



Guía de: Bioshock



Introducción

Imagínate que estás en un avión que te llevará de camino a tu familia. Imagínate que, por circunstancias desconocidas, ese avión se estrella en mitad del océano, dejándote como única guarida una extraña torre que te has encontrado por absoluta casualidad. Imagínate que allí encuentras un extraño vehículo que te lleva a una sociedad utópica construida para que el hombre lleve a la realidad todos sus sueños.

Ahora, observa que dicha ciudad está sumida en el caos: sus habitantes, adictos a cierta sustancia, buscan asesinarte. Además, La única forma de escapar de allí es inyectártelo tú también, matar a cualquiera que se interponga en tu camino y pasar un auténtico infierno para llegar a la salvación.

Rapture es un lugar desconcertante, sin duda. Sus habitantes, la poca gente que conserva cordura y que te ayudará en tu periplo, y los enigmáticos Big Daddies y Little Sisters serán las claves para comprender qué has de hacer y por qué. Los plásmidos, el EVE y el codiciado ADAM también resultarán fundamentales para poder sobrevivir. Además de tus inseparables armas, claro.

En esta guía te intentamos llevar por todos los resquicios de Rapture indicándote todas las localizaciones de plásmidos, tónicos, Little Sisters, grabaciones y cualquier otro elemento a destacar dentro de este laberíntico pero asombroso lugar. Como siempre, puedes enviarnos un correo a esta dirección y contactaremos contigo lo antes posible.

Y recuerda lo que dijo el creador de Rapture, Andrew Ryan: "todos hacemos elecciones... pero al final, nuestras elecciones nos hacen a nosotros".

Armas, munición y mejoras

Aunque estés en los años 60 no te preocupes, tendrás todo un arsenal a tu disposición, listo para ser usado. Una táctica de combate basada en la potencia de fuego te asegura menor factor estratégico, te ayuda a realizar un juego más directo, enfocado al estilo más clásico.

Además, en ciertas máquinas esparcidas a lo largo del juego, tendrás la oportunidad de modificarlas dándole un enfoque mucho más futurista y haciendo de algunas auténticas proezas. Sólo hay dos mejoras por arma, y es bastante raro poder mejorarlas, así que has de utilizarlo sabiamente.

Aquí os indicamos las propiedades de cada una de las armas que te encontrarás, así como los diferentes tipos de munición de cada una:

Llave Inglesa

La primera en encontrarnos, pero la que menos usaremos salvo excepciones. Su uso es específicamente contra enemigos que estén cerca de nosotros, y a no ser que estén paralizados previamente por nuestro plásmido ElectroRayo será difícil deshacernos de ellos con esto. Sólo hay que utilizarla en caso de emergencia.

Pistola

Aunque de pocas balas y un poco lenta disparando, la pistola resulta el arma más precisa que te encontrarás. Así, si tienes la oportunidad podrás asestar precisos disparos a los Splicer en la cabeza y ahorrar munición. Más adelante conseguirás distintos tipos de munición perforadora y antipersonal que te ayudarán en situaciones concretas.

Ametralladora

La mítica Tommy Gun, con un amplio cargador y que lanzará balas a discreción en cuanto pulses el gatillo de turno. Su falta de precisión descompensa sus virtudes, así que resulta mejor usarlo cuando tengas que lidiar con gran cantidad de rivales o con aquellos que se muevan bastante rápido. Como la pistola, podrás hacerte con munición antipersonal y perforadora conforme vayas avanzando.

Escopeta

Demoleadora en cortas distancias, pero bastante caótica en cuanto tus enemigos se alejan. La mejor opción si te encuentras en lugares cerrados donde no sabes si tu objetivo se esconde detrás de una esquina dispuesto a sorprenderte. Además de la munición estándar, consta de balas explosivas y eléctricas.

Lanzagranadas

Todo un peso pesado. No obstante, pese a lo fácil que resulta masacrar con este arma, puede volverse en contra de uno si está en lugares cerrados o si escasea de munición, puesto que contra los jefes y los Big Daddies puedes pasar apuros si no llevas una de estas. Su munición alternativa son las minas de proximidad y las granadas termodirigidas, además de las normales.

Lanzador químico

Como ayuda elemental por si escaseas de plásmidos puede ser genial. Tienes tres tipos de compuestos químicos para endiñar: napalm, que prenderá fuego; nitrógeno líquido, que los congelará durante bastantes segundos; y gel eléctrico, que asestará una potente descarga de rayos. Descargarse de munición es tremendamente fácil, así que aconsejamos control: usar un poco es más útil que abusar de ello.

Cámara

En cierto momento de tu aventura podrás comenzar a fotografiar a todo sujeto que desees, recibiendo compensaciones en tu forma física. Meramente como complemento, es recomendable usarla con todo enemigo incluyendo sistemas de seguridad que te encuentres. Lo agradecerás más adelante.

Plásmidos

Rapture se sustenta en el consumo de plásmidos. Sus propiedades, que modifican genéticamente al usuario que se inyecte uno de ellos, son tan magníficas como degradatorias. Tú, por suerte, no te sientes demasiado afectado por eso que hace enloquecer al resto de habitantes de la ciudad. Los plásmidos son especialmente útiles en el entorno adecuado. Por lo tanto, tu misión será ver cuál es más apropiado para cada situación, y usarlos convenientemente.

ElectroRayo

El primero de todos y de los más útiles que te encontrarás. Su mejor amigo es el agua y los enemigos que estén sobre ella, porque una descarga les electrocutará irremediabilmente. Además, si lo usas directamente tanto sobre enemigos como robots o sistemas de seguridad, estos se quedarán paralizados durante tiempo suficiente como para que puedas actuar contra ellos.

Incinerador

Lanza potentes llamaradas con tu mano. Muy útil si ves charcos de aceite en el suelo o plantas. Claro que también podrás quemar a tus enemigos, volviéndose locos y buscando el charco más cercano para apagar el fuego.

Telequinesis

Una buena baza si necesitas atraer un objeto hacia ti para cogerlo. Pero no sólo eso. Prácticamente cualquier elemento del escenario es vulnerable a ser atraído hacia ti, y luego lanzado hacia los Splicers. Su uso, si es lo bastante creativo, puede ser devastador.

A estos tres plásmidos básicos se les unen el de Hipnotizar a Big Daddy, que sólo puedes conseguir si salvas a las Little Sister y no las cosechas, y una lista bastante considerable a comprar con el valioso ADAM en los llamados Jardines de las Recolectoras conforme vas avanzando. Además, encontrarás versiones mejoradas de todos los plásmidos por ejemplo, ElectroRayo 2 y 3. Estos son, a saber:

Enfurecer: Enloquece al enemigo, haciendo que ataque a lo primero que se le ponga por delante.

Muñeco de prueba: Crea a un “dummy” que llamará la atención de los Splicer. Perfecto para distraer mientras planeas otra estrategia.

Diana de Seguridad: Hace que el objetivo sea atacado por los sistemas de seguridad. Así, sin necesidad de piratearlos, podrás hacerte fuerte con lo que Rapture te proporciona.

Ráfaga Invernal: Congela temporalmente al objetivo, pudiendo destruirle después en mil pedazos. El contra está en que no queda ningún cuerpo para registrar, pero te salvará en situaciones en las que debas lidiar con bastantes Splicers en poco tiempo.

Trampa Ciclón: Deja un ciclón en el suelo que si es pisado por un enemigo, lo eleva y lo agita hasta que cae al suelo malherido.

Nube de Insectos: Lanza abejorros que distraen al objetivo y le hieren levemente durante un corto espacio de tiempo.

Máquinas expendedoras

Hay varios tipos de máquinas esparcidas por todo el lugar, que te servirán para amasar munición, vida, EVE, plásmidos, tónicos, o cualquier cosa que necesites. Podrás localizarlas con el icono correspondiente en el mapa.

Banco Genético: En mitad de la partida no puedes cambiar tus plásmidos ni tus tónicos. Aquí, no obstante, sí que podrás. Por lo tanto, estate atento para reconfigurarte si lo necesitas.

Jardín de las Recolectoras: Lugar donde podrás comprar plásmidos y tónicos a cambio de una cantidad razonable de ADAM, así como aumentar tus huecos para ellos. También podrás aumentar tu capacidad máxima de salud o EVE. Normalmente te encontrarás una cercana a las Little Sister.

Máquina expendedora (Circus of Values): El vendedor estándar, con munición básica, botiquines, jeringuillas de EVE, comida, película para cámara. Obviamente, necesitarás dinero para usarlas y, si las pirateas, la cantidad necesaria para los productos disminuirá.

Máquina expendedora de munición (El Ammo Banditto): Centrada absolutamente en munición de todo tipo, pero algo más escasa que la anterior.

Vita-Cámara: La muerte no es posible en Rapture. En su lugar, eres llevado a la Vita-Cámara más cercana. Lo bueno y a la vez lo malo del asunto es que todo continúa donde lo dejaste, así que morir repetidas veces no supone un problema.

Panel de seguridad: Si por algún casual activas las alarmas del lugar, por un módico precio \$ 20 tendrás la oportunidad de desactivarlas de forma inmediata si encuentras uno de estos.

Estación de salud: Te podrás recuperar la barra de vida en ella, aunque no conseguir botiquines. Pero ojo, tus enemigos también podrán usarla, así que el piratearla te ayudará para evitar esto e incluso inflingirles daño con ella.

Máquina de mejora de armas (Power to the People): De un solo uso, estos aparatos te mejorarán considerablemente el arma que elijas. Son muy raras de encontrar, y hay unas doce esparcidas por todo Rapture, así que te aconsejamos ser lo más minucioso posible en tu búsqueda.

U-Invent: En cierto momento del juego tendrás que recoger varios tipos de materiales que luego, juntándolos aquí, te servirán para crear munición de todo tipo sin tener que gastar dinero. Son fáciles de usar: simplemente te indican los requerimientos de cada artículo y, al reunirlos, haces posible su fabricación. Si la pirateas, necesitarás menos ítems para ello.

Big Daddies y Little Sisters: finales

El misterio que se esconde debajo de esta peculiar pareja tendrás que descubrirlo tú. No obstante, te adelantamos que en los Big Daddies te encontrarás a los enemigos más duros del juego si no sabes encararles con lógica. Existen dos tipos con sus versiones élite correspondientes: los llamados “Gorilas”, que te paralizarán haciendo temblar el suelo para luego embestir contra ti; y los “Rosie, que no pararán de lanzarte balas y minas de proximidad por doquier.

Una vez les elimines, tendrás que tomar la difícil decisión de salvar a las Little Sister o, por el contrario, matarlas y extraerles todo el ADAM. De perdonarlas la vida, sólo recibirás la mitad de cantidad, pero más adelante recibirás recompensas en forma de ADAM, plásmidos y tónicos. Lo que debes hacer es ver cuál de ambas te conviene para lo que pretendes hacer en el juego. Por último, debes tener en cuenta que lo que hagas con ellas repercutirá de forma inevitable en la secuencia final, así que obra en consecuencia.

Guía paso a paso

Bienvenido a Rapture

Comenzará tu calvario cuando se estrelle tu avión en medio del océano. Rodeado de fuego, tu único camino es el que se vislumbra frente a ti. Síguelo y verás un enorme pilar. Dirigiéndote hasta él, llegarás a unas escaleras. Entra y espera a que se cierre la puerta y se enciendan las luces, momento en el que tendrás que dirigirte a las escaleras del fondo.

Bajando te toparás con la batisfera, el vehículo que conecta el mundo exterior con Rapture. Dentro de ella, acciona la palanca y observa el video de introducción en el que conocerás los primeros detalles de la historia.

Recibirás tu primera transmisión por radio por parte de Atlas, que te ayudará a sacarte de ahí. Coge la radio y espérate a que se abra la batisfera. Cruza el puente y ve por la izquierda, familiarizándote con el control en el proceso recibirás completos mensajes en pantalla, así que no te preocupes y subiendo por las escaleras. A la izquierda te aparecerá tu primer Splicer, ahuyentado por la luz y el sistema de seguridad de Rapture.

Salta la viga y ve hasta la zona iluminada, en la que podrás coger tu primer arma: una llave inglesa. Rompe los bloques de hormigón en frente para poder pasar por debajo y ten cuidado con el banco ardiendo que te tirará el siguiente Splicer. Mátalo y ve hasta el banco al fondo a la izquierda, donde tendrás una barrita energética. Sube por las escaleras y verás tu primer dispensador de plásmidos. Coge el ElectroRayo y observa la escena.

Al recobrar la consciencia, apunta con tus rayos al control de la puerta, guíate por las chispas y pasa por el puente mientras observas cómo se resquebraja todo. En la siguiente zona, ve a la habitación de la izquierda y coge la jeringa de EVE. Aparecerán dos enemigos: mátalos e investiga la zona para encontrar objetos como cigarrillos o patatas fritas. Ve por las escaleras de la puerta abierta.

Aparecerá otro Splicer ardiendo. Deshacerse de él e ir por el ascensor de la puerta enfrente de ti será tu siguiente paso a seguir. Después de recibir la misión de Atlas, ve a la izquierda primero para coger algo de vida y después ve a la derecha. Mata a la Splicer y coge la pistola en la cuna.

Ya en el restaurante, baja las escaleras siguiendo el rastro de la conversación que oyes y mata a ambos. Entra en el lugar, regístralo habrá bastante dinero y al volver a salir usa el ElectroRayo para matar a los otros dos que habrán aparecido en el charco. Investiga la zona y vuelve a subir las escaleras.

Ten cuidado, puesto que una mujer Splicer estará esperándote en cuanto subas. Ve a los baños, primero al de señoras y después al de caballeros y regístralos, matando a un enemigo más en el proceso. En este último, en el último urinario, tendrás la salida que andabas buscando.

Aparecerá la primera Little Sister, pero no podrás hacer nada. Sólo cruza la zona, baja por las escaleras y observa la escena. Al terminarla, registra el cuerpo, coge la pistola que hay en el suelo y dispara al candado. Ve primero por la puerta a la izquierda y registra el otro cadáver. Después, ve con el ElectroRayo listo a tu derecha y úsalo con la Splicer que te espera tras la esquina, puesto que te disparará si no eres ágil. Habrá otro por ahí disperso y dos más a los que podrás chamuscar, puesto que están sobre agua.

Baja las escaleras y registra al Big Daddy; después, ve a los baños al fondo para coger un botiquín antes de llevar tus pasos hasta Neptune's Bounty. Por desgracia, cuando vayas a salir Andrew Ryan te habrá descubierto, mandando a por ti unos cuantos Splicers. Excepto uno que aparecerá por otra parte, el resto irán saltando a un charco bastante vulnerable a tu ElectroRayo, así que será pan comido. Registra los cadáveres y ve hasta el Centro Médico, donde antes de llegar serás nuevamente atrapado y deberás esperar a que te abran la puerta.

Centro Médico

Ya a salvo, estarás en el recibidor del centro médico. Primero ve al mostrador del fondo y sube por las escaleras, registra el lugar para encontrar dinero y objetos interesantes. Después, ve a la máquina expendedora y piratéala. Es muy fácil: simplemente ve descubriendo trozos de tubo e intercámbialos hasta hacer el camino deseado. Haz lo

mismo con el bot de seguridad que hay justo al lado. Sigue por la puerta que atrancaba y deshazte de ambos enemigos que tendrás más adelante.

Luego, sube por las escaleras y activa el botón, ve por la puerta a tus espaldas y después a tu izquierda verás una metralleta. Cuidado, pues hay una Splicer esperándote. Al cargártela y coger la ametralladora, en cuanto pulses el botón aparecerán un número importante de hostiles. Usa tu nuevo arma para limpiar el lugar a conciencia para así conseguir EVE, dinero y objetos y después ve por la puerta recién abierta.

Terminarás en el ala de cirugía, un lugar lleno de, además de Splicers, torretas ametralladoras que requerirán que las piratees lo antes posible. Primero, ve por la izquierda y lánzale un ElectroRayo rápidamente a la primera; pirateála, y hazte cargo de un par de enemigos que saldrán a tu encuentro. Avistarás otra torreta escondida tras la pared: rodéala y haz lo mismo de paso registra el lugar para un poco de dinero y objetos extra, además de grabaciones interesantes. Antes de seguir hasta cirugía, justo a la izquierda del cartel, tendrás tu primer terminal de salud. A tu derecha habrá dos máquinas expendedoras.

Antes de ir a la sección de Cirugía ve al Crematorio. Con cuidado, puesto que un Splicer irá a por ti en ese momento. Luego, siguiendo recto verás a una cámara al fondo vigilando la zona. Rodéala, lánzale un ElectroRayo y acércate para piratearla. Antes de subir por las escaleras, observa el cadáver y pulsa el botón para incinerarlo y conseguir un tónico “Deleite de Pirata”. Ya en el piso de arriba verás a otro doctor del que hacerte cargo. Luego, verás tu siguiente plásmido: Incineración. Para llegar hasta él sólo agáchate y pasa por el hueco al lado de la puerta. Vendrán varios Splicers tras ti, pero usando tu nuevo plásmido en el petróleo que hay en el suelo terminarás con ellos en un santiamén.

Vuelve sobre tus pasos y usa tu recién adquirido tónico para derretir el hielo en “Twilight Fields”. Allí dentro yendo a la izquierda te aparecerá un Splicer dándote un susto además de una torreta, así que primero lanza un ElectroRayo discretamente, pirateála y ella hará el trabajo con tu contrincante. Mira detrás de la tumba para conseguir objetos y después ve por la puerta central. Dentro bajarás a una zona acuática muy siniestra, pero no habrá peligro por ahora. Un tónico “Segurata” estará sobre una pequeña mesita. Cógelo, vete de allí y espera a que el Splicer que estaba trasteando aparezca para atacarte. Luego sal y acércate a la zona iluminada de rojo. Mata a la “mujer” sollozante mientras esté de espaldas usa ElectroRayo si estás bien de ADAM y échale un vistazo al papel que hay cerca de la tumba. Tendrá una contraseña que deberás poner en la puerta al otro lado.

Baja por las escaleras en vez de ir a Cirugía: necesitarás el plásmido Telequinesis antes de enfrentarte a Steinmann. Usa Incineración en el hielo frente a ti para llegar a la zona de Odontología. En ella, primero tendrás que ir hasta una luz a tu derecha, momento en el que sufrirás una oleada de enemigos. Ahorra plásmidos, usa tu metralleta para sobrevivir.

Cuando termines, ve a los Servicios Médicos Kure-All a la izquierda de la entrada a la zona. Verás un tónico al que no puedes acceder en principio. Investiga tras la barra y luego dirígete al fondo primero para coger dinero y otro tónico, esta vez de combate, y después a la puerta a la izquierda. Splicers interrumpirán tu marcha: mátalos con ElectroRayo si están cerca del pequeño charco y baja por las escaleras para encontrar, tras unos pocos chorros de goteras, una caja fuerte. Son mucho más difíciles de piratear que el resto, y fracasar te quitará bastante vida, así que ten cuidado. Luego, ve por el pequeño conducto de ventilación a tus pies para encontrar el siguiente tónico.

Sal de la zona y vuelve a donde sufriste la emboscada. Primero ve a la que tienes al frente, registra la zona tras la barra y atraviesa la puerta con la “R” en ella. Podrás conseguir allí el plásmido necesario: Telequinesis. Si es necesario practica con el lanzador de pelotas antes de continuar. Luego vuelve sobre tus pasos y registra la otra habitación, al terminar ve por el conducto de ventilación al fondo y “limpia” el área.

Pulsa el botón para abrir la puerta y estarás donde comenzaste, aunque verás un cadáver colgado de una ventana. Ve hasta allí y usa la telequinesis con la llave al fondo con cuidado de que no se te caiga para luego poderla coger. Abre la puerta con ella e investiga la zona. Habrá una primera cámara de vigilancia junto con un Splicer, así que sé ágil con el ElectroRayo y piratéala lo antes posible. Acto seguido ve por la puerta a tu izquierda: regístralo todo para obtener munición y mira la caja fuerte que hay al fondo, vigilada por otra cámara. Piratear ambos y salir de allí.

Dado que ya estás preparado para enfrentarte a Steinmann, salir de la zona de Odontología, subiendo por las escaleras y yendo ante el cartel enorme de “cirugía” que hay justo al subir. Terminarás en una especie de vestíbulo en el que el “artista” huirá, dejando lugar a un Splicer que te lanzará bombas. Usa la telequinesis para usarlas contra los escombros que se han formado durante el camino.

Tu objetivo seguirá huyendo dejándote una torreta y un robot de seguridad dirigiéndose a por ti. Usa tu ElectroRayo con ambos y ve hacia la puerta a tu derecha, donde tendrás una caja fuerte lista para piratear. Hecho esto, continúa hasta que veas la tenebrosa escena en la cual le harás frente.

Los métodos para matar al doctor Steinmann son variados. Puedes hacerte cargo de él simplemente a balazos o agotando tus reservas de EVE. También puedes usar tu plásmido Incinerador para quemarle cuando esté cerca del charco de aceite cerca suya o usar la Telequinesis con la bombona de gas que verás en la pared y hacer lo mismo en el charco o lanzársela directamente. O, por otro lado, puedes llevarle hasta la zona encharcada y usar ElectroRayo en el agua contra él, con cuidado de no estar tú también mojado. De una forma u otra terminarás con tu primer jefe final. Registra su cadáver y de paso el de su último “paciente”, y vuelve por donde has venido.

En el proceso te encontrarás con tu primer Little Sister; si miras a tu izquierda a mitad del puente entre una zona u otra saldrá despedido un Big Daddy. Ve hasta la puerta “R” al fondo a la derecha y, tras una pequeña escena, se te dará la oportunidad de salvar a la niña o matarla. Hagas lo que hagas también tendrás disponible tu primer Jardín de las Recolectoras, donde podrás gastar tu ADAM.

Al hacerlo podrás pasar por la puerta en medio de la sala. Llegarás una vez más al Centro Médico, donde tendrá lugar tu primer enfrentamiento con un Big Daddy. Si aún aguantas las torretas que pirateaste anteriormente, procura mantenerte cerca de ellas al dispararle mientras le lanzas continuos ElectroRayos para paralizarle. Si no, mantente lejos de él o te paralizará para luego destrozarte en dos golpes. Ten a mano suficientes botiquines y dispara indiscriminadamente, excepto cuando debas dejarle aturdido con Telequinesis o ElectroRayo.

Una vez muerto, toma de nuevo la difícil decisión y vuelve al Jardín de las Recolectoras a conseguir más tónicos para la colección. Después, ve a tu izquierda, al principio del nivel, hasta que veas el letrero de “Emergency Access” Acceso de Emergencia, lo recordarás porque es el lugar donde pirateaste a tu primer robot de seguridad. Verás a un Splicer lanzándote bombas en la parte alta de la zona, así que sube las escaleras y mátalas o usa tu Telequinesis para darle un poco de su propia medicina. Usa la palanca ahora que tienes la llave, y abrirá una puerta para bajar por la batisfera hasta Neptune’s Bounty.

Neptune’s Bounty

Observa la bienvenida que te harán los ciudadanos de Rapture y ve cauteloso por el lugar. Toparás con tu primer banco genético, en el cual tendrás la oportunidad de cambiar tanto los plásmidos como los tónicos equipados (recomendamos Telequinesis y ElectroRayo). También podrás comprar algo de munición y botiquines.

Ve por la puerta al fondo, saltando el pequeño banco a la derecha, y verás una sombra que desaparecerá en cuanto te acerques. Registra el cadáver y sigue por las puertas. Verás a otro Big Daddy, así que si quieres enfrentarte a él has de saber que te atacará con armas de fuego así como lanzándote granadas, su nombre es Rosie. Tienes bastantes variables a tu favor en ese sentido: hay un gran charco en medio de la zona, tienes a varios humanos que se enfrentarán a él y además hay dos torretas pirateables que te pueden servir de apoyo. Lo mejor que puedes hacer es usar el ElectroRayo cuando esté en el charco, hacer que las torretas le disparen y mientras usar la ametralladora para que su vida baje más rápidamente.

Ahora, después de salvar o sacrificar a la Little Sister, tienes que dirigirte hacia el cartel de Fontaine, donde te esperarán varios Splicer y una torreta lanzamisiles. Desactívala primero y mata a tus enemigos desde la lejanía con la pistola. Tu objetivo está detrás del lanzamisiles, mas puedes bajar por las escaleras y dirigirte a la puerta con contraseña que tendrás al fondo. Piratéala y consigue una grabación además de algún objeto que otro tras la reja, si tienes Telequinesis, puedes conseguir un par más.

Ya más tranquilo ve al Jardín de las Recolectoras a gastarte tu recompensa en ADAM recomendamos huecos para plásmidos y Ráfaga Invernal, así como más EVE y fíjate en los dos huecos que tienes a tu izquierda. Habrá uno sobre el que podrás bajar a un nivel inferior, pero ten cuidado de la cámara de seguridad con tu ElectroRayo para piratearla lo antes posible. Luego, piratea el bot de seguridad y registra la zona.

Acto seguido pasa sobre el lanzamisiles y dirígete hacia la puerta al fondo para hablar con Peach Wilkins, que te pedirá que vayas a por una cámara de fotos antes de dejarte pasar. En ese momento aparecerá una Spider Splicer que te hará la vida imposible durante un rato. Es imposible de matar, así que dedícate a esquivarla y espérate hasta que Peach te pase un lanzagranadas por la cinta transportadora. Luego, vuelve sobre tus pasos a la zona donde está el Jardín de las Recolectoras y ve hasta el fondo para luego girar a la derecha antes de subir las escaleras tienes un lugar donde agacharte y conseguir otra grabación.

En un pasillo grande verás al siguiente Big Daddy. Para eliminarle primero, deshazte de los Splicers o ponlos contra él si tienes el plásmido para enfurecer. Luego, ve a por la torreta a tu derecha. Piratéala y usa el plásmido Telequinesis para usarla contra el Big Daddy. Muerto él, decide qué vas a hacer con la Little Sister y ve por las escaleras para llegar a las oficinas.

Éstas estarán llenas de dispositivos de seguridad, así como de Splicers que te harán la vida imposible. La primera estará demasiado alta para piratearla, así que lánzale un ElectroRayo y destrúyela. Otra estará a la derecha subiendo las escaleras, piratéala. Continúa por el pasillo hasta la habitación a tu derecha. Rompe la cerradura de la puerta e inmediatamente escabúllete para que las múltiples torretas no terminen contigo: habrá una lanzamisiles a la derecha del pasillo, una justo enfrente y otra en el centro de la pared al sur, e incluso otra al sudoeste de la habitación, además de una cámara encima de esta última. Usa tu Telequinesis para asegurarte de que no te disparen y recuerda registrar todo el lugar por si estás falto de EVE o botiquines.

Puedes agacharte y dirigirte a través del pequeño hueco en la esquina inferior izquierda de la habitación. Habrá una cámara justo encima tuya. Desactívala y regístralo todo. Al volver, rompe el siguiente candado y ve por el hueco en la pared. Recoge la munición y, si lo crees así, cambia tus plásmidos en la máquina correspondiente. Al final del pasillo verás tu objetivo: la cámara. Una vez esté en tu poder tendrás que fotografiar a varios Splicers trepadores. El primero lo tendrás justo a tu derecha, y lo usarás para familiarizarte con el sistema.

En cuanto salgas una explosión te cortará el camino y varios splicers te amargarán el rato. Ve por el hueco que hay en la pared y mira por las pequeñas cornisas que hay bajo tus pies. En una de ellas tendrás un nuevo plásmido (Diana de Seguridad), y en la otra

tendrás munición. Usa tu nuevo descubrimiento con el splicer que habrá justo enfrente y destruye la cámara de seguridad después.

Ahora estarás en el otro lado de la verja cerrada en la anterior zona. Luego, avanzarás hasta un túnel con cámaras de seguridad y dos lugares a donde ir, a la izquierda estará Fighting McDonagh's, pero a la derecha Oficina de Correos o "Jet Postal" tienes, además de grabaciones e ítems útiles, uno de los Splicers araña necesarios. Fotografíalo, limpia la zona cuidado con la cámara de seguridad y ve a Fighting McDonagh's.

Estarás entre un Banco Genético y una máquina expendedora. Asegúrate de tener Telequinesis entre tus plásmidos y compra película para la cámara, así como EVE y botiquines, puesto que habrá un Big Daddy un poco más adelante.

No obstante, lo mejor es que busques un camino para rodearlo y, de paso, librate de los Splicers de la zona. Para ello, baja hacia la zona con agua pasa por el conducto de ventilación. Tendrás a un par de contrincantes fáciles, y tras esto paso libre para registrar el lugar a placer. Verás una puerta para ser activada con Electro Rayo y otra con una torreta dentro de ella. Eso sí, el habitáculo estará escondido por cajas, así que agáchate y reptas detrás de ellas para llegar hasta ello. Tendrás una caja fuerte con munición y dinero, lista para ser pirateada.

Cuando llegues al restaurante en sí, verás al Big Daddy junto a la Little Sister si no es el caso, espérate a que de un par de vueltas y la llame. Este enfrentamiento, mucho más directo que los anteriores dado el pequeño espacio por el que te mueves. No obstante, si hipnotizas al Big Daddy con el plásmido necesario está para comprar en cualquier Jardín de las Recolectoras y le llevas o bien a las bodegas o a los baños al fondo a la derecha y luego usas ElectroRayo, tendrás un punto a tu favor. Recomendamos usar el lanzagranadas antes de desatar la furia de tu enemigo poniendo minas de proximidad cercanas y junto a él, para que exploten todas de golpe y le quites una cantidad más que considerable de vida.

Haz con aquella a la que protegía lo que gustes y luego sube por las escaleras. Ve hasta el fondo, a la puerta con la mano al lado. Entra y regístrala, para al salir encuéntrate con tu último Splicer araña. Posteriormente, sube otro nivel y registra la dos puertas, primero la que requiere de tu ElectroRayo y segundo la que tiene contraseña es **7533**. En ellas encontrarás grabaciones, munición y dinero.

Ahora lo que has de hacer es volver al punto de partida, así que busca la puerta que anteriormente estaba cerrada en la zona donde encontraste a tu segundo Big Daddy, y volverás a la zona de Pescados Fontaine, en la zona alta con el Banco Genético y el Jardín de las Recolectoras. Aparecerá la Splicer araña que te molestó al principio del nivel. Si no has conseguido fotografiar a otro Splicer para tu misión, hazlo con ella. Para matarla, lo mejor es que cojas el tónico "Golpeador Furtivo" que está al borde de la plataforma donde estás. Usa tu ElectroRayo contra ella y después golpéala con la llave. También usa tu querido lanzagranadas, y después de varios ataques caerá desfallecida.

Estás preparado para enfrentarte al final del nivel. Antes de llamar a la puerta de Peach, lo mejor será que vayas al Banco Genético y te equipes esta combinación de plásmidos: ElectroRayo, Ráfaga Invernal, Enfurecer e Incinerador si sólo tienes dos huecos libres usa ElectroRayo e Incinerador únicamente. También asegúrate de tener suficiente EVE y botiquines, dado que el viejo te exigirá que dejes todas tus armas en el Tubo neumático. Antes de ir al enfrentamiento quema todo el hielo para conseguir un tónico más y algún botiquín que otro.

No tardarás en averiguar que todo esto ha resultado una emboscada. De repente, aparecerán bastantes secuaces junto con Peach dispuestos a hacerte la vida imposible. Además, tienes varias torretas y cámaras de seguridad. Piratealo todo lo primero usa los pirateadores automáticos si aún no lo has hecho, y después decídate ante una de las estrategias que te proponemos. El propio Peach arderá más difícilmente, pero el resto sucumbirán a tu Incinerador, lanzándose a la piscina cercana. Lo mejor es que en ese

momento uses tu ElectroRayo para librarte de ellos. Luego, también tienes charcos de aceite tanto en la zona principal como si te vas a los refrigeradores de ambos lados algunos tienes que derretirlos con tu plásmido para que se abran, que te serán muy útiles para el jefazo en cuestión si tienes suerte de que se ponga cerca de alguno. La combinación Ráfaga Invernal/Incinerador es también bastante efectiva porque no le da tiempo a atacarte.

Muerto él, sólo tienes que dirigirte al fondo de la zona, recoger tus armas en el tubo y prepararte para recibir tu primera mejora de las mismas, aunque antes lo mejor es que limpies el lugar a conciencia, usando tu plásmido de fuego para quemar todas las zonas de. Posteriormente, sólo has de quemar el hielo a tu izquierda, matar al Splicer y conseguir alguna grabación y munición. Ve a la otra puerta cuando termines, observa la escena y quema el hielo para recibir la felicitación de Atlas.

Guarida de los Contrabandistas

Tu turismo por Rapture continuará en una zona con aspecto de catacumbas. Sólo habrá un camino posible, así que camina hasta encontrar la plataforma submarina, advirtiéndote de la torreta que tendrás a medio camino.

Una vez allí, recibirás una cordial advertencia de Andrew Ryan. Continúa por el único camino posible tendrás que agacharte por un pequeño hueco y luego saltar por encima de unos tubos hasta llegar al panel de control, donde Atlas y tú sufriréis una emboscada. Espera a que se abra la puerta y luego ve eliminando a la ristra de enemigos que aparecerán. Tu Incinerador será tu mejor amigo aquí dada la cantidad de charcos de aceite y bombonas de gas que hay por la zona.

Este corto nivel finalizará con la destrucción del submarino, y con Atlas volviéndose loco por momentos. Ve por la puerta con luces rojas al fondo, registra el lugar para encontrar más grabaciones y termina dirigiéndote a Arcadia.

Arcadia

Tras forzar una cerradura, podrás ver los primeros árboles de tu aventura al aparecer en el precioso Jardín de Té. Tu objetivo está al fondo, pero puedes investigar las otras puertas para conseguir algo de munición, EVE y botiquines. Busca al fondo, nada más entrar, una puerta cerrada con una antorcha a cada lado; una estará apagada, enciéndela con tu plásmido y tendrás acceso a bastante munición y dinero.

Ve por la puerta que lleva al metro de Rapture, y antes de subir por las escaleras echa un vistazo al lugar para que el Splicer Houdini se presente como es debido. Pero tranquilo, al subir las escaleras podrás dispararle con facilidad. Es un enemigo fácil, así que sácale una foto lo mejor es que te acostumbres a hacerlo con cada tipo nuevo que veas, investiga la zona hay un panel removible si te agachas en la pared norte de la habitación y continúa por la puerta.

Pasarás primero por un puente donde una Splicer te emboscará en el balcón de enfrente. Mácala y espera a que el fuego se apague. Al pasar por la puerta tendrás un par de oponentes más, así que una vez acabado ve primero a la puerta de tu izquierda usando el ElectroRayo y después ve al fondo, agachándote para abrir el panel. Habrá varios cables eléctricos, y cuando el Splicer te vea se electrocutará con uno de ellos. Dispara al resto, coge todo lo que tengas que coger y sal por la puerta al otro lado.

Baja por las escaleras hasta la esquina sudeste de la habitación, mata al splicer y continúa buscando los carteles de Rapture Metro. Torciendo la esquina, encontrarás la entrada a Arcadia Glens, sólo al lado derecho esta vez. Tuerce a la derecha nada más entrar para encontrar tu primera máquina U-Invent. Si has recogido bastantes objetos podrás hacer alguna cosa que otra. Por suerte, no es imprescindible.

Baja por las escaleras al lado de la U-Invent para llegar a una zona llena de agua. Ve a la izquierda y encontrarás un cuerpo y un panel falso por el que agacharte. Investiga la zona y vuelve.

Yendo a la izquierda desde la entrada del Arcadia Glens, terminarás en un pequeño área con un Jardín de las Recolectoras. Pero antes, tendrás que enfrentarte con un Big Daddy muy fácil de eliminar gracias a que tienes una Vita-Cámara justo al lado si no están espera a que aparezcan. Si estás rescatando a todas las Little Sister recibirás otra compensación por parte de la doctora. Si no, simplemente ve al Jardín y gasta tu ADAM recomendamos hueco para plásmidos y mejora de salud.

Ve al cartel donde pone Waterfall Grotto. A la izquierda tendrás otra máquina de U-Invent. En la otra esquina tendrás una escalera, las cuales deberás bajar. No obstante, aquí habrá dos torretas y una cámara de seguridad que te harán la vida imposible. Para salir del paso, tírate al agua y ve a las escaleras al otro lado de la habitación, matando al Splicer en el proceso. Mira hacia arriba y desactiva la cámara que tendrás cerca. Después, piratea una torreta lo antes posible, para que así se disparen mutuamente y puedas llegar a la otra. Ahora, tienes toda la libertad del mundo para registrar la zona. Tanto detrás como enfrente del molino tienes zonas para investigar, esta última con una torreta lanzallamas esperándote.

Ahora, tu objetivo es bajar por el cartel de Rolling Hills. Un splicer y una torreta lanzamisiles te esperarán, así que piratéala y que ella haga el trabajo sucio. Verás una cueva con espantapájaros encendidos, así que entra, mata al Houdini que hay dentro y hazte con el botín. Bajando un poco más verás a una Little Sister con su Big Daddy asegúrate de que ambos están antes de atacarlos, así que da por finalizada su búsqueda en este nivel.

Tu misión será resucitar Arcadia, puesto que Ryan la habrá matado, negándote el acceso a la zona deseada. Ve por la otra puerta, con cuidado de la cámara, y Langford te pedirá que consigas una rosa. Estará en Waterfall Grotto, así que excepto por los numerosos enemigos que saldrán a tu encuentro, no deberías tener ningún problema. La flor está justo en el molino. Una vez con ello, al volver Langford te dará acceso a su oficina, y te pedirá que pongas la rosa en el tubo neumático.

Dentro, encontrarás un nuevo tónico (Pirata Experto) y habrá varias grabaciones esparcidas por la zona. Investígalo todo cautelosamente, antes de que el tiempo se agote. Al llegar hasta Langford, Ryan pondrá fin a su contrato asesinándola, aunque antes te dará una contraseña **9457** para la caja fuerte que tienes justo al fondo, detrás de un cuadro. Averiguarás que tu misión no será tan fácil como las otras hasta ahora, y que tendrás que recolectar una serie de objetos para poder resucitar Arcadia a través del Vector Lázaro.

En tu camino de vuelta para comenzar en tu empresa, tendrás que lidiar con las múltiples torretas, además de unos cuantos splicers. Hecho esto, lo mejor es que te dirijas a la feria agrícola. Por el camino te encontrarás una splicer Houdini con algo de clorofila. Ésta no te hará falta si has registrado las cuevas de Rolling Hills, pero más vale que sobre que falte si no es así, tranquilo, habrá splicers de sobra por el camino a quienes registrar.

Feria Agrícola

En la siguiente zona tendrás un nivel bastante extenso por explorar, donde encontrarás los siete botes de agua destilada y las siete encimas de abeja. Ambos ítems se encuentran esparcidos por la zona, pero están concentrados en áreas diferentes. Busca todas las cajas y cuerpos, y también echa un vistazo por el suelo se iluminarán, no obstante, para que sean fáciles de encontrar.

Cuando llegues al mercado en sí, pasada la zona del tubo neumático y la Vita-Cámara, aparecerá un Splicer Houdini, pero ten cuidado con la torreta lanzamisiles que tienes

cerca. También ten cuidado con la cámara que hay en el pasillo a tu izquierda, porque de activarse la alarma te pondría las cosas muy difíciles.

Observa el lugar, buscando todo el agua destilada que sea posible. Bajando las escaleras encontrarás el tónico “Enlace EVE 2”. Tuerce a la izquierda y tendrás un Banco Genético. Si tienes suerte verás a un Big Daddy con su Little Sister. Mata al grandote y haz lo que gustes con la pequeña.

También verás cerca una puerta con contraseña **0512** que tendrá bastante munición y demás. Otra puerta estará detrás del mostrador con el cartel arrancado, con algo de agua destilada y más cosas para recoger. En otra puerta, en cambio, podrás encontrar el cuerpo de un Big Daddy y una zona hundida lista para ser registrada.

Una vez hayas registrado a conciencia todo, vuelve a subir por las escaleras del cementerio. Torciendo a la derecha mientras sigues por la zona alta del lugar te lleva a una puerta que dice “Employees Only” (Sólo empleados). Verás una cámara de seguridad en la tienda a través del pasillo: piratéala cuanto antes. Vuelve y busca un lugar donde agacharte, donde encontrarás cadáveres. Subiéndote por las cajas podrás llegar a otro conducto de ventilación, lleno de objetos.

Dirígete al cartel que emite una luz morada “Worley Winery” para continuar con tu misión. Aparecerás en un túnel con dos bifurcaciones. En vez de meterte directo a la bodega, ve al otro sitio, a la “Silverwing Apiary”, para conseguir las encimas de abeja.

Primero te encontrarás un recibidor con un Splicer siendo atacado. Mátaalo y deshazte de las abejas como puedas. Después llegarás a una zona con dos botones que activan un humo que se deshace de las abejas y con un número bastante de colmenas. Lo que has de hacer es activar el humo, registrar rápidamente cuanto puedas mientras aguantas las oleadas Splicer que aparecerán, y largarte antes de que las abejas acaben contigo.

Hecha esta parte, ahora sólo tienes que ir a la otra zona, mucho más fácil. Ten en cuenta que llegarás a una especie de recibidor enorme, con una cámara justo a tu izquierda/derecha según por dónde entre y una torreta. Piratea ambas para así tener paso libre a la hora de forzar la caja fuerte, que tiene dos aguas destiladas. Además, hay otra tirada en el suelo te tendrían que faltar dos o tres a partir de aquí. Bajando las escaleras tienes otra apoyada en una viga de madera saltando o usando Telequinesis llegas y abajo encontrarás las restantes mientras te deshaces de otros splicers.

Si tienes ya todos los ingredientes Atlas te indicará que has de fabricar el Vector Lázaro en la máquina U-Invent si has seguido esta guía podrás usar el de la bodega, si no sigue buscando splicers que te puedan dar lo que te queda. Posteriormente sólo tienes que retroceder sobre tus pasos, investigando el lugar con cautela.

Te decimos dónde encontrar un par de cosas bastante útiles. La primera es un tónico Ojo de Fotógrafo sobre el que caes si, te fijas en un pequeño hueco que hay justo enfrente de las escaleras. La otra es una máquina de mejora de armas, que está también por el lugar. Está justo enfrente de las escaleras que te llevan arriba, no tiene pérdida. También, si no te has encontrado a la Little Sister anteriormente, seguramente te la encontrarás aquí, así que aprovecha las ventajas que te ofrece el agua para darle una muerte rápida a su Big Daddy.

Una vez tengas el Vector Lázaro en tu poder tienes que volver a Arcadia para completar tu misión de resucitar la vegetación allí. Por ello, vuelve sobre tus pasos hasta llegar allí.

Arcadia (segunda parte)

Andrew Ryan te recibirá como es debido en cuanto pises Arcadia: se activará una alarma de seguridad y muchos bots irán a por ti. El camino fácil es morir, pues se desactivará el sistema y aparecerás cerca de tu objetivo. No obstante, si quieres luchar,

lo mejor es que lances un ElectroRayo con rapidez a uno de los bots, lo piratees, y aguantes matando al resto mientras tu compañero los distrae.

Hagas una cosa u otra, tu objetivo será la oficina de Langford. Ve al Nebulador y pon el invento a funcionar. Claro está, no todo podía ir sobre ruedas, así que los problemas se materializarán en forma de numerosos Splicers que estarán preparados para acabar contigo. Para contenerles ve rápidamente a la puerta de la oficina, y usa el control de acceso al laboratorio para cerrarla. También Atlas te habrá dejado un regalito en el tubo neumático.

Serán tres las oleadas que se dirigirán a por ti, así que lo mejor es que estés preparado con EVE pero sobre todo con botiquines, porque los vas a necesitar. Ponte cerca de la entrada para tener controlados los puntos por donde te pueden atacar y para además estar cerca de la máquina expendedora por si se te agota la munición o la vida. Por otro lado, si tienes a un Big Daddy en la zona podrás usar el plásmido “Hipnotizar a Big Daddy” para inclinar la balanza notablemente a tu favor. El resto depende de ti: usa los charcos de aceite, dispara a discreción la escopeta puede ser el arma más efectiva aquí dado que aparecerán cerca tuya y ten paciencia, porque difícilmente aguantarás sin morir ni una vez.

Una vez pasadas las tres partes de esta prueba, vuelve a donde se estaba fraguando la fórmula y pulsa una vez más el interruptor. Arcadia volverá a florecer, y tú podrás salir de ahí y dirigirte hacia el metro de Rapture para llegar a Fuerte Frolic a través de la puerta que se quedó cerrada a la izquierda saliendo del laboratorio.

Fort Frolic

Aunque en esencia esta zona debería de resultar fácil de completar, esto no está nada más lejos de la realidad. Comienzas en una zona con máquinas tragaperras, U-Invent, Vita-Cámara e incluso un adivinador que le añadirá una nota de humor a todo este infierno por dos dólares. Tu objetivo, se supone, lo tienes justo en frente. Pero justo cuando vas a llegar a la batisfera, una curiosa presentación de tu enemigo tendrá lugar: Sander Cohen.

Este curioso personaje te hará una prueba tras otra, a cual más mortal, para ver tú valía. Nada más salir verás una enorme hilera de rayos electrificados mientras a tu izquierda no paran de venir Splicers. Usa la metralleta o Incinerador contra ellos y acepta la invitación de Cohen de entrar a Fort Frolic.

Te dirá que las transmisiones de Atlas y Ryan están cortadas, y te pedirá que vayas hasta el Salón de la Flota. Por ahora no le hagas caso. Ve al sur del atrium, en la máquina expendedora. Tendrás una cámara de seguridad para piratear y varios Splicers rondando. Mátales y busca en los baños para conseguir algún objeto que otro. Vuelve y ve por el recibidor al oeste. Hay un Banco Genético delante si lo necesitas. Retrocede, dirígete al Salón Sofía, a la derecha del recibidor, y explora el área. Retomando la zona del Banco Genético, sigue por el pasillo que hay tras él. En la esquina del bar que te encontrarás tienes una cámara. Sigue por el camino para encontrar munición hasta llegar a “Marquis D’Epoque”. Piratea la torreta dentro de ello. Baja por las escaleras para encontrar una máquina U-Invent y en la otra habitación hay una Mejora de Armas, además de un diario con una contraseña útil **7774**. Vuelve a la zona principal.

Sube por las escaleras hasta el Salón de la Flota e investiga la zona de Cohen’s Collection. Sube las escaleras y piratea la torreta que habrá. En la zona hay cajas fuertes, y en cuanto las desvalijes habrá un Splicer Houdini del que deberás hacerte cargo. Luego, vuelve y avanza hasta el recibidor del Salón de la Flota, donde tendrás una cámara. Sube por las escaleras a tu derecha en cuanto entres la habitación. Te toparás con un Banco Genético, así como unos cuantos objetos.

Si ya por fin te vas a dirigir hasta el ascensor en el fondo de la zona, pulsa el botón para que los Splicers que lo custodian te ataquen mientras baja. No te costará mucho

matarlos y subir hasta la zona del teatro, justo a la izquierda de la salida. Cohen, tras hacer volar por los aires a un discípulo suyo, te pedirá que le hagas una foto: cede a sus exigencias para volver al atrium luego. Pero antes, subiendo por las escaleras, cerca de donde entraste al teatro, hay un pasillo que te lleva a los palcos. Salta en el penúltimo de la izquierda al adyacente para conseguir un tónico (Experto en Alarmas). Baja después desde ese mismo balcón y ve a la puerta justo detrás de ti. Terminarás en un área custodiada por sendas torretas que tendrás que piratear, para variar. Abre la caja fuerte y mira la máquina expendedora si lo necesitas.

Ya de vuelta en el atrium, Cohen te contará qué quiere que hagas con su obra maestra. Interactuando con ella pondrás la foto recién realizada, y una nueva arma (ballesta) estará a tu disposición. Ahora lo que tienes que hacer es matar a otros tres “traidores”. El primero lo encuentras subiendo al atrium superior hasta la Plaza de Poseidón. En ella un Splicer Houdini que te congelará. Después de deshacerte de él, verás una fila de estatuas congeladas. Martin Finnegan, tu objetivo, es la que se encuentra más a la izquierda, cerca de la puerta. Mátao, coge el tónico que suelta y toma una fotografía. Acto seguido vuelve, acordándote de derretir el hielo de la zona para conseguir algún objeto que otro.

El siguiente es Rodríguez, quien estará detrás del hielo que cubre la puerta en el túnel a Poseidón Plaza. Usa Incinerador y liquida a la bandada de rivales que aparecerán desde el techo. También estarán un Big Daddy una Little sister merodeando el lugar, así como una máquina expendedora por si la necesitas.

Ve al sur hasta Sinclair Spirits. Piratea la cámara que verás en la esquina nada más entrar y después mira detrás del mostrador. Pulsa el botón, que abrirá el acceso a una zona inundada con una máquina de Mejora para Armas además de algún Splicer que otro (es importante eliminarlo) y una caja fuerte. Al volver, se encenderá un letrero, así que dirígete hacia donde indica, ya que ahora estará abierto. Te llevará a una enorme sala con un tónico (Nutrición Extra 2), así como objetos para abastecerte. Unas falsas estatuas harán acto de aparición, así que deshazte de ellas. Al llegar a Sinclair Spirits, tuerce a la izquierda y baja por el pasillo paralelo. Al lado izquierdo de la pared verás una entrada al Estanco Robertson o “Roberston’s Tobaccoria”. Dentro encontrarás una puerta con combinación, utiliza 7774, que es la que vimos anteriormente, y entra, pirateando la cámara e investigando en el lugar.

Baja por el pasillo por el este, y entra en el club de striptease Jardín de Eva o “Eve’s Garden”. Después de varias secuencias de fantasmas, terminarás en una puerta que se abrirá ante ti. Tras ella habrá una caja fuerte. Vuelve y oírás a Héctor Rodríguez borracho, que tras advertir tu presencia huirá de ti lanzándote bombas a discreción. No será difícil de matar, de todas formas. Una vez hecho el trabajo, fotografíalo y llévalo a la obra maestra de Cohen.

Éste, para agradecértelo, te mandará a unos cuantos splicers araña. Eliminados ellos, vuelve donde encontraste a Héctor. Ve por la puerta cerca del bar y sube las escaleras. Continúa por la puerta hasta que veas dos torretas ya sabes lo que hay que hacer, piratéalas y terminarás en la parte superior de la Plaza Poseidón.

Ve al Pharoah’s Fortune, directamente en frente tuya. Ten cuidado con la cámara de seguridad y sube por las escaleras. Lo mejor de la zona más allá de lo que puedas encontrar es poder probar suerte en las máquinas tragaperras una vez más para así conseguir el logro correspondiente. También puedes ir probar suerte en el Sir-Prize Casino al noreste. En él encontrarás munición, y bajando por las escaleras una caja fuerte y más objetos.

Registrado todo el sector puedes ir a Rapture Records en la esquina noroeste del recibidor. Debajo del mostrador tienes una grabación. Tírate al área baja, encima del cadáver en la silla. Cuando oigas un sonido, sal corriendo, puesto que éste explotará. Tu último objetivo, Cobb, hará acto de presencia. Primero tendrás a varios splicer araña haciendo de las suyas. Bajando por el pequeño hueco al sudoeste de la habitación te

lleva de nuevo a la entrada de la tienda. Sal y verás a Cobb, que tampoco será gran cosa como enemigo, pero que tendrá a varios colegas haciéndote la vida imposible. Cárgatelos a todos, haz la foto de rigor y ya habrás terminado una vez la pongas en el cuadro.

Terminarás cara a cara con Sander Cohen, pero no has de matarle por ahora, dado que te será útil no sólo para conseguir un logro, sino para hacerte con todas las mejoras de armas. Te dará un tónico como agradecimiento, además de acceso al metro de Rapture, que es lo que venías buscando al fin y al cabo. Antes de irte, puedes ir a la puerta que estaba cerrada cerca del Salón de la Flota, la cual ahora te dará acceso a un tónico además de algunos objetos interesantes.

Hecho esto, sólo te queda dirigirte al metro de Rapture. Súbete a la batisfera y prepárate para desembarcar en Hephaestus.

Hephaestus

Lo primero que verás al salir es una máquina expendedora: úsala si es necesario. Pasa la puerta y ve por el túnel ambos caminos te llevan al mismo sitio, el cual llegará un momento que verás a unos cuantos Splicers. Hay que señalar que a partir de aquí la dificultad aumenta de forma notoria dada la resistencia de tus enemigos.

Ve por la puerta y baja por las escaleras. Acabarás en una enorme habitación con algunos tubos rotos. Justo enfrente tienes un cuerpo con un lanzador de productos químicos y varios enemigos. Sube por las escaleras y te topará de bruces con una torreta lista para ser pirateada. Luego, ve a la máquina expendedora junto al tubo roto y al banco de genes en la esquina sudoeste de la habitación.

En cuanto llegues a la siguiente zona, tuerce a la izquierda, ya que habrá un lanzagranadas en una mesa. Sigue hacia el sur, tuerce las esquina y piratea la cámara de seguridad. Hay una máquina U-Invent si lo necesitas.

Dirígete hasta la puerta debajo de la cámara de seguridad y por el pasillo. Estarás en la antesala de la oficina de Ryan, llena de cadáveres que te advertirán de lo que te puede pasar. Mira la puerta de su oficina para comprobar que está llena de electricidad. Los cadáveres tienen grabaciones que activarán tu nueva misión, momento en el cual lo podrás celebrar junto con los Splicers que te ha traído el dueño de Rapture.

Terminado el asunto ve a la pequeña habitación en el lado sur de la sala de trofeos. Tendrás un tónico nuevo y una caja fuerte a tu disposición, además de otros succulentos ítems.

Ahora lo que tenemos que hacer es buscar la forma de entrar en la oficina de Ryan. Ve por la otra puerta en la pared sur de la sala de trofeos y continúa por el pasillo. Verás una habitación inundada con unos cuantos Splicers alrededor del cadáver de un Big Daddy. Como siempre, usa tu ElectroRayo para freírles a todos para terminar en el Núcleo de Hephaestus a través del túnel al final de la habitación.

Caminarás por una serie de balcones rodeando el núcleo con una gran cantidad de Splicers poniéndotelo difícil de verdad, así que ten cuidado. También podrás encontrar a la primera Little Sister del nivel, así que cárgate a su Big Daddy cuando las cosas estén tranquilas y toma la decisión de turno.

Ve por la puerta a tu izquierda y mata a los splicers. Date la vuelta y baja por las escaleras detrás de ti. Habrá splicers y una cámara de seguridad. Sigue bajando y llegarás a una caja fuerte. Continúa bajando y llegarás a tu objetivo.

También puedes darte la vuelta al fondo de las escaleras y seguir bajando. Un splicer araña querrá verte muerto, pero si no realizas su deseo podrás conseguir unos cuantos objetos útiles y munición para continuar.

En la alcoba atravesando la entrada hay un Houdini splicer y una máquina expendedora rota. Puedes usarla, pero disparará una granada. Sube por las escaleras justamente enfrente tuya, pasada la alcoba, donde tendrás otra Mejora para Armas así como un Jardín de las Recolectoras y una grabación. Si continúas llegarás al área de Control Geotermal, lo cual no es tu objetivo, así que retrocede.

Ve a la puerta de Monitoreo de Pérdida de Calor, por el túnel y su correspondiente entrada, hasta que descubras una nueva emboscada Splicer. Muertos ellos, sigue tu camino. Ve al pasillo de tu izquierda donde tendrás una máquina expendedora. Bajando por el pasillo a tu derecha hay una grabación, la cual te da una contraseña en clave para la puerta de Kyburz “el día de Australia”, **(0126)**. Antes de seguir, puedes encontrar a tu segunda Little Sister patrullando la zona, así que ya sabes.

Baja por las escaleras a un área más bajo, y habrá un cadáver que resultará no serlo y te atacará ferozmente. Luego, ve al balcón sobre la zona inundada y observa la escena fantasmal. Ve a la zona más baja del lado oeste de la habitación. En el escritorio tendrás un tónico y otra grabación que actualizará tus objetivos.

Ve al Banco Genético y equípate el tónico Carne Eléctrica para así poder pasar la zona electrificada en la esquina más a la izquierda, donde encontrarás más munición encima de un escritorio. Luego, vuelve a la zona del núcleo central, y después sube las escaleras hasta los Talleres. Habrá tanto molestos splicers como una succulenta Little Sister en la zona, así que obra a consecuencia eliminando primero a los pequeños y después al grande.

Baja por el corredor a tu derecha a la que entras a los talleres. Habrá un Splicer y una torreta. Mata al splicer y piratea la torreta, registrando después la habitación. Hay bastantes objetos en el lugar, incluyendo una caja fuerte y una máquina U-Invent. También hay un cartel enorme que te dice qué es el día de Australia aunque si has leído la guía no te hará falta saberlo. Sal fuera.

Baja por las escaleras y cuando tuerzas la esquina estarás en la entrada de la oficina de Kyburz, con dos torretas disparándote. Piratéalas. Por ahora no entres en la sala. Ve a la pequeña habitación al pie de las escaleras. Hay un Banco Genético además de objetos. Además, si miras en la pared detrás de la torreta izquierda, descubrirás un panel movable si te agachas. Abrirlo te llevará bajo las escaleras, donde puedes encontrar objetos y una contraseña que ya hemos usado anteriormente en la Feria Agrícola **0512**.

Continuando por tu camino, te encontrarás un cadáver con una grabación sobre él. Investigando la zona verás un trozo de pared manchado de sangre por el que puedes pasar si te agachas. Dentro tendrás un tónico, otra grabación y demás objetos. Descubrirás que te toca otra misión de recolección. Esta vez serán una carga de nitroglicerina, dos latas de gel iónico y cuatro cables R-34.

Lo primero, la nitroglicerina. Vuelve hasta la oficina de Kyburz, donde podrás coger tu primer R-34 del cadáver de un Big Daddy justo en la entrada del agujero. Introduce la contraseña 0126 y la puerta se abrirá. Llegarás a una habitación llena de cables electrificados, así que el plásmido Telequinesis te resultará muy útil para librarte de ellos.

Busca el escritorio en la zona de menor nivel y presiona el botón a su lado. Éste activará un mecanismo de seguridad, pero te abrirá el paso necesario para conseguir la carga de nitroglicerina. Piratea la torreta y hazte con tu recompensa. Además, podrás hacer una mejora para tu arma.

Vuelve a los talleres para conseguir el gel iónico. Toma el túnel que te lleva de vuelta al núcleo de Hephaestus. Tuerce a la izquierda y baja por las escaleras, donde verás tu primer gel iónico. Pasa por la zona de Monitoreo de Pérdida de Calor, subiendo las

escaleras y pasando la zona de Control Geotérmico, y encontrarás el segundo gel en la pared a tu izquierda.

Por último, los R-34 sólo los encuentras en los cuerpos de Big Daddies, así que debes retroceder sobre tus pasos y registrar aquellos que ya hayas matado, que ahora aparecerán iluminados en dorado para darte así el ítem. Si te atreves, mata a los que patrullen por la zona del núcleo o de los talleres, que es por donde más suelen aparecer.

Una vez lo tengas todo, vuelve a los talleres y a la habitación donde la bomba EMP se fabrica; úsala tres veces para prepararlo todo. Acto seguido la tendrás en tu poder y deberás llevarla hasta el núcleo para hacerla explotar convenientemente. Cuando estés allí, tuerce a la derecha, baja por las escaleras y llega hasta el Control Geotermal.

La entrada de la habitación se divide en dos caminos. Usa el de la izquierda si necesitas cambiar de plásmidos con el Banco Genético que habrá hasta llegar a una habitación con dos torretas que no has de destruir, que lo mejor es que las piratees, porque para variar comenzarán a aparecerte Splicers durante un buen rato. Prepara toda tu artillería dejando minas de proximidad alrededor tuyo y dale a la válvula. Como tienes que mantener el botón, esto se hace importante para que lo puedas conseguir cuanto antes.

Cuando termines, atraviesa la puerta, coge el tónico en el cuerpo delante tuya y sigue de camino al núcleo. Sube hasta el piso superior y después camina por las tablas hasta poner la bomba en su lugar. Se activará, mandando al infierno la seguridad de la oficina de Ryan y de paso enviándote unos cuantos bots de seguridad que no resultarán mayor problema. También habrá otros, junto con splicers, cuando llegues a la sala de trofeos. Cuando la habitación esté limpia, pulsa el botón del sistema de seguridad para abrir la puerta y llegar a Rapture Control.

Rapture Control

Este nivel es corto, pero contiene aspectos muy importantes en el argumento que preferimos no desvelar aquí para que los descubras por ti mismo. Cuando llegues a una enorme habitación donde él te hablará mientras apaga las luces, aprovecha para registrar la zona.

Cuando se te haga la revelación, busca en el escritorio de Ryan así como en la pequeña habitación con el logo de las Industrias Ryan en la pared. Usa el mecanismo de auto destrucción y mira la escena. Fontaine te mandará unos cuantos bots de seguridad que no supondrán ningún problema. No obstante, una Little Sister vendrá a rescatarte, así que síguela para poner fin al nivel.

Olympus Heights

Después de ver la escena sigue a la Little Sister y espera a que abra la puerta para ti, terminando así en una zona parecida a unas catacumbas. Fontaine intentará matarte, y lo conseguirá en parte: tu salud comenzará a bajar gradualmente a no ser que consigas un antídoto para su control mental.

Camina por la zona hasta que encuentres una rueda. Cógela y después ve a la consola de control que bloquea la salida de las alcantarillas. Abre la rueda para así poder continuar por donde necesitas. Encontrarás una Little Sister, así que busca a su Big Daddy, mátalos y haz lo que quieras con la niña.

Date la vuelta y vuelve a la barricada. En cuanto tuerzas la esquina, encontrarás una torreta. Ve a la casa de comidas “Bistro Square” donde tendrás que enfrentarte no sólo a bastantes Splicers, sino a varias torretas y cámaras de seguridad. Asegúrate de piratear todo lo posible primero y luego dedícate a matar o usa el plásmido Diana de Seguridad para distraer. Ve al Jardín de las Recolectoras al oeste para gastar tu ADAM e investiga la zona.

Ve al norte hasta Mercury Suites, donde Suchong y otra gente importante de Rapture vive. Ve por el camino, con cuidado por si los Splicers y usando la U-Invent a mitad de camino si es necesario hacerlo. Al final, pasa la barricada y llega hasta tu destino. Habrá bastantes contrincantes guardando la entrada así como una cámara de seguridad en la esquina izquierda. Deshazte de todos, y ya más tranquilo, ve hasta la Mejora de Armas debajo de la cámara. También hay un Big Daddy junto con su Little Sister, por lo que no te cortes en enfrentarte al monstruo, abasteciéndote en la máquina expendedora si lo necesitas.

Ahora toca volver a ver a Sander Cohen. Ve por la puerta al este, donde te dará la bienvenida y podrás observar a dos splicers bailando alrededor de un piano. Lo que has de hacer es matarlos para que así Cohen salga de su escondrijo y puedas eliminarle sin problemas. Hazle una foto para conseguir un logro más y coge la llave de su cuerpo.

Ve por la puerta norte de la planta principal para entrar en el apartamento de Anna Culpepper. Sigue para adelante en la segunda habitación y encuentra la grabación en la mesa para café. Tuerce la esquina y deshazte de la cámara de seguridad y los splicers., para así tener tranquilidad a la hora de buscar cosas interesantes.

Ahora ve al lado contrario para encontrarte con Suchong, pero antes tuerce a la izquierda en el pasillo para llegar al comedor del apartamento. Agachándote por debajo de las mesas encontrarás a un splicer con una grabación. Continúa por la cocina y después ve hasta la habitación trasera, que tendrá un tónico y una grabación. Tenenbaum te hablará y tendrás que ir a otro lado de nuevo.

Vuelve al vestíbulo y por la rampa que te lleva a la segunda planta, donde tendrás el apartamento de Tenenbaum justo enfrente tuya. Mata al splicer que hay dentro y rastrea la habitación. Ve a la puerta izquierda en la pared trasera, ya que tras la cama hay una caja fuerte; también tienes algo de munición en la cocina. Continúa subiendo, desactivando la cámara que tendrás justo enfrente. Ve al apartamento en el lado este de la planta. Habrá un splicer lanzándote granadas por el agujero del techo. Salta sobre los muebles y tuerce a la izquierda. Ve a la izquierda en la gran habitación que tendrás ante ti e investiga los lavabos. Sube por las escaleras, mata al splicer, y busca por la habitación.

Continúa alrededor del balcón. En una caja cerca del U-Invent ante ti verás una grabación con la contraseña del apartamento de Fontaine (código **5744**). Sigue rodeando por los balcones hasta llegar a un agujero en la pared que te lleva hasta el apartamento de Tenenbaum. Usa Telequinesis con el cadáver para que así desactive las trampas y puedas registrarlo todo con facilidad.

Ve por el pasillo hasta el apartamento de la doctora. Pasa las escaleras para llegar a la librería, pero un splicer te aguará la fiesta. Mátaalo y continúa, recibiendo justo después una nueva transmisión por radio. Baja por las escaleras por la zona medio inundada y desactiva la torreta en la habitación a la derecha usar ElectroRayo aquí te hará daño, así que ten cuidado. Registra la caja fuerte al lado, rompe la cerradura y vuelve al recibidor. Mata al splicer y vuelve al piso bajo.

Ve al ascensor y mete el código 5744 para llegar así al apartamento de Fontaine. Tendrás, cómo no, a unos cuantos splicers en el lugar así como una torreta en el centro de la habitación, detrás de unas rocas gigantes. Mátaalos a todos. Después, tuerce a la derecha en la parte de arriba de las escaleras. Encontrarás una grabación y varios objetos esparcidos por ahí.

Sube y tuerce a la izquierda cuando veas el oso polar y llega hasta el dormitorio. Esquiva las trampas o usa Telequinesis con ellas y encontrarás el antídoto que andabas buscando y un tónico (Carne Eléctrica 2). El antídoto restaurará tu salud, pero durante un tiempo no podrás controlar qué plásmido utilizar, y cada minuto cambiará, así que tendrás que buscar un antídoto para esto también. Tampoco podrás utilizar el Jardín de las Recolectoras o reordenar los plásmidos mientras dure el efecto.

Vuelve al área del ascensor, matando a los splicers que te aparezcan. Baja y dirígete hasta la “Casa de Comidas” o Bistro. Ve por el lado este hasta llegar a Apollo Square, que es el siguiente nivel.

Apollo Square

Este nivel es bastante corto a no ser que quieras investigar a conciencia la zona. Lo que has de hacer es buscar el Laboratorio de Suchong en Artemis Suites y conseguir una segunda dosis de Lot 192 para así deshacerte de los efectos secundarios de tu antídoto.

Sigue recto hasta la puerta, tuerce a la izquierda y sube por las escaleras. A tu izquierda tienes una máquina expendedora, algo de munición, y lo más importante, una Little Sister deseando ser rescatada... o recolectada, según elijas. Cárgate a su Big Daddy primero.

Baja por la calle hasta la primera plaza. Habrá unos cuantos splicers esparcidos, así que ten cuidado. También habrá torretas apostadas al sur. Al oeste tienes una gran variedad de máquinas para recargarte de todo.

Sal de la plaza para llegar a la zona cercana al laboratorio, donde tendrás una nueva torreta y más splicers haciéndote la vida un poco más difícil, para variar. También tendrás una cámara justo encima del coche. Piratéala y registra el coche.

Reanuda tu marcha, matando a los dos splicers que tienes ante ti. Mátalos y dirígete a la entrada de Artemis Suites. En la pared norte, detrás de la columna con la máquina expendedora, tienes otra cámara que podrás destruir directamente. Más splicers, esta vez en los balcones. Ya sabes lo que hay que hacer.

Sube por las escaleras al lado oeste de la habitación, y tuerce a la izquierda hasta la cima. Sigue alrededor del balcón, deberías encontrar la entrada al laboratorio de Suchong. Entra rápido y destruye la cámara de seguridad. Ve a la izquierda, destruye la torreta y ve a la habitación al oeste para encontrar el deseado antídoto. Ahora que tienes tus plásmidos de vuelta, puedes usar el Banco Genético para recargarte. Preparado ya, puedes o bien dirigirte a la batisfera para enfrentarte a Fontaine o por otro lado registrar el lugar en busca de algún que otro objeto interesante, como tónicos o grabaciones.

Si decides esto último, empezaremos por la mesa donde está el cadáver del Dr. Suchong. Coge la grabación del suelo y ve a la zona principal de laboratorios para matar a cualquier splicer que se digne a aparecer. También habrá una torreta que aparecerá de repente al oeste del balcón fuera del laboratorio. Aprovecha y destrúyela ahora para ahorrarte dolores de cabeza luego. Ve por la puerta al este de los laboratorios que lleva a la zona de cirugía. En uno de los puestos tienes un tónico.

Sal de los laboratorios de Suchong de vuelta al balcón. Continúa hacia la izquierda y sube por las escaleras hasta la tercera planta. Entra a la habitación al sur y mata a los splicers. A la izquierda de la suite verás una especie de habitación para revelar carretes y una caja fuerte con bastante dinero.

Vuelve a la primera planta. Al norte tienes una puerta que te lleva a otra suite. Al oeste tienes un baño con un splicer, al oeste tienes una U-Invent. Registra ambas zonas y luego vuelve hasta el camino a Hestia Chambers, poniendo fin a la vida de los rivales que se te topen. En la pared a tu derecha hay una cámara de seguridad, enfrente tienes el Metro Rapture. Siguiendo con la opción de escudriñar hasta el último centímetro de la zona, ve hasta “Fontaine’s Home For the Poor” u “Hogares de Fontaine Para los Pobres”. En el balcón tienes una torreta lanzamisiles, con la que tendrás que tener cuidado, como siempre. Además, varios colegas splicers aparecerán para jugar un rato. Puedes usar el plásmido “Diana de Seguridad” o simplemente con la Telequinesis coges los misiles y los lanzas a tus contrincantes. Ya, tranquilamente, registra el lugar. Tienes a tu derecha una grabación y una Little Sister patrullando por la zona. Sube por las

escaleras, mata a los splicers, registra la habitación y después baja por las escaleras hasta ver la máquina U-Invent de turno.

Vuelve a la zona principal para subir por las escaleras de la tercera planta. Sólo podrás ir a la izquierda, así que sigue el mismo procedimiento de antes: límpialo de enemigos y procura investigar todas las habitaciones. Después, sáltate la cuarta planta y ve directo a la quinta. Allí tuerce a la derecha, donde verás el cuartel general de Atlas. Mata al Splicer y la cámara de seguridad de allí y después pasa la zona de la cámara para ver una armería cuya puerta está atrancada. Usa Telequinesis para coger la munición.

Debajo de la cámara también tienes unas escaleras que te llevan a la cuarta planta. Mira a tu derecha y deberías ver otra Mejora para Armas, así como bastantes escritorios, uno de ellos con el cuerpo de Diane McClintock sobre él. En otro también tendrás otro tónico.

Y eso es todo amigos, ya podéis ir a por Fontaine a Point Prometheus. Vuelve del complejo de apartamentos, ve a la plaza y dirígete al metro usando tu querida batisfera.

Point Prometheus

Comienzas, una vez más, recibiendo una calurosa bienvenida por parte de Fontaine, que no tardará en salir huyendo. Las llamas bloquearán tu camino, así que espera a que se disipen y continúa la persecución. Baja por el túnel y espera a que te envíen unos cuantos bots de seguridad detrás tuya. Tuerce a la derecha y sigue por la puerta. Verás una pequeña escena en la cual se te abrirá un pequeño escollo para proseguir con la cacería: tendrás que convertirte en Big Daddy por un rato. Primero tendrás que encontrar el cadáver de uno para ponerte su traje, cosa que no será problema, porque tendrás uno enfrente tuyo. Por desgracia, tendrás que conseguir una lista de elementos para pasar desapercibido. Acuérdate antes de usar la Máquina para Mejorar Armas que hay cerca del cuerpo.

El primero es el olor. Ve a las puertas este de la habitación y por el pasillo. Más cadáveres que terminan atacándote. Ve al Orfanato de las Little Sister y continúa por el túnel, pero agáchate antes de llegar a la siguiente habitación, puesto que te esperan varios splicers y torretas esperando a que enseñes la cabeza para dispararte. Lanza granadas desde tu posición aventajada, con cuidado de no darle a ningún Big Daddy que ande por la zona en el proceso. Termina con todo bicho viviente y siéntete libre de registrar las instalaciones. Si buscas la zona sur, comprobarás cómo hay dos cuadros, cada uno con un botón. El del humano te dará una descarga, y el del Big Daddy un premio al más puro estilo de la rata de Skinner.

Ve después al este hasta el fondo. Tienes una máquina expendedora y una cámara que piratear. Al otro lado de la pared, en el escritorio en la ventana, tendrás una botella de feromonas y un tónico. Si sigues hasta la pequeña habitación a tu izquierda verás una escena, además de unos cuantos splicers.

Vuelve al área principal, después sube por las escaleras en la entrada. Esto nos lleva a más escritorios, los cuales del centro y del norte tienen su correspondientes feromonas. Cuidado con los enemigos, que aparecerán con frecuencia a partir de ahora. Ve al oeste, donde una cámara estará justo encima tuya. Después, ve por el túnel y sal por la puerta. Terminarás en un balcón con una torreta lanzamisiles como pareja: deshazte de ella. También tendrás un Jardín de las Recolectoras. Ve después a tu derecha, en dirección a Optimized Eugenics. La puerta a tu derecha está congelada, así que incinérala y registra tu descubrimiento. Después, ve a Optimized Eugenics, donde encontrarás a tu siguiente Little Sister. Investiga las distintas zonas Test Subject Storage o Pruebas con Sujetos, Eugenic Analysis, Backup Generator y Plasmid Prototyping para encontrar dos diarios, uno con contraseña (**1921**) así como algo de munición.

Después dirígete a las Pruebas con Sujetos o Live Subject Testing, custodiada una vez más por una dichosa cámara habrás terminado harto de piratear a estas alturas. Sube por

las escaleras a tu izquierda hasta la puerta de “Candidate Induction”. En la pared de enfrente tienes un tónico y al usarla cambiará tu voz. Ahora tendrás que volver para ir hasta el Candidate Conversion, tu segundo objetivo.

Allí lo primero que verás serán dos torretas, listas para ser pirateadas. Baja a través del otro lado de la zona hundida y Tenenbaum te comentará que los trajes no están donde ella esperaban. Pirateas la caja fuerte que hay, con una grabación dentro que te indica que están en la Librería de la Familia Mendel “Mendel Family Library” en los carteles

En cuanto salgas del túnel ve hasta la habitación central y sube las escaleras; mata al Splicer que verás, y coge la grabación que está sobre una de las consolas. Ve a la puerta al norte para llegar a un balcón con un Banco Genético y otra grabación. Ve por la puerta al otro lado de la habitación y después atravesando una vez más el balcón. En el sudeste de ésta verás la tercera grabación de la zona.

Bajando por las escaleras verás bastantes trajes de Big Daddys, así que ahora sólo necesitas las botas y la escafandra/casco. Tuerce la esquina a la izquierda y llegarás a un balcón con una puerta cerrada. La combinación es la que usaste antes (1921), y te dará paso a bastante munición. Ve por la habitación central circular para conseguir llegar a la zona de almacenaje al otro lado de la zona inundada, con su correspondiente torreta vigilándolo. Usa Incinerador para derretir el hielo y entra. Tu última grabación estará dentro, así como algo más de munición.

Ve ahora a “Candidate Induction”, la zona este del lugar. En el lado lejano de la habitación hay cascos de Big Daddy y un nuevo tónico. Coge ambos, quedándote sólo así las botas. Éstas las podrás conseguir en el lado oeste de los balcones, donde hay dos puertas que te llevan a la zona donde comenzaste el nivel. Ve por la sur. A tu izquierda tendrás el cartel a “Mendel Family Library”. Desactiva los dispositivos de seguridad, llévate toda la munición posible y coge las botas junto con otro tónico para así terminar con tu objetivo de este nivel.

Ahora, tuerce a la izquierda y baja por las escaleras. Estarás en el punto de partida. Ve a uno de los agujeros de donde salen las Little Sisters y haz el paripé. Terminarás en Proving Grounds, comenzando así los últimos minutos de tu aventura.

Proving Grounds

Tu misión es, básicamente, escoltar a la Little Sister hasta el final para que te pueda abrir la puerta que te lleva hasta Fontaine. Tiene su propia barra de vida pese a que para nosotros era invencible, pero bueno. También tiene cierta tendencia a perderse, pero tranquilo: pudiendo llamar a otra en cualquier agujero y teniendo el mapa para localizarla, la cosa irá como la seda.

Sigue a la Little Sister subiendo por las escaleras, pasando la esquina con la Vita-Cámara cerca, y llegando a la zona del museo. Ten cuidado con los numerosos splicers y espérate a que se encuentre un cuerpo del cual extraerá ADAM. Mientras lo hace, pirateas las cámaras para que los enemigos que vengan a matarla se distraigan mientras los eliminas a todos.

El resto del nivel se basa en repetir el proceso: la Little Sister parará una vez más, así que pirateas todo lo que puedas para recibir ayuda extra y mantén siempre sobre todo tus niveles de salud lo más altos que puedas. Por último, un Big Daddy saldrá a tu encuentro, siendo el último con el que tendrás que lidiar.

Antes de llegar hasta Fontaine, te encontrarás con todas las máquinas del juego. Después de aquí no podrás grabar, así que asegúrate de crear una combinación ganadora usando los tónicos de protección elementales para el rayo, fuego y hielo.

Cuando estés listo, coge la aguja de la niña y ve al ascensor. Es hora de la batalla final.

Batalla Final

A partir de aquí no podrás grabar, y si mueres irás directo al menú principal. Por lo tanto, la cosa se pone seria sin el apoyo de las Vita-Cámaras. No te andarás con rodeos, Fontaine aparecerá listo para acabar contigo.

El objetivo para mermar las fuerzas de Fontaine es usar la aguja que te ha propiciado la Little Sister. Claro está, primero tienes que dejarlo lo suficientemente desprotegido como para poder inyectarle semejante trasto y sacarle ADAM. Ese momento será cuando esté sentado en la máquina del centro de la habitación. Eso sí, en cuanto lo hagas se lanzará a por ti, así que ten cuidado. Tendrás que hacerlo tres veces para eliminarle.

Cada vez usará un elemento diferente para vencerte: primero fuego, después hielo y por último electricidad. El truco está en buscar el contrario del que él usa: en el caso del fuego, usa tu plásmido Invernal con el fuego, Incinerador con el hielo y cualquiera de los dos con la electricidad. Además, usar las armas de fuego será de mucha ayuda aquí, sobre todo en lo referente a material explosivo como granadas o minas de proximidad. Ten en cuenta que también saldrán bots de seguridad a tu encuentro, así como splicers que te distraerán de tu objetivo. Cuando vaya a repararse, puedes usar el panel para seguridad en la pared norte además hay una estación médica para desactivar los robots, pero los splicers no dejarán de salir en ningún momento, así que se hace innecesario matarlos.

Además, has de mantenerte cerca de la máquina para así lanzarle la aguja en cuanto se siente, porque de no hacerlo se recuperará y tendrás que volver a dispararle para gastar la vida que provoca que se siente.

Y ya está. Has descubierto todos los secretos de Rapture. Ahora, disfruta del final que elegiste dependiendo si has salvado a las Little Sister o no y, por supuesto, plantéate el volverte a pasar el juego. Cada partida es una experiencia distinta.

Conseguir todos los logros:

5 Puntos:

- Compra una ranura de cualquier categoría de plásmido o tónico.
- Adquiere al menos una mejora de arma.
- Mejora al máximo un arma.
- Mejora al máximo dos armas.
- Saca al menos una foto en cada grupo de investigación.
- Saca al menos una foto de investigación de un splicer.
- Logra realizar al menos un pirateo.
- Logra elaborar al menos un objeto.

10 Puntos:

- Logra terminar el nivel de Bienvenido a Rapture.
- Mejora al máximo tres armas.
- Mejora al máximo cuatro armas.
- Mejora al máximo cinco armas.
- investiga por completo al splicer matón.
- Investiga por completo al splicer escupe plomo. Investiga por completo al splicer araña.
- Investiga por completo al splicer Houdini.
- Investiga por completo al splicer nitro.
- Investiga por completo al Rosie.
- Investiga por completo al gorila.

- Investiga por completo a la Little Sister.
- Logra piratear un bot de seguridad.
- Logra piratear una cámara de seguridad.
- Logra piratear una torreta.
- Logra piratear una máquina expendedora.
- Logra piratear una caja fuerte.
- Logra elaborar al menos 100 objetos.
- Consigue el premio gordo en una tragaperras.
- Electrocuta a un enemigo en el agua.

20 Puntos:

- Adquiere todas las ranuras de una de las categorías de plásmidos o tónicos.
- Consigue todas las mejoras de todas las armas.
- Toda investigación posible completada.
- Saca una foto de investigación de la nota más alta.

25 Puntos:

- Consigue elaborar todos los tipos posibles de munición.

40 Puntos:

- Logra realizar 50 pirateos.
- Termina el juego en el nivel de dificultad más alto.
- Cosecha o rescata a todas las Little Sisters del juego.

50 Puntos:

- Adquiere todas las ranuras de las cuatro categorías de plásmidos y tónicos.
- Recoge o inventa 53 Tónicos Físicos, de Ingeniería o de Combate.
- Encuentra todas las entradas de diario.

100 Puntos:

- Completa el juego sin cosechar a ninguna Little Sister.

