **la casa del leñador**. Desde allí podrás dispararles por separado, pero será más rápido si lo haces cuando se enzarcen en una pelea, algo que ocurrirá muy a menudo si te colocas donde te decimos. Al cabo de un rato, se quedarán paralizados porque se debilitarán mutuamente, pero tú también habrás ayudado con los disparos. Acércate para **lanzarles la granada**.


CABALLEROS


HIJAS DE OAKVILLE


ENGENDRO


COCODRILO


LUCHA EN EL TEATRO


BICHO

LUCHA EN EL TEATRO

Primero debes **acabar con los cuatro Ángeles de la Muerte** que te atacarán desde el aire. Acude rápidamente a cualquiera de las dos puertas que hay a los lados del escenario para protegerte dentro, y disparar a los Ángeles sin recibir muchos daños. Si te hace falta **munición o vida**, sube por las escaleras que verás en cada una de las habitaciones: ambas concurren en el mismo lugar, encima del escenario donde verás granadas, munición espectral y algo de vida. Cuando hayas acabado con los Ángeles, verás otra secuencia, y **el caballero te lanzará dos Poltergeist**. Ya sabes que para verlos necesitarás lanzar unas cuantas granadas de humo. Hazlo, y captúrales. Después de la secuencia, volverás al Laboratorio: un nuevo portal se ha abierto. No tienes más remedio que ir...

BICHO

Cuando el Capitán Fortesque venga, se encargará de disparar con su cañón a la bestia, normalmente la bala quedará entre los dientes. Lo que tú tienes que hacer es **disparar a esas balas para hacerlas explotar**. Después de la explosión, la bestia liberará una o dos almas cada vez que tienes que capturar. Hay **vida y munición** en las esquinas del escenario, pero procura mantenerte a salvo, bien apartado, para que el monstruo no pueda alcanzarte ni con sus tentáculos ni con sus disparos.

Cuando hayas capturado cuatro o cinco almas, se acabará la pelea. El propio Fortesque se encargará de ganar esta batalla por ti capturando al Capitán Kraken.

FRANK AGGLIN

Para empezar, tienes que saber que **si Richmond muere tendrás que empezar otra vez**. Y si lanzas la granada contra Frank, no funcionará. Para la primera vez que te enfrentes a Frank en la sala de la silla eléctrica, lo mejor y más rápido es **usar el Lazo para Fantasmas**, que agotará toda su energía y evitará que te haga daño. La segunda vez que te enfrentes a este criminal será algo más difícil. Para empezar, estarás en una habitación con tres **generadores** de los que Frank extraerá la electricidad que necesita para atacarte. Por ello, nada más entrar en la sala pégate a la pared y **dispara a las cajas de fusibles** de los generadores. Son unas cajas que están a la derecha del generador, tu objetivo se pondrá rojo cuando pases sobre ellas. Dispáralas durante un rato, **no las podrás destruir** porque te llevaría mucho tiempo. Pero las debilitarás lo suficiente para que la próxima vez que Frank extraiga electricidad, puedas romperlas con tu arma más potente. Una vez rotos los tres generadores, utiliza el Lazo contra Frank como hiciste la otra vez para agotar su energía.

DESAFÍO EN EL VERTEDERO

Un montón de chatarra se unirá para formar un robot gigante. Si te pones las gafas verás que **el mecha está controlado por tres Poltergeist**. El primero está **debajo** del Robot, y no será muy difícil acabar con él. El segundo se colocará en el **hombro derecho**; y el tercero, el más difícil, se colocará **detrás** y tendrás que situarte entre las piernas para capturarle. Como cuando usas las gafas no te puedes mover, tienes que tener cuidado con las bolas de fuego y los disparos del robot.

Después, sigue a Richmond hasta las ruinas de la iglesia para escapar. El robot de chatarra volverá, pero Richmond se encargará de hacer que el faro ilumine al Poltergeist que lo maneja. Corre a refugiarte en las ruinas más cercanas ,desde donde podrás disparar y capturarle. Una vez hecho esto, verás una nueva secuencia de vídeo.


FRANK AGGLIN


DESAFÍO EN EL VERTEDERO


HAWKSMOOR

HAWKSMOOR

Lazarus ha resucitado con un arma más potente: el **Tecno Arma**. Se trata de lo último en tecnología antifantasmas, y tiene **dos tipos de disparo: el normal pulsando R1, y el continuo manteniéndolo pulsado**. Antes de luchar con Hawksmoor, vas a tener que derrotar antes a sus fantasmas preferidos. Primero te lanzará **Blue Spook y Revenant**. Después, **Ositos gigantes y Bestias Líquidas**, aprovecha los osos para proveerte de vida. Por último, **Ángeles de la muerte, Guardias de la prisión y más Revenant**. Para todos ellos, la estrategia es la misma: no dejes de correr por la pasarela mientras apuntas hacia atrás. Cuando hayas acabado con todos, Hawksmoor será por fin vulnerable a tus armas. Te lanzará bolas de fuego mientras vuela de un lado a otro del escenario. Da vueltas en todo momento apuntándole. Tras recibir un montón de disparos, caerá. Disfruta del último vídeo.

PUZZLE MUSICAL

Cada vez que necesites oír la canción que sale de la estancia, sal y vuelve a entrar en el recinto, de esta forma se repetirá desde el principio.

Se trata de una canción con tres partes. Colócate en el centro, de espaldas a la entrada y dispara a los cacharros siguiendo este orden:

Centro, Derecha, Izquierda (si lo has hecho bien, oirás la siguiente melodía y sentirás un pequeño terremoto)**; Izquierda, centro, derecha, derecha, (siguiente melodía, y terremoto); Izquierda, centro, derecha, derecha, izquierda.**


PUZZLE MUSICAL


PUZZLE MUSICAL

Después del terremoto, la reja del conducto se abrirá dejando salir a una Bestia Líquida. Atrápala con la granada.

HABILIDADES: ASTRAL

Astral era la ayudante del Profesor Richmond. El Profesor, en uno de sus experimentos, separó su cuerpo de su alma y escondió su cuerpo para resucitarla más tarde. Ahora se ha convertido en el objetivo de Hawksmoor, que hará todo lo posible para conseguirla. Cuando se fusione contigo serás capaz de ver a los fantasmas, y de vez en cuando también podrás controlarla. Aunque esto, sólo ocurrirá cuando te coloques encima de los círculos mágicos que encontrarás en algunos lugares. Colócate justo en el centro del círculo, y pulsa ✖. Para regresar al cuerpo de Lazarus pulsa el botón ●. La vista en primera persona, con ▲, te será muy útil porque el objeto con el que tengas que interactuar se iluminará en azul.

Cuando tomes el control de Astral, verás su barra de energía a la derecha. Sólo se vaciará cuando estés usando alguna de sus habilidades.

Para rellenarla bastará con que consigas algo de munición.

Si quieres utilizar una de las habilidades de Astral, pulsa L1: aparecerán todas la que poseas en ese momento. Para seleccionar una, mueve el stick derecho. Las habilidades que Astral adquirirá a medida que avance el juego son las siguientes:

HABILIDAD DEL REVENANT

Conseguirás esta habilidad capturando a un Revenant en el primer nivel. Astral se materializará al utilizar esta habilidad, y **podrá utilizar los interruptores** que Lazarus no alcance.

HABILIDAD DEL ENCANTAMIENTO

Conseguirás esta habilidad para Astral capturando a un Howler. En realidad, **sólo la utilizarás una vez en todo el juego**, así que tampoco es que sea demasiado útil que digamos.

HABILIDAD FANTASMAL

La conseguirás después de liberar a la niña de la jaula en la mansión encantada del Pantano. Con ella **podrás atravesar paredes y techos**, aunque sólo en los lugares por los que ya haya pasado anteriormente un espectro, recuérdalo.

HABILIDAD DEL POLTERGEIST

La conseguirás en el interior de la Nueva Escuela, después de capturar a seis Poltergeist. Te permitirá **mover objetos de gran tamaño**, desbloquear puertas obstruidas, etc...

HABILIDAD DE LA POSESIÓN

La adquirirás en la Prisión, después de capturar a tres Guardias de la isla. **Gracias a ella puedes poseer a los guardias y utilizar sus armas** contra ellos. También puedes poseer Revenants.