



Vamos a subir un paso a paso de *The Surge*, como ya hemos hecho con otros juegos del mismo estilo de juego como *Demon's Souls*, *Dark Souls*, *Dark Souls 2*, *Dark Souls 3* y *Blooborne* (no subimos *Lords of the Fallen*, el anterior juego de los creadores de *The Surge*, Deck 13, excepto una guía de jefes aquí por falta de tiempo). Aunque hay infinidad de videos y foros, queríamos contaros el juego desde nuestra perspectiva y punto de vista. Esperemos que os guste igual que las otras. Como siempre, lo explicaremos de la manera más divertida y amena posible.

Que quede claro que no vamos a inventarnos nada. Lo que aquí se escribe es lo que nosotros personalmente hemos hecho. Es más, muchas cosas secundarias (misiones, objetos, etc.), no los vamos a describir porque no lo hemos hecho. Si nombramos algo secundario o algo secreto es porque lo hemos hecho. Podríamos tirarnos un pegote diciendo que tal o cuál, pero no va a ser así. Nuestro objetivo no es simple: pasarnos el juego de la manera más fácil y rápida posible.

Repetimos: esto no es una guía completa ni de experto. Es una guía, o más bien un diario, de alguien que se está pasando el juego como una especie de avanzadilla para que los demás sepan lo que viene. No vamos a desviarnos si no lo consideramos necesario o divertido o curioso o lo que sea, y subiremos fotos y videos de apoyo que sean necesarios. NO vamos a grabar todo nuestro gameplay. Es una cantidad de tiempo que no tenemos (además de que grabamos a través de la Play, con lo que eso significa de zonas censuradas que no se pueden grabar o la limitación en minutos). Si os enseñamos algo en video, es cómo vencer al jefe o por dónde tirar para llegar al mismo o cómo hacer algo en concreto o cómo conseguir X.

Ahora sí, ya vamos.

### **Explicaciones y consejos generales sobre el juego. Antes de empezar**

Antes de nada vamos a analizar los diferentes menús y las diferencias y similitudes con la saga *Souls*:

1. Barra de vida

2. Barra de resistencia, la cual como en la saga *Souls* se gasta al hacer cosas
3. Barra de energía. Esta es la típica barra de maná, para magia, solo que aquí la magia sirve para atacar más rápido, hacer movimientos finales, recuperarnos a costa de estos puntos e invocar drones de apoyo. No se rellena por defecto, sino que lo hace cuando atacas. Eso sí, si no atacas se vacía. Su tamaño, rapidez de vaciado, etcétera, depende de los implantes que te pongas. Se usa con triángulo o círculo.
4. Si tienes equipado algo que te de recuperación de vida, aparecerá aquí. Con las flechas de dirección eliges las distintas pociones. Algo igual al cambio de arma. A veces gastará del número que ahí aparece o gastará energía, como ya hemos dicho.
5. Maestría. Cuanto más utilices un arma, más daño harás.



6. Aquí aparece tu equipo. Puedes poner equipo en favorito para cambiar a él rápidamente en combate.
7. Tus estadísticas.
8. Tu nivel de chatarra tecnológica en uso y almacenada, así como los núcleos que puedes utilizar. Son las “almas” de este juego.



Antes de empezar deciros que los que venís del mundo *Souls* veréis muchas similitudes y diferencias, así como si venís del anterior juego de esta compañía, *Lords of the Fallen*, veréis también similitudes y diferencias.

Para empezar, en este juego te puede ocurrir lo siguiente: has farmeado 100.000 chatarras (lo que son almas, la moneda necesaria para comprar equipo, mejorar equipo y subir de nivel). Has pasado de nivel 20 a 60. Ahora vas hacia ese enemigo que te mataba de un toque y... te sigue matando de un toque. ¿Qué cojones pasa aquí? Pues que en este juego subir de nivel no sirve nada más que para subir de núcleo (y un poquito de vida y resistencia también, claro). ¿Y qué es el núcleo? Tu nivel de núcleo viene marcado en el menú y sirve para poder equiparte material y ponerte implantes. Es decir: subir de nivel te ha hecho pasar de tener 25 núcleos a 40 (15 espacios). Esto permite equiparte con, pongamos por ejemplo, 5 implantes. El primer implante te da recuperación de vida y ocupa 3 núcleos, el otro implante te da el poder de ver la barra de los enemigos y ocupa 0 núcleos, otro te da más resistencia y energía (dependiendo de tu nivel) y ocupa 4 núcleos, otro te da vida cuando haces movimientos de ejecución finales y ocupa 3 núcleos y el último será, por ejemplo, otro que te da recuperación de vida (otros 3 núcleos). Total: 15 núcleos, lo que te permite el juego. ¿Qué pasa si consigo una armadura nueva? Que no me la puedo poner porque ocupa 2 núcleos y no tengo espacio, ergo tengo que quitar algún implante o, en su defecto, subir de nivel o, en su defecto, mejorar la armadura (a lo mejor al mejorarla en vez de ocupar 2 núcleos ocupa 1). Como veis, nada que ver con la saga *Souls* y aporta originalidad.

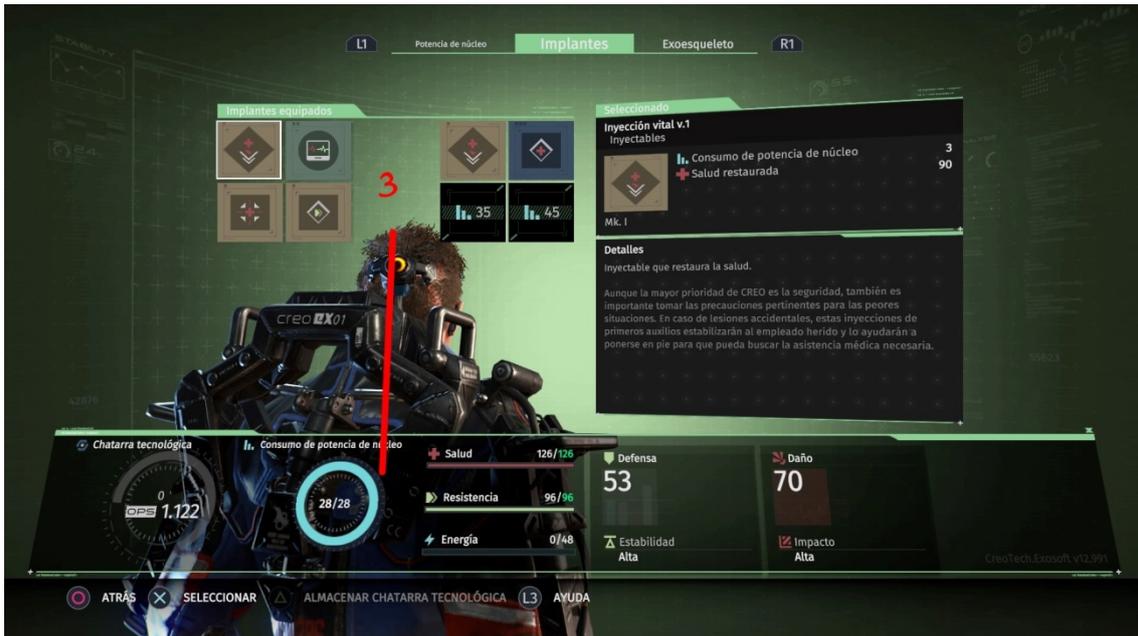
En cuanto a la chatarra, al igual que en la saga *Souls*, cuando morimos la perdemos y tenemos que ir a recogerla. Si morimos por el camino la perdemos. La diferencia con la saga *Souls* es que hay una cuenta atrás, tienes que darte prisa, lo cual es una putada. Sin embargo, a cambio, y como en *Lords of the Fallen*, se puede guardar en los centros de guardado, aquí llamados CentroMed, así como el no guardarlo hace efecto multiplicador (da más experiencia), algo que ya vimos en *Lords of the Fallen*, también de gran originalidad y que fue, como ahora, una vuelta de tuerca.

Estos CentroMed son pequeños nexos al estilo *Souls*, con los personajes que rescatemos, mensajes y es el lugar para subir de nivel, crear y mejorar armamento:

1. Chatarra (las "almas"), con ella se sube de nivel. Provoca la subida de núcleos.
2. Chatarra que has almacenado.



- Esto son los implantes. Según el nivel (fíjate que a nivel 35 se desbloquea otro hueco) podrás usar más o menos. Depende del núcleo.



- En las máquinas de al lado de donde subes de nivel tienes para crear materiales según los diagramas que hayas conseguido cortando partes de tus enemigos.
- Aquí te indica los materiales necesarios y qué hará cuando suba de nivel (puedes ver el progreso).



- En la sección de creación aparece todo el material que tienes ya fabricado.
- Lo mismo que antes. El material necesario para subir y su progresión.



Y a todo esto... ¿cómo se juega? Para empezar, cuando aparezca un enemigo a lo lejos verás que puedes elegir qué parte del mismo golpear: cabeza, brazo, pierna... Si están en amarillo son piezas que te van a soltar sí o sí pero será más difícil de vencer (debes matarlo con un movimiento final). Si por el contrario golpeas la parte de color azul caerán como mantequilla pero no conseguirás piezas para mejorar tu personaje (al menos no siempre).

Lo que tienes que tener muy claro en este juego, y es la clave en nuestra opinión, es lo siguiente:

—Primera vuelta de fase: llegas a un sitio nuevo y te dedicas a farmear PIEZAS DE ARMADURA e IMPLANTES. No chatarra, no audios o armas (si los encuentras, mejor), sino PIEZAS e IMPLANTES. Con estas piezas te dedicas a mejorar tus armas, armaduras y a tener variedad de implantes de mejora. Durante esta primera vuelta ganas experiencia, de acuerdo, pero sobre todo piezas para mejorar tu equipo y enlaces o atajos hacia el CentroMed.

—Segunda vuelta de fase: ahora a farmear chatarra. Elige siempre las partes azules y los enemigos serán más fáciles de vencer y de recopilar chatarra. Procura no almacenar la chatarra a las primeras de cambio, puesto que al tenerla sin guardar los enemigos sueltan más.

—Tercera vuelta: cuando tengas más núcleos podrás desbloquear zonas que necesitan cierto nivel de núcleo para avanzar. Esto es ya para la parte final del juego o Nueva Partida +.

Y, por cierto, no te olvides de rescatar a supervivientes y hacerles favores. Te los devolverán con creces.

## Prólogo

A diferencia de la saga *Souls*, y aunque aquí también hay pinceladas sueltas que contribuyen al "lore" del juego, no en escrito pero sí en videos o audios, existe una narrativa. Esto nos lleva a dialogar con personajes o seguir el juego y su historia de manera más narrada, como decimos.

Por tanto, y tras seguir lo que te propongan desde el juego (practicar el mover la cámara, pulsar tal botón...), llegamos a la estación. Ve por el único lugar posible y escoge clase. En realidad, no sirve para mucho una u otra, pues una se supone ligera y otra pesada, aunque en realidad casi desde el minuto cero y a lo largo del mismo se puede ir variando según armas y armaduras casi de manera indistinta. Nosotros, por si queréis saberlo, escogimos pesada, aunque ya os decimos que no es muy determinante.

Ahora llegaremos a un lugar donde nos harán una operación muy simpática, como el dentista de la peli aquella ochentera de la planta carnívora gigante (o peor aún, la de *Marathon Man*) y ya llegamos al primer sitio del juego como tal: *Producción abandonada*.



Continuamos con nuestro periplo, metiéndonos ya en harina. Haremos el recorrido hasta el jefe que nos da acceso a la nueva zona del juego, tras coger un tren, que suponemos no será de RENFE. Vamos sin miedo para allá con nuestro amigo el mecánico.

### **Producción abandonada (aunque en realidad está hasta los topes de peña)**

Lo primero cúrate y sigue las instrucciones para aprender los controles. Ya de paso ve recogiendo todos los objetos que encuentres hasta que llegues al depósito de cohetes. El caminito es el de la izquierda pero aprovecha que acaba de empezar el juego y explora. De todas maneras llegarás sí o sí al CentroMed, lugar para curarte, subir de nivel, etcétera. Pero ahora mismo no puedes porque no tienes núcleos, así que te jodes como Herodes.

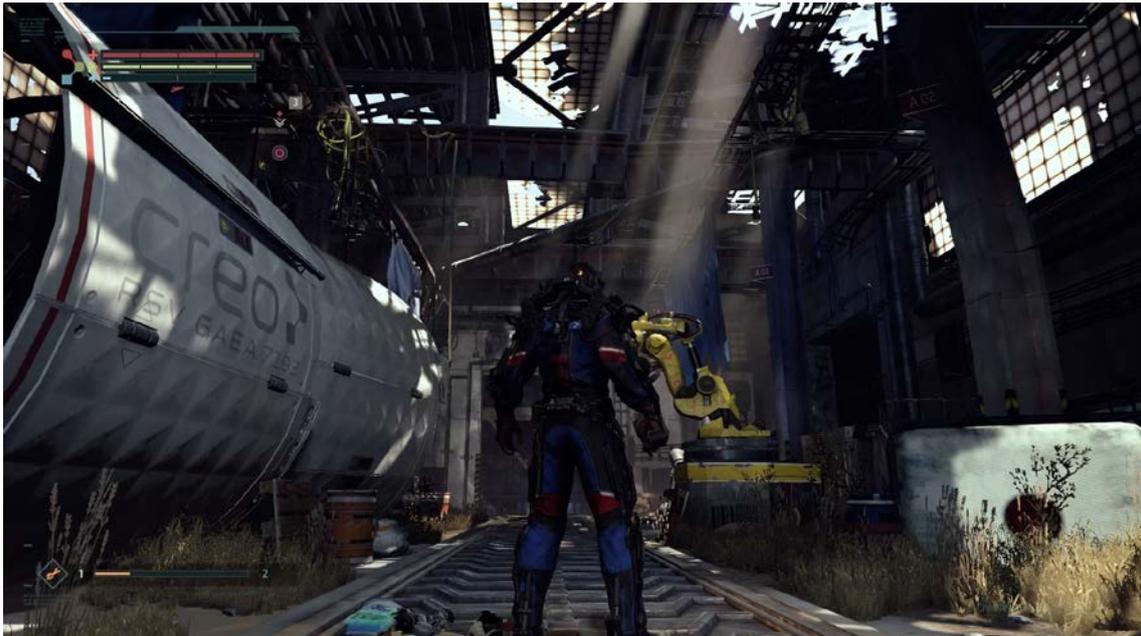
Sal y ve recto (por la derecha habrá dos drones y una puerta, atajo para más adelante, quédate con este detalle) y se levantará tu primer enemigo en condiciones, así que aprende a fijar las partes del cuerpo. Recuerda: amarillo dropea y son más fuertes que las partes azules, sin protecciones.

No te vamos a decir que explores los escenarios, pero ahora mismo sí es importante para conseguir implantes. Como sea lo suyo es vencer al gilipollas que está al fondo, en la puerta, y así te quedas con el núcleo. Sobrecarga la puerta y después te toca volver y ya, por fin, puedes subir de nivel, etc.

Ahora tienes que volver al portón donde sobrecargaste la puerta y entra.

### **La fábrica de Charlie pero sin chocolate y con tomate**

Entra con cuidado que aquí hay enemigos que te van a dar por saco. Una vez más eres libre de explorar pero el camino es hacia la derecha. Ve con cuidado que en cuanto veas una puerta a la derecha desbloquéala y ya tienes un atajo. Elimina a todo el que pilles y pasa por el tubo para encontrar otro jodido circuito que sobrecargar. En la terminal de la derecha más atajos, por si te estabas cagando en todo.



Sigue por la izquierda y aquí aparecerán unos drones dando por saco. Si ves que el rayo rojo te apunta... salta a un lado. Tu objetivo es subir las escaleras y allí arriba, a qué no te lo imaginas... te espera otro tipo. Baja las escaleras y en la nueva zona vete para el portón de la pared. Usa el control del fondo y para la Central eléctrica.

### **Hacia el "jefesito" en la oscuridad**

Elimina a los que te dan la bienvenida y baja al fondo, a la puñetera oscuridad. Si tienes armadura de cuerpo puedes encender la luz si no, haz como nosotros, que veíamos gracias al arma eléctrica (de hecho, cargarte a uno con esta arma de luz en mitad de la oscuridad nos proporcionó un Trofeo, será por la ironía). Elimina a los enemigos que por ahí pululan y baja de nuevo las escaleras que hay ahí. Aquí aparecerá un pesado que te acompañará durante todo el juego: el enemigo de las espadas dobles, que te puede dejar el culo como un bebedero de patos. Esquivar funciona, pero sobre todo bloquear, golpe, suelta bloquear para recuperar, vuelve a bloquearle y golpe. Sobrecarga el circuito y se hará la luz.

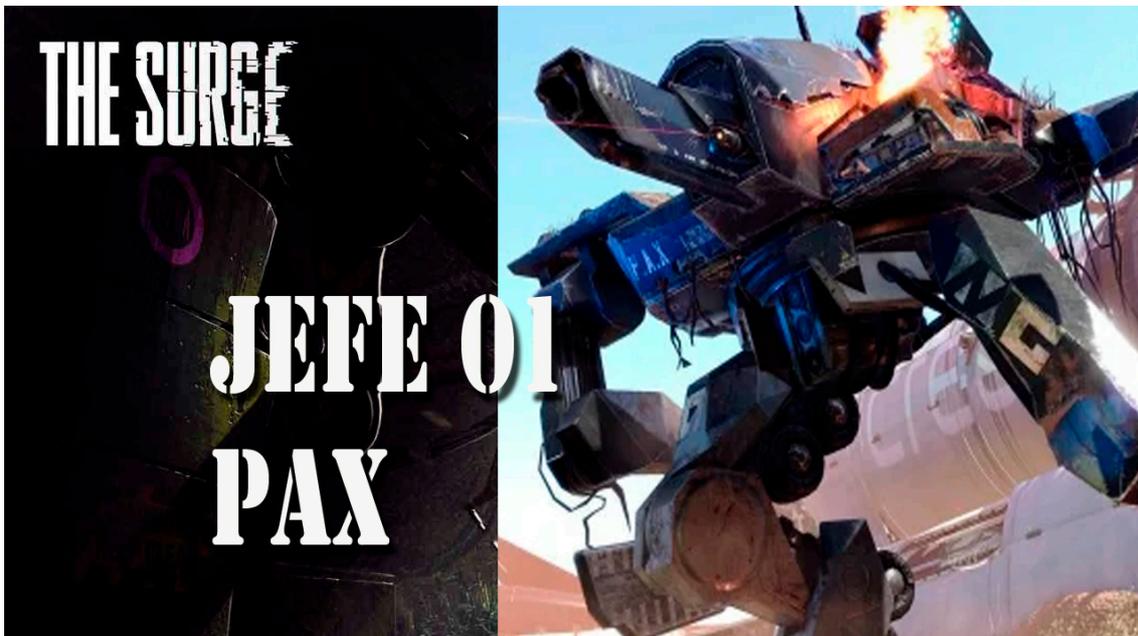
Regresa, ve al fondo, baja y líate a hostias. Luego baja por el ascensor y sube por la rampa de la derecha. Sigue subiendo hasta que veas en una puerta que alguien te pide ayuda. Efectivamente: si la abres es una trampa, pero tiene implantes ahí dentro muy buenos, así que... tú mismo.

Sigue subiendo y cuando termines habrá unos cuantos enemigos. Ahora sube y estarás de nuevo en la línea de montaje principal. Vuelve a la estación de cohetes y ahora habrá aquí un jefe. Como ves, si mueres, puedes salir desde el CentroMed, ir a la derecha, pasar por el tubo, subir por las escaleras hacia arriba, ir al fondo, bajar las escaleras y correr hacia la izquierda. Apréndetelo porque al menos que seas un hacha morirás más de una vez contra este jefe.

### **Jefe PAX (se llama así, no es coña)**

Aunque se llame PAX, te recibirá a hostias. Y ciertamente te reventará a las primeras de cambio y pensarás “ni de coña lo mato”. Bien, que no cunda el pánico. Para empezar, sabrás que vas bien preparado porque has conseguido alguna armadura para tus brazos o piernas (aunque sea solo para un brazo y una pierna) y, al menos, una pechera de armadura. Y el arma, a ser posible, rápida o lenta, la que tú quieras (nosotros teníamos la de luz), pero, eso sí, que al menos haya subido un nivel aunque sea.

Hechos estos preparativos vete por debajo de las piernas y ponte en su culo. Lo suyo es que lo hagas todo sin marcar objetivo porque si no es un lío de cámara. Golpéale por detrás pero sin combo, con cuidado (que no se ponga a hacer posturitas tu personaje porque si no se queda vendido). Si levanta una pierna, tú golpea la contraria. Y mucho cuidado porque es rápido como él solo. Si se gira, pasa de todo y métete por debajo otra vez. Cuando se harte se separará de ti de un salto. NO LO PERMITAS. Corre y ponte debajo porque va a lanzar misiles, pero es tan gilipollas que se dará a sí mismo con su propio ataque (se ve que la IA de una máquina tan refinada del futuro tampoco es que sea una maravilla, made in Taiwán). Eso le dejará hecho mierda y se desmayará. Ahí dale cera y repite todo el proceso. Caerá como mantequilla.



<https://www.youtube.com/watch?v=eCgszsNoym8>

Trofeo/Logro para ti y ya tienes arma nueva (los jefes suelen dar su arma y chatarra. Nosotros decidimos quedarnos con su arma, de las mejores del juego, aunque pesada). Súbete al elevador y "pal" tren a la siguiente zona: Central de producción B.



Continuamos en nuestra batalla contra lo que sea que estamos luchando (¿el capitalismo?). De nuevo, el recorrido de la fase entera hasta pasarnos el jefe. Una zona esencial del juego, central, y divertida... aunque aún más dura que la anterior.

Salimos del tren y vamos por el único sitio hasta donde nos ponga en pantalla Registro de drones. Toca ahí y aparecerá, pues eso, un dron, así como un Trofeo/Logro. Este nuevo amigo nos acompañará en nuestra aventura, y puede suponer una ayuda muy interesante para pasarnos el juego, pues puede atacar, conmocionar, etc., a los enemigos. Ya veremos más adelante.

Seguimos, llamamos al ascensor y al llegar giramos a la derecha hasta el CentroMed correspondiente. Este centro será tu amigo en esta fase de las veces que vas a resucitar aquí.

Bien, saliendo del CentroMed, vamos a la izquierda. Cárgate al que hay ahí, en la zona llamada Depósito de material. Contra estos del mazo una de las mejores tácticas, y en general en este juego, es correr hacia él y pulsar R1, y comienzas a hacer combos que los dejas hechos polvo. Si tienes recuperación tras ataque especial (cuadrado), pues genial.

Ahora acércate al circuito de energía, con cuidado que aparece un enemigo, y sobrecarga. Desde aquí, a tu izquierda, justo enfrente de donde has entrado, no sé si te has dado cuenta que hay una especie de dos polis de negro, estilo *THX1136*, tras un parapeto. Son muy fuertes en este momento del juego, pero que sepas que si te los cargas recibes un Trofeo (nosotros lo hicimos después, cuando éramos más fuertes).

Vuelve a donde sobrecargaste y baja las escaleras. Allí sobrecarga de nuevo y habrás ayudado a un tal Dean Hobbs. Nosotros no vamos a poner en la guía todos los tipos a los que puedes rescatar o ayudar, pero este sí te lo decimos porque cuando vuelvas al CentroMed, en agradecimiento, te dará una tira de materiales buenísimos para mejorar todo tu armamento.

Como sea, desde aquí tira por entre los contenedores de la derecha y llegarás al centro transportador.

### **Dando vueltas como un garbanzo en la boca de un viejo**

Aquí cuidadito que hay un enemigo dando por saco, un arma por si quieres otra y un colega con ametralladora. Corre haciendo pausas entre los contenedores hasta que llegues al lado y entonces revientalo. Sigue para adelante y ve matando gente (qué cansino que son los Terminator estos “zumbaos”).

Ahora, importante, no bajes la rampa, déjate caer por el bordillo y mata primero al de la metralleta. Ahora cruza el puente ese de tubos con rayas amarillas y negras. Sabrás que vas bien porque en medio hay chatarra y al fondo habrá un enemigo, en la zona iluminada de rojo, que se lanzará a por ti. Mátaalo con paciencia que allí detrás hay un premio gordo: ¡un atajo al CentroMed!

¿Te acuerdas que cuando bajaste la rampa, en donde estaba el tipo de la metralleta que matamos antes de bajarla y que abajo del todo, a la izquierda, estaba el puente este que te decimos? Pues vuelve allí y ahora entra por la puerta grande abierta. Sabrás que estás en el sitio correcto porque te encontrarás un nuevo enemigo, uno robot que lanza ataques magnéticos y que es más duro que las piedras. Esta clase de enemigos son débiles por detrás, pero es más fácil decirlo que hacerlo. Si pasas de él sube por las escaleras y coge el elevador.

Ve a la izquierda, rompe la puerta y vete al fondo con unas escaleras. Baja y ahí, entre multitud de enemigos y objetos el objetivo será llegar a una zona con máquinas muy raras (ya las conocerás, ya) y busca por ahí un elevador. Cuando cruces el puente, en el pasillo con dos puertas, tendrás, a la izquierda, un atajo. ¡Coño, bien!

### **Seguimos dando vueltas**

Vuelve antes de meterte en esta puerta de la izquierda y métete ahora en la de la derecha. Ahí hay un lugar para recargar los inyectables de salud. Bueno, abre la puerta, sigue y llama a un ascensor. Si por aquí vas a la derecha y luego subes unas escaleras, de nuevo creas otro atajo, esta vez con Vínculo de apoyo 2, y si vas por el otro lado, llegas a unas escaleras que tiran hacia abajo. Tras varios enemigos dando por culo, sube a la plataforma y sobrecarga.

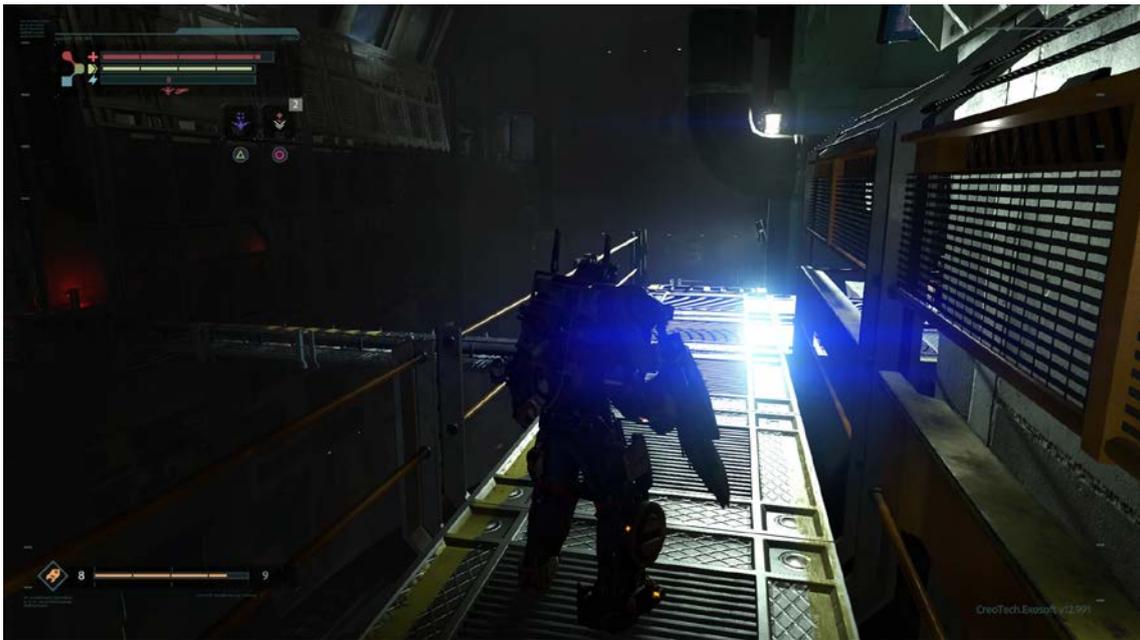
Por este camino encontrarás metido en una tubería (sí, como oyes) a una imbécil llamada Jo. Si quieres hacer un Trofeo, dale el dinero que te pide, así como en otras dos ocasiones cuando te la encuentres más adelante. Siempre dinero; nunca armas ni otra cosa. Como sea, sigue por aquí con cuidado de lo tóxico.

### **Residuos tóxicos y/o mierda por un tubo**

Tras recibir varios saludos de los currelas de este sitio, sube las escaleras. Aquí, en el rellano, sube las escaleras, elimina y recoge lo que se te ponga por delante, y baja las escaleras. Tirando por la derecha busca un pasillito con un ascensor. A la izquierda del ascensor está lo que tienes que sobrecargar para que el ascensor funcione, creando un enlace. Sube y continúa hasta llegar a una nueva zona: Acceso a área de descontaminación.

Pártele la cara al enemigo que te recibe, deja tranquilo a los dos del pasillo, y abre la puerta de la izquierda (no bajas la rampa todavía). Elimina al tontorrón que está al fondo a la derecha (como el lugar en el que están los váter en los restaurantes) y abre la puerta de la izquierda.

Ahora puedes llegar desde aquí al CentroMed. Hazlo con cuidado, porque hay muchos enemigos (o no, dependiendo de si no has caído y has limpiado la zona). Es importante que te aprendas el camino desde el CentroMed para llegar lo más rápidamente posible al jefe. Para llegar al jefe rápidamente una vez ya tenido este enlace/atajo: sal del CentroMed, recto y a la izquierda, por el tubo, móntate en el ascensor hasta llegar a ver de espaldas al capullo del puente iluminado de tonos rojos, pero lo ves por la espalda.



Gira a la izquierda, te metes en la primera puerta, esquivas a los dos que te esperan (uno, oculto), baja las escaleras, tira a la izquierda, baja otra vez esas largas escaleras y cuando el que grita viene hacia a ti, derecha y otra vez derecha, y ya desciende la rampa. Ahí está el jefe, tras esa puerta. Apréndelo si vas a repetirlo varias veces.

#### **Un jefe con nombre de matrícula automovilística: LU-74 Pirómano**

No es necesaria una preparación compleja, más allá de estar lógicamente a esta altura más subido de niveles, etc., que cuando llegaste al principio de la fase. Por no hacer falta, no hacen falta ni más de las 3 recuperaciones base. ¿Por qué? Porque es un jefe de estrategia más que de aguante y fuerza bruta. No obstante, está bien que lleves más de un implante de inyecciones, así sumarás 6 recuperaciones, más que de sobra. Puedes quitar los implantes de energía, combo o dron porque no los necesitas.

Esta araña monstruosa se pone en marcha casi al instante. La clave está, como cuando ligas en la discoteca, aproximarte pero sin que se note. Lo primero será esquivar su giro. Con que te pongas relativamente lejos, pero no mucho, es suficiente para que no te dé. Luego, le “provocas”, para que alargue su patita hacia ti y la esquivas, y luego le atacas a esa pata. Verás unos rayitos de que se está rompiendo. Ten cuidado que a veces se calculan mal las distancias.

A la segunda, cae la pata y aprovecha para darle un par de hostias. Da un salto hacia atrás, así que acércate de nuevo y repite el proceso. A las tres patas, se produce una explosión que te lanza hacia atrás.

¿Qué fácil, no? Pues no, llega la segunda parte. Si no se tiene ni idea de la estrategia a seguir no duras ni, literalmente, diez segundos. Pero si sabes lo que hacer, la cosa cambia; eso sí: con talento y paciencia porque te revienta de un par de palos.

Ahora se pone a girar como un motor de secador de pelo. Esquívalo sin irte muy lejos pero no pares de moverte dando saltitos y cuando se detenga, golpéalo en esa especie de cuadrado que tiene por debajo colgando (corre si es necesario). Luego, cambia de movimiento y se pone a escupir fuego. Pero el gilipollas siempre lo hace echándose hacia atrás, así que síguelo los pasos de cerca, sin quemarte, y cuando deje de echar fuego, golpéale (corre si es necesario). Mira el video para comprobarlo. Nuestra recomendación, no obstante, es un golpe cada vez, pues cada vez que le golpees salta y cae sobre ti, reventándote la barra al completo. Por tanto, un golpe y te vas, nada de combos ni cosas raras. Paciencia y así no tienes que repetir. No te alejes excepto cuando gire, porque si no se lanza hacia ti con un barrido y te revienta (a nosotros no nos lo hizo en este video que te ponemos, pero sí que nos lo hizo cuando no nos pegamos a él).



<https://www.youtube.com/watch?v=q310CSNrZc0>

Y ya está. Un nuevo Logro/Trofeo y nos vamos “pa” la estación: sube por el ascensor de esta sala del jefe. En la parte derecha se puede crear un atajo, y si vas por la izquierda, encuentras otro ascensor. Baja y baja otra vez en otro. Desde aquí, de nuevo, o creas un atajo por la izquierda o subes por las escaleras de la derecha y entras en la estación. Y ya está, no hay pérdida hasta el tren que nos va a llevar a Biolaboratorios Resolve, también conocidos por los laboratorios de las pesadillas.



Continuamos con nuestra aventurilla robótica. Esta vez una fase que no tiene jefe final. Qué chachi, ¿no? Pues no. No tiene jefe final porque es una fase dura, que se puede hacer cuesta arriba si no vas bien preparado. Y con nuevos enemigos: los lanzallamas y... los perro-escorpiones. Soñarás con ellos.

#### **Estación cielo azul (aunque te vas a poner negro)**

Sube por las escaleras de la derecha, gira a la izquierda (no sigas de frente), sube las escalerillas y ya estás en un CentroMed. Bien, ¿no? Por algo será...

Bien, vamos ahora de frente y baja las escaleras, donde iremos a las cloacas.

Un nuevo amiguito: ET, Wall-e, Cortocircuito o, simplemente, "robot con brazo". Es durillo, pero en cierto modo "fácil", pero lo bueno es que puedes dejarlo patrullar de arriba abajo y pasar de él, aunque suele detectarte rápidamente. Al fondo te darás un susto al romperse las cajas y aparecer un robot. Como sea sube las escaleras y allí te esperan unos drones voladores y otro robotito. Mátales porque tu objetivo es ir al fondo, a donde el ascensor, y girar a la izquierda matando la peña que ahí hay para poder sobrecargar un circuito de energía. Ahora sí podrás usar el ascensor.

Arriba, en cuanto salgas, te recibirá un loco de las garras. Como siempre procura bloquearle y contraataca. Cuidado al romper las cajas con la emoción porque hay dos drones escondidos de esos de rayos láser. Lo bueno: hay en la zona un recuperador de salud e inyecciones. Si existe es porque la zona es jodida con diferencia, así que no lo celebres.

Baja las escaleras hasta el fondo y tendrás enfrente a un tipo con martillo y a la derecha un loco de las garras. Paciencia.

¿Hemos dicho paciencia? Desde aquí tienes una panorámica muy bonita... de dos escorpiones-perro o perro-escorpiones, como los quieras llamar. El truco está en darle en la cola y esquivarlos pero te lo advertimos: vas a sudar sangre. ¿Nuestro consejo? Más vale cobarde vivo que valiente muerto.

Te recomendamos que desde las escaleras te vayas a la izquierda y rápidamente, corriendo y esquivando (cuidado que no te salten encima) encuentres un agujero en el suelo y allí te tires. Hala, a tomar por culo los perros-escorpiones.

### **En los laboratorios ignotos**

Sigue por el único camino y cuidado con los enemigos que se están haciendo el muerto, así como otro robotito. Lo suyo es bajar las escaleras hasta que veas a un robot vigilando vitrinas (pluriemplado). Por allí hay un circuito que hay que sobrecargar y al fondo te recomendamos que salgas pitando al ascensor de la izquierda porque por allí hay pululando un perro-escorpión. Llegarás al invernadero, en donde debes seguir avanzando. Cuidado con los enemigos embozados. Lo importante llegará en la sala clima euroasiático. Ojo aquí.

Atrae primero al dron y después al humano. No importa cómo lo hagas debes de tener cuidado con el escorpión dormido y haz que solo quede el escorpión patrullando al fondo. Por tanto, no vayas a dar palos a lo loco, pues puedes darle, despertarlo, y con dos a la vez la cosa se pone más que cuesta arriba. Gasta lo que tengas que gastar porque después de vencerlo debes activar el terminar y desbloquear la puerta, en donde estarás en el patio donde estaban los perros-escorpiones patrullando. Sin embargo, aparte de un atajo, no habrá escorpiones, sino unos nuevos enemigos: los lanzallamas. Asustan pero ni de lejos son tan difíciles como los perros-escorpiones, sin duda uno de los enemigos más duros.

### **Clima, clima, clima, clima tropical: clima tropicaaaaaaal**



Tu objetivo es ir a la derecha desde donde sales y abrir la puerta. Dentro, en el clima tropical, vence al dron y entra en la siguiente habitación con un humano y un... sí... lo esperabas... ¡otro puto perro-escorpión! Baja las escaleras y para los túneles. Aquí otra vez te saldrá un robot tras unas cajas pero no hay problema.

### **Bombeando la bomba del “amol”**

Aquí ve recto y te encontrarás a dos bomberos toreros intentando entrar en donde la doctora. Mátalos y pasa por la puerta, donde está la doctora Chávez, que te dará un núcleo (y un Trofeo). Con esto podrás piratear puertas a distancia. Ahí mismo al salir en esa puerta ya lo practicas. Es un atajo para volver a la Central de producción B. Enhorabuena: has sobrevivido a este infierno de fase.



Llegamos a una nueva fase de esta guía, pero a una antigua fase. ¿Cómorrlll? Dirás, con voz de Chiquito de la Calzada. Pues sí: regresamos a una fase ya vista, Central de producción B. Pero ahora diferente, con nuevos enemigos, no muy larga y con sorpresita final. Venga, que vamos bien.

Pues sí, amigos, regresamos a Central de producción B. Nada más salir y llegar al puente grande, veremos un enemigo nuevo en esta fase: los gilipollas con lanzallamas. Esto no lo habíamos visto en esta fase hasta ahora, tras la anterior. Como sea, acércate, pártelos la cara y sobrecarga con el dron a distancia el portón.

Aquí aparece un pelotari, nada más que este lo hace con granadas de gas. Al fondo hay una grúa que no te aconsejamos pegar. Sube por las escaleras, hasta arriba, y gira al lado derecho. Aquí hay varios enemigos, ojo, pero no deberían costarte mucho, sobre todo si no se te acumulan. Ahí a la derecha pasamos a la siguiente zona, las refinerías (cuidado con subir por la izquierda que hay ciento y la madre de enemigos... tú mismo).

Por aquí otro gran grupo de enemigos por ahí dispersos. Tira por ahí, y sabrás que vas bien porque te encuentras con un aparato de esos de recargar las inyecciones de salud. Sube y tira a la izquierda, con mucho cuidado porque se acumulan. Mira bien a los lados en cada, digamos, "rellano" de las escaleras. Tirando por aquí encontrarás a Irina, que no Irina Shayk, sino Beckett, una de los personajes (no sabemos si no hablaste con ella antes si aparecerá aquí o no, la verdad). IMPORTANTE: desde aquí, podemos conseguir un exoesqueleto que nos permitirá ampliar los implantes, válgame la "rebuznancia". ¿Cómo? Pues a la izquierda, por ese pasillito estrecho, hay una vitrina, le das un porrazo, la sustraes (hemos usado un eufemismo: la robas) y regresas. Así de simple, y encima te dan un trofeíto al ponértelo.

Ahora vamos de frente, subimos por las escaleras de la izquierda y... sí, otra vez está Jo. ¡Jo, con Jo! Pero a estas alturas deberías tener chatarra. Ya te dijimos en la tercera entrega que esto es si quieres un Trofeo. Si seguimos subiendo y cruzamos el puente, podremos romper un par de puertas y conseguir bajar por un ascensor. Aquí ya tenemos un atajo al CentroMed, pero si no bajas por el ascensor sino que cruzas el puente y te montas en el ascensor que te encuentras, llegas a unas plataformas que dan mal rollo por donde tienes que dejarte caer para comenzar una batalla contra un jefe, en este caso, jefa. Como ves, te han puesto el atajo al lado del jefe. Así da gusto.

### **Jefe Big SISTR 1/3 (no te engañes: no es una hermanita de la caridad)**

Como se llama Big Sister (Gran hermana), este jefe querrá achucharte, solo que con dos pinzas enormes. El combate son tres partes, pero con tranquilidad puede ser un jefe de los más fáciles.

Para empezar, lógicamente, tienes que venir bien equipado. Como te hemos dicho cómo conseguir la mejora del exoesqueleto tienes huesos de sobra para implantes. En nuestro caso nos hicimos un build de salud: 6 inyecciones normales, 3 inyecciones que recuperan 180, un implante para tener resistencia y el resto de implantes, implantes para subir nuestra salud máxima en todos los puntos que pudiéramos (de ahí la barra tan larga que ves en el video). Éramos nivel 45.

Ahora sí, las tres partes del combate:

—Lo primero que te recomendamos es que te fijes/centres en una pinza y solo en una pinza. Estate siempre atento a esa pinza. No te acerques ni ataques cuando hace un barrido o cuando golpea el suelo. Pasa de ella. Solo debes reaccionar cuando se apoye y se lance hacia ti. En ese momento la esquivas hacia un lado y golpeas. La otra pinza no supondrá un peligro, el único peligro real es el láser que lanza la máquina de vez en cuando. Por suerte se escucha antes. Lo que tienes que hacer es esquivarlo a un lado y después a otro. Es decir, esquivas el rayo saltando a la derecha y acto seguido saltas a la izquierda o viceversa, sin pensar (así evitarás que te dé el rayo cuando venga de vuelta). Luego repite con la otra pinza. Sin más dificultad.

—Ahora el suelo empieza a tener rayos así que corre hacia el fondo. Ahora habrá cuatro mini brazos. Consejo: empieza por el de la derecha, cárgatelo y luego repite con el del fondo a la derecha y ahora vuelve con los de la izquierda. Aquí deberás gastar recuperación por un tubo, puesto que el caos, la cámara, etcétera, hará que sea un lío. No hay una estrategia excepto esta: golpea todo lo que se te ponga por delante. Antes del primer brazo a izquierda y derecha, hay un pequeño espacio cuadrado al inicio que, con suerte, te puede suponer un lugar de mini respiro. Pero nada, lo justo para usar recuperación.

—Ahora viene la tercera parte en la que la cámara, al estilo *Resident Evil* antiguo, se queda fija. En el suelo verás que hay una zona con rayos y otra zona sin rayos. Lo que debes hacer es lo siguiente: si ves que la araña metálica baja, dale de hostias. Si se pone a girar, salta del círculo y vete a la zona de rayos. Si lanza un láser, saltito. Así hasta que la araña le dé por bajar y protegerse, lo cual entonces ya es la parte fácil: hostias hasta que se cabree y te sales del círculo, se protege, entras y le vuelves a hostiar. Repite.



<https://www.youtube.com/watch?v=a3dc8PO2ftU>

Una vez vencido, sal por la puerta, rompiéndola, sigue por el pasillo, vuelve a romper la puerta y subiendo por las escaleras y cogiendo un ascensor, ya estamos arriba. Rompe la puerta, sigue y... ¡se cae el suelo! Ahhhhh (este grito es nosotros, gritando mientras caemos y suena un silbido de "gravedad", en plan dibujos animados de la Warner). Nueva fase, con nombre de departamento demagógico del Ministerio de Industria, tras el hostión: Investigación y desarrollo.



Tras el sustito de caernos, otra zona sin jefe final. ¿Y qué significa en *The Surge* que no haya jefe final? Pues ya lo sabemos por la otra vez que ocurrió en el juego, ¿verdad? Fase dura, larga y que hay que trabajársela bien para pasar. Bienvenidos a la fase de los puto T-800 y de su creador, el tóxico científico loco.

Después de que hayas caído sigue por el único camino. No te metas ahí que hay veneno y enemigos, sino que sube la rampa y vence a los enemigos. Allí rompe la puerta y llegarás a una sala enorme titulada Planta de exposición.

### **En el laberinto (y sin David Bowie pero también con gente rara)**

Busca objetos, piezas... lo que quieras. Pero que sepas que ese edificio así color naranjita que está en el centro es un CentroMed. Allí hay un tipo que te pide que busques a su hija. Tú mismo, pero nosotros vamos al grano (spoiler: este hombre es el papá de los Tachikoma, el origen de los mismos).

Sube las escaleras y métete en la puerta nº 20. Aquí aparecen ya los primeros tipos que van chetados gracias a los drones que los ayudan. Sigue y llegarás a una sala por la que tendrás que pasar. Aquí empezará el doctor a echarte una chapa (es el enemigo de este lugar, aunque no te ataca y es inofensivo. Pero para que nos entendamos lo llamamos así).

En la sala nueva habrá tipos con lanzallamas. Mátalos o esquívalos, como quieras. Tu objetivo es entrar en la sala esa que hay ahí en medio y subir las escaleras. Arriba te espera un figura que te puede dar mucho por saco (uno con un hachita giratoria nos salió a nosotros. Ten cuidado que son jodidos como ellos solos). Rompe la puerta y usa el elevador. Tírate abajo, mata a los dos que quieren ser tus amigos y abre otra puerta. Ya queda menos (mentira, es para darte ánimos).

### **Investigación y nanomierdas: cuando Terminator se hace realidad**

Aquí aparecerá un puñetero Terminator (también podemos llamarle hombre-robot de aquel juego mítico *The Punisher*) que, además de ser un mamonazo, cuando muera se volverá a levantar. Te aconsejamos que amputes para que cuando se levante lo haga hecho fosfatina. Como en *Resident Evil 2* con los zombis-planta, cuando veas fuego es que no se levanta.

Ahora vamos a hacer un atajo: sal por la puerta de la izquierda, ve recto, regresa a la sala de Investigación de Bioimpacto y rompe la puerta. Ya estás de nuevo en el CetroMed.

Ahora regresa, móntate en el ascensor y otra vez en otro ascensor para llegar a nanoproducción. Ve por el único camino y mata al de los cabezazos (frase de madre: "si estás aburrido, date de cabezazos contra la pared"), rompe la puerta y baja por el ascensor. Tras vencer a un enemigo pulsa el interruptor y te aparecerán dos Terminators. Cuidadín que te revientan.

Ahora abajo ya puedes respirar. Era broma: un lanzagranadas hará acto de presencia. Sal por la izquierda y dirígete al Salón Futuro de la Tierra.

### **Futuro de la Tierra (pero tú no tienes mucho)**

Dos lanzallamas, dos drones, robots, más enemigos... Haz lo que puedas. Pero te recomendamos que luches tranquilamente porque tu objetivo, independientemente de que lo hagas poco a poco o te des de hostias contra todos, es abrir la puerta y crear un atajo al inicio de la fase, lo cual, no me digas que no, es un puntazo y merece la pena el esfuerzo. Como sea,

en esta zona petada de enemigos, una vez limpiada (o no), busca al lado de un contenedor un lugar al que enviar tu dron y entrar por la puerta que se abre a la derecha.

Aquí debes de entrar por una puerta que está en la parte inferior pero que está bloqueada. Para desbloquearla hay que subir pero cuidado porque otra vez hay dos enemigos con sus puñeteros drones. Y no vale esquivarlos porque tienes que sobrecargar un circuito. Una vez que lo hagas pasa por la puerta cerrada y sube por la rampa para llegar a Utopía.

### **Seguimos “pa lante” como los de Alicante**

Entra en esta habitación y te van a atacar una multitud. Ten paciencia. Sube, rompe la puerta y sigue por el elevador. Otra vez en la sala de nanomierda.

Vuélvete a tirar y vendrá otro Terminator. Allí verás una ventana rota. Salta con cuidado y vete hasta el elevador. En el pasillo oscuro te espera otro Terminator acojonante y sigue hasta que puedas romper una puerta y estar de vuelta en la Planta de Exposición, pero en las alturas. Al fondo verás otro Terminator, sí, otro, pero hay premio porque por allí cerca antes de la siguiente puerta hay una estación médica de recuperación de salud e inyecciones.

Si estás haciendo la historia de Jo te la vas a encontrar aquí, y debería darte un Trofeo si le vuelves a dar dinero (y solo dinero) por tercera vez, pero de todas formas hay que ir a una zona llamada inexplorada.

### **Área inexplorada/No se encontraron notas (pero se encontraron hostias)**

Vence al robot que no te deja pasar y rompe la puerta y lánzate donde te van a dar una bienvenida que no olvidarás (nosotros corrimos hacia el fondo y rompimos la puerta y nos montamos en el elevador como pudimos). Enfrente puedes romper una puerta como atajo, pero tu objetivo es la otra puerta.

### **Terminando que con esta jodida y pesadillesca fase**

Aquí vence a los enemigos con tranquilidad porque tienes otro atajo en la izquierda, pero tu objetivo es, una vez más, la puerta de la derecha. Aquí más Terminator y al subir otro elevador tras otra puerta. Arriba rompe la puerta y verás que en la habitación de enfrente no hay Terminator... porque hay cuatro.

En vez de meterte por ahí (que ya te tocará) ve por la izquierda rompiendo puertas como un carpintero cabreado y sobrecarga el circuito. Allí ensayarás con dos Terminator para lo que te espera porque lo que te espera es desbloquear la puerta que tiene la luz roja encendida. Antes debes de vencer a los Terminator. Primero los normales y después ese Terminator raro que, podríamos decir, es un T-1000. Es un mini-boss, por así decirlo. NO PODRÁS SALIR DE LA ZONA SI NO LO VENCES. Una vez vencido (a la primera o, como en nuestro caso, a la segunda), métete por esa puerta y sube por el elevador. Habla con el imbécil del doctor y vete a donde estaba el Terminator especial. Ve a la izquierda y luego por la derecha al elevador. Rompe la puerta, sigue matando Terminator y sigue recto. El elevador te llevará al nexo de este nivel.

### **Por fin nos la piramos**

Si tienes que ir al CentroMed ve, pero lo importante es salir por la puerta grande que hay al fondo mientras vas matando Terminator medio muertos y unos nuevos enemigos con palos que parecen Goku en sus mejores tiempos. Te pueden dejar el culo como un bebedero de patos. Venga, sal por ahí y disfruta: de vuelta a la Central de producción B.



Pues nueva parte de la guía y nuevas fases. Sí, en plural. Esta fase y este trozo, que es la tercera vez que venimos a Centro de producción B, es muy corto. Y en seguida llegamos a Foro ejecutivo, donde habrá lío y de los gordos. ¡Venga, que ya queda menos!

Nada más abras la puerta, aparecerás, otra vez más, en Centro de producción B. Desde esta sala, sal por la única puerta, baja las escaleras, entra por esa puerta, gira a la izquierda y otra vez a la izquierda y, sorpresa, ahí está el puente que lleva al CentroMed. ¿Qué fácil, no? Pues no porque todo este camino está lleno de peña con muy mala leche: el del bastón que se cree Bruce Lee, los enemigos normales... Incluso un cabrón está en mitad del puente, interrumpiendo. Nosotros lo esquivamos y subimos al ascensor que lleva al CentroMed.

Bien, la cuestión es que has llegado. Una vez aquí, haz lo que debas, y vamos al grano en esta fase, que puede ser muy corta si sabemos lo que estamos haciendo.

Vamos a la izquierda, y allí al fondo, detrás de la barrera esa que parece de antidisturbios, nos encargamos de los enemigos. Ojo que la dureza ya ha aumentado y no estamos en el nivel del principio, no te confíes. Móntate en el ascensor y ya estamos en Foro ejecutivo. Así de sencillo (recuerda que en esta guía no profundizamos, que es una guía de "ir al grano y vencer". Únicamente nos desviamos si es imprescindible o si queremos contarte algo que hemos hecho/anécdota. Por tanto, investiga lo que creas oportuno siempre).

### **Ejecutivo agreesiiiiivooooo**

Vamos por el caminito, que no lleva a Belén como la canción de Raphael, sino a un CentroMed. Salimos y vamos a desbloquear la puerta de la derecha. Ojo que viene un Son Goku con bastón, y son muy difíciles de parar. Sube por las escaleras de la izquierda, dos enemigos más, rompe la puerta y sube al ascensor. Por este caminito encuentras un robotín de

mantenimiento, luego ve a la izquierda, rompe la puerta y sigue hasta que te encuentras un ascensor... Y ahí está un hijoputa de primer orden en todo el juego: Cerbero Negro.

### **Cerbero Negro: todo un perro rabioso**

Aquí tienes una piedra de toque bastante grande, todo un reto. No solo te enfrentas a él si no a una legión de soldados y, además, cada cierto tiempo escapa e invoca una máquina PAX (el primer jefe del juego); sí, como lo oyes: invoca a varios PAX. Y esta vez este PAX no se lanzará misiles así mismo y, mientras más tardes en vencerle, Cerbero se cura. Nosotros, para que te hagas una idea, tuvimos que aumentar el nivel de un arma rápida en vez de lenta, conseguir algunos implantes buenos y subir una docena de niveles para que el combate fuera más llevadero. Y, por supuesto, mejorar las armaduras. Dicho esto, además, deberás llevar inyecciones de recuperación.

Sin embargo, si se sabe dónde está el secreto, el “truco”, por así decirlo, el combate pasa de imposible e infinito a “normal”, entendiendo por normal la dificultad alta de este juego pero al menos es pasable. Así que te vamos a dar unos consejos que hará tu combate más llevadero:

—Nada más llegar a él verás que está echando un discurso a sus colegas, toda una legión. Cuando termine el discurso deberás bajar en el ascensor y déjate matar. Sí, como lo oyes. No tiene sentido que te enfrentes a esa auténtica turbamulta. Cuando regreses esos enemigos ya no estarán (a nosotros nos golpearon como en los tebeos, entre varios y con humo alrededor de las patadas).

—Lo segundo es que lleves un arma rápida. Nosotros dejamos de lado el arma que soltaba PAX y nos pusimos la sierra mecánica, la cual tuvimos que mejorar y subir de nivel de uso/aprendizaje.

—Golpéale en la cabeza, donde es más débil. Fíjate bien en su patrón de ataque y dale un par de toques y te vas. Repite. Es muy fácil, muy difícil que te dé una vez estudies su patrón de ataque. Lo único es que debes de tener cuidado cuando le des espacio porque o bien se desliza por el suelo como Michael Jackson o te lanza rayos paralizantes.

—Pasado un rato invocará a PAX, como ya te hemos dicho. Aquí está la parte clave del combate, porque puede llegar a invocar hasta a 5. ¿Has visto las dos cajas que hay con cables y colores anaranjados? Esas dos cajas sirven para que Cerbero se recupere y, a la vez, invoque a PAX. Lo que tienes que hacer es, al principio del combate, y si eres ágil, dejarte paralizar por Cerbero cerca de esas cajas, que te lance misiles y que se cargue dichas cajas. En el video que te ponemos lo intentamos pero decidimos mejor que no, que nos iba a reventar. ¿Cuál es la alternativa? Sigue leyendo.

—Cuando PAX aparezca debes seguir la estrategia de cuando lo venciste la primera vez. Cuando la barra naranja se llene, PAX se alejará de ti para lanzarte misiles. Lo que debes hacer es irte para una caja y esquivar los misiles para que impacten no en ti sino en la caja. Repite también en la otra. Esto no lo sabíamos, y la mayoría de guías, no sabemos por qué, no lo cuentan. Solo te lo cuentan si quieres conseguir la armadura completa (al hacer esto, Cerbero Negro suelta su armadura al final del combate).

—Una vez destruidas las dos cajas vete a por PAX. Cuidado: debes darle en las piernas y esquivar sus mandobles y pisotones. Cuando caiga dale con todo pero, lo más normal, se levantará otra vez. Gasta la salud que necesites con inyecciones vitales o de energía porque una vez lo venzas saldrá Cerbero pero YA NO PODRÁ INVOCAR MÁS NI RECUPERARSE.

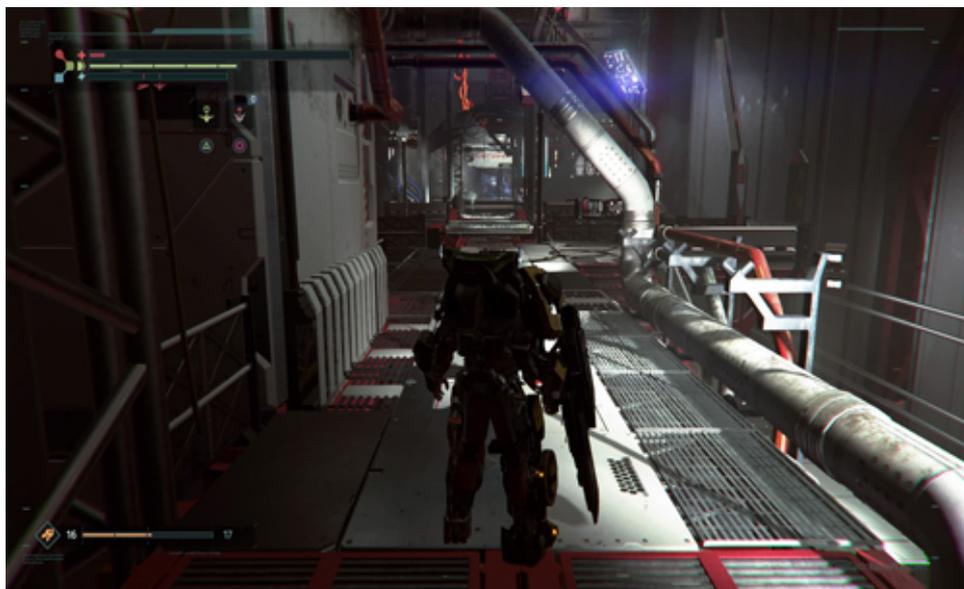
—Ahora enfréntate repitiendo estrategia con tranquilidad, sin prisas y lo vencerás incluso sin que te toque.



<https://www.youtube.com/watch?v=jULZKvzqKmM>

Una vez vencido ya tienes tu Trofeo y, además, por vencerle de esta manera recibirás su armadura y arma.

Ahora avanza, rompe la puerta, recarga la energía y ve recto hasta que llegues otra vez al CentroMed de antes de enfrentarte al jefe.



Tras Cerbero todo sigue negro (espacio aquí para las risas por el chistaco), pero tendrás tanta confianza en ti mismo que, por H o por B, harás este trozo casi del tirón. Al menos eso debería ocurrir para darte cuenta de que vas bien preparado. Ahora sí estamos al final del juego de los chicos de Deck 13.

Entra a la habitación que custodiaba esta Pantera Negra particular y rompe la puerta. Sobrecarga y ve al elevador. Allí está el CentroMed, pégale un leñazo a la virina entreabierta y consigue el Exoesqueleto de seguridad CREO ex06 con el que podremos pasar por las puertas de seguridad y conseguir un trofeo. Va a ser una ayuda importantísima.

Volvemos a donde el jefe y enfrente de la habitación del jefe tenemos un elevador (por donde bajaste). Hay que ir a esa puerta con un ascensor, pero cuidado que al bajar el ascensor aparece un mamonazo con muy mala leche. Una vez lleguemos arriba, más enemigos con bastón. Rompe la puerta y avanza, de nuevo desbloqueando. Ve por este pasillo sin pérdida para desbloquear otra puerta y llegar al Foro ejecutivo CREO (no, creo no, seguro... perdón por este otro chiste).

### **El foro está lleno de peña con muy mala leche**

Debemos atravesar esas escaleras bloqueadas dando la vuelta. Lo primero, sorpresa: perrete escorpión. Luego de vencerlo, otro enemigo con dron. Al seguir y pasar por la barrera antidisturbios, cuidado que hay un pillín escondido, y luego otro más. Vamos para arriba, más enemigos (¡joder, qué pesados con su puto dron!) y tenemos que desbloquear la puerta del fondo. Rompemos la puerta y, o bien sigues por la derecha hasta donde el elevador, eliminas un robot, coges otro elevador y creas un enlace o tiras por la izquierda, eliminas a un par de enemigos (cuidado que el del bastón te lleva a una trampa con un cerbero escondido), rompes una puerta, desbloqueas otra y sales de aquí. Tú eliges.

Al salir llegamos a un sitio que podríamos catalogar de museo (con una surrealista exposición de Ironmause a lo Marilyn de Andy Warhol). Lo bueno de aquí es que hay para recargar salud e inyecciones. Pero no entres en donde la exposición, al menos que quieras hacer otro atajo, en vez de eso sube las escaleras. Desbloquea la puerta y entra (NOTA: Si quieres explorar, hazlo, pues es posible que hagas varios Trofeos por aquí).

Ahí dentro verás una escena, recibes un trofeo y... para afuera. Gira a la derecha y dirígete al fondo, a esa zona con un escorpión al fondo bloqueado por una barrera de energía. Deberás vencer a toda esa peña, así que ten paciencia y deja al escorpión y al soldado especial para el final. Aparte de otro Trofeo ya puedes ir para la zona final del juego: el Núcleo, en donde tendrás que ir recargando una serie de paneles para avanzar.

### **El fin del juego y el inicio de tus sufrimientos**

Avanza y llegarás a la Planta 1. Sube las escaleras y ve de frente, pasa por el puente, baja y llama al ascensor que vendrá con CentroMed incluido. Tras recuperarte sal y dirígete por la izquierda hasta que te encuentres un nuevo enemigo, un tipo con pinzas que gira sobre sí mismo y cuyas partes débiles azules van cambiando pero que farnea objetos de nivel. Desbloquea la puerta y sube por las escaleras a tope, matando peña como si no hubiera un mañana.

Estás ahora en la Planta 2. Vence en la izquierda a otra crisálida o como coño se llame y en la derecha llama al ascensor con el CentroMed. Equípate con anti veneno. Ahora sal, ve recto y métete en la puerta. Cuando entres se cerrará y saldrá veneno. Lucha contra la encerrona y vete al elevador.

Ahora estás en la Planta 3. Ve quedándote con todos estos sitios que son laberínticos. Bien, aquí dentro elimina al Terminator y sobrecarga el primer panel que necesitas sobrecargar. De paso te llevas nano núcleos, para subir las armas o el equipo al máximo.

Ahora vuelve a la Planta 2, al CentroMed, y desde que sales del CentroMed ve a la derecha. Pasa de largo por una habitación con un Terminator escondido y baja las escaleras donde hay un par de enemigos (dormidos) y una puñetera crisálida.

Ahora estás en la estación de bombeo. Avanza luchando y cuando veas una puerta que puedes abrir para crear un atajo no sigas por ahí, sino por el hueco que hay en el suelo a su lado. Sigue avanzando y baja por las esclareas de la derecha y sube por el elevador. Sigue avanzando y móntate en otro elevador, esquivando, eso sí, a los Terminator tirados por el suelo.

### **Continuando**

Rompe la puerta y sube por esas escaleras (ten cuidado que por aquí hay pululando un nuevo enemigo cuyo aspecto es, en pequeñito, muy parecido al del jefe final. Farmean nano núcleos, pero te pueden dejar el culo como un bebedero de patos. Yo que tú luchaba con él solo si no tuviera más remedio).

Rompe la puerta, desbloquea la siguiente y baja por un elevador. Vence a los enemigos que te esperan y sobrecarga el panel. Ya tienes otro panel de los que hacen falta para ir al jefe final. Te faltan dos.

Pasa por el pasillito y llegarás a una sala con una crisálida. Véncela y sube las escaleras de enfrente. Allí te esperan enemigos duros en pasillos estrechos. Vence al de las escaleras y a los dos de arriba con mucha paciencia porque por aquí hay otro panel que debes sobrecargar. El tercero de cuatro.

NOTA: En la sala de abajo, donde está un tipo dándose cabezazos, hay dos paneles. Por lo visto uno pone un virus al sistema y el otro no. Como sea, según elijas, da igual, al pasarte el juego te dan un trofeo. LOL. "Pos fale". "Pos" me alegro.

Vuelve a donde estaba el bicho ese de cristal que te dijimos que suelta nano núcleos y ahora ve por el lado contrario a las escaleras y desbloquea la puerta (atajo) y móntate en un ascensor. Allí tienes enemigos que te pueden complicar la existencia pero, también, recuperador de inyecciones y salud.

### **Seguimos por el laberinto sin fin**

Este camino recórrelo hasta el fondo, donde parece que no hay salida pero hay un agujero y déjate caer. Ahora vence a los enemigos o pasa de ellas y ve por la izquierda para subirte a un elevador. Ve al fondo y tírate por el agujero. Desde estas alturas verás dos bichos esos de cristal. El de enfrente tiene al lado un panel para sobrecargar. Tírate y sobrecarga. Hazlo rápido

porque te revientan. Ahora date media vuelta y tira para donde está el otro bicho de cristal, pasa de largo de la puerta y súbete al elevador. Allí arriba puedes llamar al ascensor con CentroMed.

Ahora abre la puerta esa que hemos pasado de largo y entra. Sube por las escaleras de la izquierda, esquiva al bicho de cristal y vuelve a subir. Ahora sobrecarga el panel y listo: ya tienes los cuatro para ir a por el jefe final.

### **Hacia el jefe**

Rompe la puerta que está ahí y súbete al elevador. Ve por la derecha y baja a la Planta 2. Desde aquí dirígete a donde estaba el ascensor CentroMed que llamaste en su momento, por si quieres llamarlo para que baje desde la Planta 3. Lo importante es ir ahora por las escaleras esas largas por las que subiste antes de entrar en esta zona de subidas y bajadas de ascensor y hacerlo al revés: bajar otra vez al principio de la fase, en donde llamaste al ascensor por primera vez. Puede parecer lioso pero no vamos a detallártelo: simplemente baja al máximo que puedas. Allí verás un túnel de cristal y un lugar para llamar al ascensor. Si murieras intentando bajar no importa: repite aunque sea corriendo porque ya te decimos que cuando llegues al fondo del todo lo sabrás y podrás llamar a un ascensor. El jefe está al lado: sales del CentroMed de frente y luego a la derecha bajando las escaleras. El juego cargará una nueva zona desde la que resucitarás si te vence el jefe (que te vencerá, créenos).

### **Proceso rebelde (no, no es el nombre de una telenovela, sino de un jefe)**

Bueno, pues aquí estamos, en el jefe final... que son dos. Este mastodonte descomunal, de nombre Proceso rebelde, que es como los chiquillos que te encuentras en los pasillos pero en grande (y tan duro como aquellos), exige de ti que vayas con el arma bien subida, con buen número de inyecciones, buena barra de resistencia, dosis de paciencia y, acaso, el dron que empuja al suelo a los enemigos. En nuestro caso fuimos con el arma PAX (que es casi la que hemos usado en todo el juego), a un nivel de aprendizaje de 18-19 y subida con nano núcleos al máximo, 6 inyecciones de 320 y 3 de 180, dron que empuja de "cuerpo a cuerpo", equipo completo al máximo nivel (MK.IV) y nivel 72-73.

—PRIMERA PARTE: el jabalí fluorescente este (o el padre de los flanes luminosos) tiene tres pasos. En el primero, deberás golpearle en un brazo, el izquierdo. Cuando ataque con la mano derecha, siempre doble salto hacia el lado izquierdo y golpear. Si te sientes con fuerza, más de un toque; si no, un par y te vas (puedes apurar hasta tres si te queda resistencia para esquivar sus pinchos finales). Cuando salte, esquiva, corre hacia él y golpea. Es de las mejores oportunidades, la que viene tras un salto. Nunca te pegues demasiado porque se pone en plan erizo y te quita la barra casi del tirón. En el segundo paso, debes golpear su culo (¡oh, yeah!). Debes hacer lo mismo, solo que esta vez casi siempre deberás hacer el correr y golpear (barrido por el suelo, vamos), porque si no, no da tiempo a llegar. Eso, o te la juegas muy pegado. En su tercer paso, hay que golpear su brazo derecho. Este brazo es fácil verlo venir porque tarda mucho en levantarlo. El problema es que ahora es más difícil calcular los golpes. Si ves el video verás que en los dos pasos apenas nos toca (tras, por supuesto, cogerle el tranquillo en varios intentos), pero en el tercero empieza la dificultad. Además, puede realizar un doble barrido con la cola, doble palmetazo o un latigazo en plan perro-escorpión que te

deja seco. En el caso de su doble barrido con la cola, salto, salto y salto mientras pulsas hacia atrás. En el caso del palmetazo doble, nada, sin problemas, esquiva con doble salto a un lado o hacia atrás. En el caso del “escorpionazo”, doble salto y girar a un lado o hacia atrás también (cuando decimos hacia atrás queremos decir en dirección contraria a él, claro). Si lees esto y ves el video comprenderás estas estrategias. Te recomendamos inyecciones más bajas al principio y luego las altas. Otros ataques que realiza son rayos por el suelo o misiles por lo alto. Por el suelo es mejor no acercarte a él sino esquivar pero los misiles sí que puedes aprovechar, aunque sin regodearte, que en cuanto te huele cerca se va a por ti.

—SEGUNDA PARTE: ahora, sorprendentemente, se convierte en un mierdecillas ¿extraterrestre? (¿de verdad, Deck 13?). Pero que no te engañe su apariencia, pues ya se sabe que los bajitos tenemos muy mala leche. Nada más empezar se lanza hacia ti en plan Goku, como para darte un cabezazo. Esquívalo y comenzamos. Guardando las distancias, es relativamente fácil de golpear, incluso cuando lanza rayos. Si acaso, su combo (de unos 3-4 movimientos, que deberás dejarle hacer y luego correr para golpearle). Sin embargo, cuando hace su barrido/resbalado por el suelo, tal como hacemos nosotros o hacia Cerbero Negro, se pone la cosa jodida. Es muy difícil esquivarle cuando se lanza de cabeza y por el suelo es la cosa aún más complicada. Nuestro consejo es estar muy atento, no usar inyecciones hasta estar muy, muy seguro y, también, usar el dron de golpeo para aturdirlo tirándolo por el suelo. Esos segundos te pueden venir bien tanto para correr hacia él como para “saltar” a nuestro personaje y que se recargue nuestra resistencia.

Y ya está. Llegará un momento en que deberás pulsar cuadrado (bastante jodido hacerlo, porque hay que acercarse relativamente a él y no para de dar estopa).



Bien, ya tienes tu Trofeo. Ha costado pero por fin nos lo hemos pasado (unas 21 horas han sido, hora más, hora menos).



## **FIN**

Por cierto, cualquiera es libre de copiar esta guía, pero por favor, di de dónde la has sacado si lo haces. Solo eso pedimos.

Las imágenes pertenecen a sus respectivos propietarios. Esta guía está hecha sin ánimo de lucro y no se puede vender. De aficionados para aficionados.

Nos vemos en [www.frikadasmil.wordpress.com](http://www.frikadasmil.wordpress.com)