

Skid Row 1 (mapa: sr1)

Comienzas tus peripecias en el escalafón más bajo de la escala social de la mafia, es decir, solo, aporreado y sin un duro en un cutre callejón de los barrios más marginales de la ciudad. Lejos de amedrentarte por ello, empezarás por arremeter con la porra contra los tablones de la empalizada para abrir un hueco. Si bajas por esas escaleras, encontrarás algo de munición para tu futura pistola.

Camina ahora por el callejón hasta que encuentres a un vagabundo cerca de una destartada estructura de madera. Habla con él y te ofrecerá venderte una palanca por 1 pavo, lo que es un buen trato. Como ahora no tienes nada de dinero, vete a por la pareja del fondo. Leroy te increpará por mirar a su chica, y no importa lo que hagas, siempre acabará persiguiéndote para regalarte algunas brechas más en tu fea mollera. Adelántate a sus intenciones y golpea a ambos hasta que caigan al suelo derrotados. Regístrales para conseguir dinero y compra la palanca al otro tipo. Si estás muy metido en tu papel, puedes asesinar a este tipo y recuperar tu dolar, pero lo dejamos a tu elección.

Sigue por el callejón y, en la bifurcación, toma la ruta de la derecha, que lleva al almacén custodiado por dos rudos agentes de seguridad. Tal y como dice la chica que hay cerca, debes esperar a que la radio anuncie un momento interesante del partido para pasar por su espalda y acercarte a la puerta de la izquierda (warehouse B). Esto está muy bien y es excitante, pero si te atreves a arremeter contra ellos con tu barra conseguirás una pistola gratis. Nosotros lo hicimos así y no nos fue nada mal.

Localiza en el almacén al tipo que custodia la caja fuerte. Hay también algunos botiquines repartidos por el almacén, además de algunas de esas odiosas ratas. El tipo de la caja fuerte tiene sobre la mesa una botella de whiskey y una linterna. Asegúrate de que lo coges todo. Ahora sal de aquí subiendo por las cajas hasta el conducto de ventilación, que te llevará hasta el almacén A por donde podrás salir.

Esquiva los guardias si es que no los mataste de nuevo, y ve a ver al tipo que está tendido en el suelo, antes de la bifurcación. Dale la botella de whiskey y te dirá la combinación de la caja fuerte, así que vuelve a por ella y recupera su contenido. Si lo deseas, puedes usar este dinero para hacer unas comprillas en Pawn-O-Matic. En estos almacenes hay también un Coil en una de las estanterías por donde ya debes haber pasado que podrás intercambiar en el Pawn-O-Matic por una pistola.

Ve a la calle principal y contrata al tipo de la porra por unos meros 10 pavos, pero asegúrate de que guardas tu arma cuando pases cerca de la chica que espera al final de la calle o tendrás problemas. Continúa hacia el corredor y prepárate para tu primera refriega con los punkies que protegen el acceso a las alcantarillas. Luego, introdúctete en ellas.

Sewers (mapa: sewer)

Una vez en las alcantarillas, toma la ruta de la derecha y continúa hasta la siguiente bifurcación. Abre la puerta en el muro de la derecha y sigue avanzando hasta el pequeño almacén. En esta zona hay una buena cantidad de enemigos y es bastante probable que pierdas a tu compañero en la refriega. Aquí encontrarás munición, vida y hasta un shotgun para tu disfrute.

Vuelve ahora a la alcantarilla y regresa al punto de partilla, para tomar la primera a la derecha, luego a la izquierda (verás la marca South R14) y otra vez a la derecha. Luego, en la siguiente bifurcación, gira a la derecha y sube las escaleras.

The Super (mapa: sr2)

Cuando dejes las alcantarillas, toma la primera calle a la derecha y continúa avanzando hasta el área de la calle en frente del Jax Bar. Habla con la chica y evita en la medida de lo posible acercarte al hombre histérico, así te enterarás del asunto que tanto le preocupa.

Ahora sube las pequeñas escaleras en frente del bar y abre la puerta, acribillando a balazos a los dos tipos que hay dentro. Observa la moto, aunque no puedes usarla porque no tiene batería.

Entra ahora en el bar y paga los reglamentarios 10 dólares. Una vez dentro verás que hay dos tipos que puedes contratar, pero lo dejamos a tu elección (quizá estés ahorrando dinero pensando en un arma mejor). En el cuarto de baño hay un tipo gordo que te hablará del hombre que está fuera y de su reloj, así que sal fuera, elimina al hombre y al perro (y a la chica, si se mete de por medio) y coge el reloj. Con esto conseguirás que el tipo del cuarto de baño te de la llave del almacén.

Regresa ahora por donde has venido y dirígete a la zona donde hay una puerta que dice Roof Access (acceso al tejado). Tendrás que pelear para poder subir arriba, pero no será nada excepcional.

Una vez arriba, habrá más tipos pululando que están deseando recibir un poco de tu medicina. Una vez eliminados, cruza la plancha y mueve la caja de forma que puedas encaramarte al aire acondicionado; allí encontrarás 25 dólares y algo de vida.

Ahora salta abajo y entra por la puerta bajo el aire acondicionado. Dobla a la derecha dos veces y entra por la puerta. Aquí, la puerta de la izquierda está cerrada, pero puede abrirse con la llave del almacén. Una vez al otro lado, acribilla a los tipos malos que encontrarás y rompe la rejilla del conducto de ventilación para arrastrarte por él. Al otro lado, tendrás que romper la rejilla rápidamente y acabar con más gangsters (los que viste en la secuencia introductoria al nivel).

Sal de esta habitación por la puerta y llega hasta la última puerta del pasillo, a la derecha. Entra dentro y mira dentro del frigorífico para encontrar \$100. Regresa al pasillo y vuelve hasta la segunda puerta a la izquierda, luego ve hasta la última a la derecha. Después de romper las tablas de madera, baja por las escaleras y sigue tu camino hasta que abandones el nivel.

Mean Streets
(mapa: sr3)

Al comienzo de este nivel tendrás que saltar con cierta habilidad para descender por la escalera en espiral, pasar por la única puerta abierta de la zona y continuar por el pasillo.

Ahora entra en el único edificio que puedes y accede a la puerta de la izquierda. Sube las escaleras y dobla dos veces a la derecha para abrir una puerta tras la que encontrarás un matón y una buena colección de botiquines y armamento. Después, vuelve por las escaleras y al pasar por la pequeña habitación, coge la rama de la izquierda pasando por una puerta. Vuelve a subir estas escaleras y sal por la ventana, caminando cuidadosamente por la cornisa.

Elimina a los matones que encontrarás y lame tus heridas con ese par de botiquines, tres cajas de munición y algo de gas para el lanzallamas que cogerás más tarde (¡no seas impaciente!) Ahora activa el interruptor de la pared y se abrirá la primera puerta que encontraste en el edificio, a la derecha. Sal por la ventana y baja hasta las cajas en la calle para no romperte las piernas y, desde aquí, llega hasta dicha puerta.

Continúa por el corredor con los cables colgando del techo hasta la siguiente puerta. Te las vas a ver ahora con otro adorable perro, pero una vez esté en la gran perrera del cielo, podrás romper las tablas de la ventana y saltar hasta la calle.

Camina por la calle y pasa a través de la puerta en la verja, utilizando tu barra si es necesario. El coche esconde algo de munición, así que usa tu barra también con él.

Sigue la calle hasta la siguiente puerta, entra en el interior y baja las escaleras. Sigue hacia abajo hasta la siguiente habitación y toma desde allí las escaleras (habrá más visitas inoportunas por aquí). Continúa, manteniéndote siempre hacia la izquierda, hacia arriba y pasa a través de otra puerta. En la calle, ve a la izquierda y prepara tu arma a medida que entras en la primera puerta de la derecha. Elimina a todos los mafiosos que hay dentro y recoge todos los útiles que encuentres. Luego sal de la habitación por la puerta trasera de la izquierda y llegarás al siguiente mapa.

The Jesus
(mapa: sr4)

Dirígete hacia la siguiente estancia hasta que te encuentres un cementerio de coches, eliminando los perros que guardan la zona. La batería que necesitas está escondida en el interior de un coche, en la parte de la derecha; trepa por ellos para cogerla.

Acércate también a las bahías de reparación de vehículos si te gusta encontrar un montón de botiquines de vida y algo de munición. Hecho esto, vuelve a través del nivel "Mean Streets" hacia "The Super", donde te acercará a la moto. Hay un buen montón de gente nueva esperando verte retroceder, así que no te confíes. Una vez te acerques a la moto, la batería se colocará automáticamente y podrás ver una secuencia automática contigo dirigiéndose a tu próximo objetivo.

Poisonville & Louie's Errand
(mapas: pv_h, pv_1)

La trama argumental de este nivel te enseñará que, dentro del Club Swank en Poisonville, Louie, un delincuente que tiene contratados a todos los musculitos de la ciudad, necesita unos papeles que le implican desagradablemente. Estos papeles están en el interior de una caja fuerte dentro de las instalaciones de producción de Nikki. Para facilitarte las cosas, Louie te permitirá contratar a Fingers, el experto en abrir cajas fuertes, y a Buster, el experto en demoler cajas fuertes. Louie también te entregará la llave para acceder al complejo de Nikki una vez le hayas devuelto los papeles.

El complejo de Nikki es bastante lineal y no tendrás ningún problema en encontrar tu camino, pues la dificultad aquí estriba en lidiar con los hombres de Nikki y mantener vivos a tus expertos en cajas fuertes (sin al menos uno de ellos estarás definitivamente atascado en este nivel). Necesitarás primero la llave de la caja de control de la verja electrificada que protege la caja fuerte, cortar la electricidad, y hacer tu camino hasta la caja fuerte a oscuras, mientras combates con los hombres de Nikki. Una vez tengas los papeles, vuelve a ver a Louie y házselo saber.

Ahora que tienes la llave, úsala para abrir la puerta del área de carga, guardada por tres matones, y sal del nivel. Si estás interesado en conseguir el lanzallamas, mira en la entrada del almacén de Nikki, en una habitación con dos puertas y una escalera al techo. Sube por esta escalera, luego rompe la rejilla e introdúctete por ahí hasta el almacén. Una vez fuera, salta hasta el siguiente almacén y camina por el filo hasta la ventana. Rómpela para acceder al interior y busca en las cajas para encontrar esta soberbia arma.

Blanco Industries
(mapa: pv_b)

Este nivel es bastante lineal, y termina con uno de esos jefes de nivel que tantos quebraderos de cabeza suelen traer. Las acciones a realizar comprenden coger los fusibles para activar el sistema de drenaje que dejará vacío el área donde está el cadáver que viste en la introducción, y que como sabes, tiene la llave que te permitirá abrir el pequeño recinto donde están los controles que activan el puente. Este puente te permitirá cruzar por encima del ácido que acabas de drenar.

Al otro lado del puente verás un ascensor que te llevará a la gran batalla con el jefe de final de nivel: Nikki Blanco.

Lizzie's Problem
(mapa: sy_h)

Después de observar la brillante secuencia introductoria de este nivel, te encontrarás en un nivel con algunas cosas interesantes que hacer. Básicamente, esto incluye coger una llave del tipo en el cuarto de baño del bar, coger otra del cadáver que lleva un peso de cemento a sus pies en el fondo del mar en el puerto, descubrir qué ha pasado con Lizzie y llevar sus restos a su ex-novio, Big Willie, quien te dará otra llave y te seguirá buscando venganza.

La primera llave está en el bolsillo del cadáver que flota apaciblemente en el fondo del mar, en el puerto. Tendrás que bucear a través de varias tuberías para moverte de área en área y encontrarlo, regresando a la superficie de tanto en cuando para respirar.

Cuando lo hayas encontrado, atízale con la porra hasta que suelte la llave. Esta llave es la de la pequeña tienda que está justo enfrente del bar.

Popeye, el tipo que encontraste nada más acceder al nivel, te habrá dicho que vayas al bar cuando tengas oportunidad, así que hazlo ahora. Tendrás que entrar en los almacenes y explorar las puertas buscando vida y munición, pero el bar está arriba del todo y no tiene pérdida (el camino es recto), aunque tendrás

que vértelas con tres indeseables. Si quieres, puedes hablar negativamente con el primer tipo y ver cómo retrocede para ser eliminado por sus compañeros, Larry y Curly, por ser un cretino. Ocúpate luego de Larry y Curly para demostrar quién manda y sigue tu camino.

Recuerda que la estancia de la derecha conduce a una puerta cerrada por la que tendrás que pasar para terminar el nivel una vez que Willie esté contigo, pero por ahora, ve a la izquierda y sube las escaleras. Ve derecho si deseas hacer una visita al Pawn-O-Matic, o a la izquierda para ir al bar.

En el Salty Dog Bar no pierdas el tiempo y dirígete al lavabo, donde hablarás con Willie y sus dos matones. Te dará la llave del almacén para que puedas encontrar a Lizzie. Retrocede pues hasta el principio del nivel y pasa la primera puerta para llegar a las previamente cerradas puertas del almacén. Ahora que tienes la llave de Willie, pasa por ellas y elimina los tres tipos del interior, sube las escaleras y visita la oficina para encontrar vida, munición y gas para tu lanzallamas. Hay también algo de pasta tras la mesa.

Ahora pasa a través de las dos puertas del almacén y elimina los dos matones que están junto al bote. Aquí está Lizzie... o lo que queda de ella. Coge su cabeza como evidencia de su muerte y regresa al Salty Dog para enseñarle los restos de Lizzie a Willie. El tipo estará muy enfadado y se ofrecerá a seguirte para reclamar venganza.

Ahora que tienes la llave, sal del nivel (a la derecha del camino al bar, como dijimos) y recuerda coger el lanza-granadas que hay cerca.

Pier Pressure
(mapa: sy_1)

Al comienzo del nivel, avanza dirigiéndote siempre a la izquierda. Pasa a través de las puertas y enfrentate a un montón de tipos entre un batiburrillo de cajas. Si quieres, puedes usar el lanzagranadas para hacer saltar por los aires el camión... es una explosión realmente espectacular, con ruedas que salen rebotando por todas partes, y además revelará una escalera que desciende hacia una habitación con vida y más munición, así que no pierdes nada.

Ahora sigue tu camino y encontrarás otra llave que usarás más tarde. La sala con el conducto de ventilación en el techo requiere un poco de habilidad, haciendo algunas series de saltos sobre las cajas. Una vez arriba, sigue el conducto hasta una bifurcación. Toma ambos caminos en cualquier orden, pues ambos llevan a sendas estancias llenas de útiles.

Dirígete ahora hacia el barco y asegúrate de eliminar a todo el mundo alrededor, pues únicamente con todo el personal muerto se abrirá la puerta que da acceso al mismo.

Das Boot
(mapa: sy_2)

Estás ahora en el interior de un barco, cargado con armas, munición, armadura y algo de vida, así que sube y baja por los corredores recogiendo todo lo que veas. Las malas noticias son que hay algunos tipos realmente brutos en sus pasillos, pero en definitiva nada que no puedas solucionar con un poco de plomo à là Quake.

Para llegar hasta el jefe final, tendrás que pasar por la puerta donde se lee "Engine Room". Esta puerta está oxidada, así que necesitarás el aceite que se encuentra en una de las salas de almacenaje, en la estantería de la izquierda; no tiene pérdida.

A partir de esta puerta, la situación es muy lineal, así que no tiene pérdida. La estrategia a seguir depende de cómo te muevas, pero básicamente lo mejor es eliminar a los estúpidos matones primero y luego acabar con el jefe tranquilamente, emboscándole en medio de las cajas. Ten cuidado porque el tipo puede lanzarte cohetes con una rapidez pasmante.

Steel Town
(mapa: steel1, steel2, steel3)

Una vez aquí, lo primero que querrás hacer será dirigirte al bar para recopilar noticias. El propietario, al otro lado del mostrador, te hablará de su hermano, mantenido prisionero en alguna parte. Si lo traes de vuelta, vivo o muerto, te dará la llave que te permitirá proseguir hacia el siguiente nivel.

Antes de que dejes el Boiler Room, asegúrate de que hablas con Momo, más que nada por su conversación, que resulta bastante divertida.

Ahora haz tu camino hasta el otro lado del mapa; es completamente lineal, así que sólo debes ocuparte de machacar algunos tipos malos aquí y allí. Sabrás que has llegado cuando veas una puerta donde se lee "Moker's Steel", donde habrá un cambio de mapa. En este sub-nivel, la única parte difícil es saltar sobre los pozos de lava una vez los has activado pulsando el pequeño interruptor rojo en la plataforma cerca de ellos.

En el siguiente mapa, "Steel Processing", no hay partes difíciles como ésta, a menos que hayas olvidado cómo se lidia con los matones. Hay también un pequeño interruptor rojo que hace rotar la plancha colgante de cemento sobre el trailer, de forma que puedes saltar sobre ella y pasar a través, agachándote en su centro. Ese es el camino a seguir.

Presta atención al único tipo que no está empuñando un arma: es David. Si no quieres tener que preocuparte por él ya que no podrás pasar al siguiente nivel a menos que esté muerto o en el bar, puedes jugar bastante sucio y darle el paseillo tú mismo. En este caso sólo tienes que volver al bar. No obstante, lo correcto suponemos que es protegerlo de vuelta al bar y recibir su agradecimiento. Además, David te acompañará a partir de ese momento y descubrirás que es bastante apañado con los cerrojos, de manera que podrá abrirte la puerta de la misteriosa habitación que está bajo el Pawn-O-Matic, llena de armaduras, armas y munición.

Una vez hayas devuelto a David al bar (o comuniques la noticia de su muerte), el propietario te dará la llave de la oficina. Ve pues a la oficina y luego baja por las escaleras. Destruye los barriles que bloquean la siguiente habitación y abandona el nivel.

Moker Shipping
(mapa: steel4)

En este nivel, todo lo que debes hacer, básicamente, es recopilar armamento y abrirte camino hasta el jefe de final de nivel. El tipo porta un lanza-cohetes y es bastante duro, pero una vez lo hayas acribillado, podrás ver una excelente animación donde podrás contemplarte subiendo a un tren a la carrera.

Derailed
(mapa: ty1)

Otro nivel corto, donde las acciones a realizar incluyen dejar el tren siniestrado, coger la válvula y ponerla en el sistema que acciona las compuertas de las alcantarillas para dejar la zona.

La puerta al este de esta alcantarilla, marcado como East D51, está cerrada, así que actívala y sube por las escaleras que verás a la derecha, a medio camino en la alcantarilla. La habitación a la que has subido es donde está la válvula rota. Hay aquí también una válvula que funciona, pero hacerla girar sólo cierra la puerta por la que acabas de entrar.

Necesitarás pasar por entre los dos vagones de tren destrozados, así que sube por el túnel hasta los dos primeros vagones y mira entre ellos; habrá allí otra válvula que puedes girar para que el vagón que está parado en mitad de la cuesta se deje caer hacia el túnel, chocando contra los restos de los vagones siniestrados y dejándote paso expédito.

Hay montones de malos más adelante, así que muévete con precaución. Afortunadamente, también encontrarás la dichosa válvula en una de las habitaciones a los lados del túnel, así que una vez la tengas, regresa a las alcantarillas y abre la salida colocando la válvula sobre el sistema.

Dark Passage
(mapa: ty2)

Las acciones a realizar en este nivel son bastante pocas: conmutar algunos interruptores, evitar ser arrollado por un tren y llegar al siguiente nivel. Por el tren no te preocupes, ¡incluso puedes adelantarlo corriendo!

Sigue por ahora el túnel hacia abajo, al agua, y sube dos escaleras una vez llegues al otro lado. No puedes pasar la barrera de tu derecha, así que ve a la izquierda, cruzando el puente.

Continúa por el túnel manteniendo un ojo avizor por si llega el tren. Hay algunos malos por esta zona, pero no son nada de lo que no puedas ocuparte a estas alturas. Cuando llegues al final, vuelve a tirarte al agua por la zona de la catarata y nada hacia la izquierda.

Ignora la puerta por ahora (conduce de nuevo al principio). Sin embargo, empuja la caja debajo de las escaleras rotas y salta sobre ella para poder subir por dicha escalera. Allí, activa los botones en la habitación sobre las escaleras rotas; esto abre la barrera que encontraste antes, cerca de la catarata. Ve entonces hasta allí y camina hasta el final, donde verás dos enormes puertas que pueden activarse con sendos botones. Al cruzarlas, llegarás al siguiente nivel.

Trainyards
(mapa: ty3)

Comienza este nivel activando el botón que tienes en frente, y que abre la enorme puerta de tu izquierda.

Pasa a través de ella y sube la escalera al final del túnel. Al fondo, localiza y activa el botón del panel de control que hará moverse el bloque de cemento del camión, y que te impedía saltar desde la pasarela al otro lado de la escalera.

Salta ahora sobre el área abierta sobre el trailer donde estaba el bloque, y hacia la pasarela del otro lado. Ve a través de la puerta de la izquierda, cruza luego otra puerta, y examina el tren de la segunda hilera a la izquierda; verás que hay dos matones protegiéndolo, pero si abres su puerta encontrarás un buen número de útiles en su interior. Los otros vagones no se abren, pero uno de ellos tiene una escalera en su parte trasera.

Sube dicha escalera y salta de vagón en vagón hasta la pasarela de cemento sobre la puerta por la que entraste a esta zona. El salto parece difícil, pero puede hacerse.

La puerta de la derecha conduce de nuevo al sitio de donde has venido, pero debes abrirla para impedir que siga cerrada desde el otro lado. Ve ahora a la izquierda y salta hasta la habitación de las cajas. Desde aquí puedes continuar usando la puerta del extremo izquierdo más alejado, donde deberás pulsar un botón que abre una puerta grande, por donde seguirás tu camino.

En el siguiente grupo de vagones, busca otra válvula entre los trenes y actívala, consiguiendo que uno de los trenes se ponga en marcha, revelando una escalera. Utiliza esta escalera para subir y salta para activar el interruptor del muro más alejado, luego vuelve a saltar sobre el tren y luego, hasta el otro lado, sobre la cornisa. Abre ahora la puerta que NO está parcialmente bloqueada por cajas y sigue tu camino hasta que encuentres dos ganchos colgando del techo, en una habitación grande. Hay algunos enemigos aquí, así que ocúpate de ellos para que no molesten.

Ahora se trata de pulsar las palancas en el cuadro de mandos cercano para hacer mover los ganchos de forma que uno de ellos se coloque bajo la abertura del techo; trepa entonces por el gancho y recoge arriba el fusible. Luego vuelve al exterior y entra ahora por la otra puerta, donde colocarás el fusible sobre el pequeño panel. Esto te permitirá subir las escaleras que descenderán del techo para llevarte al tejado.

Una vez allí, bajas las escaleras, camina hasta el exterior y ve a la derecha, descendiendo por un túnel donde encontrarás otras dos puertas grandes con sendos interruptores que te llevarán al siguiente nivel.

Depot
(mapa: ty4)

Este es quizás el más aburrido de los niveles que ha presentado Xatrix en este excelente juego. Se trata, en resumen, de mover los trenes para abrirte camino y eliminar a todo el mundo hasta que llegues al siguiente nivel.

En primer lugar, toma las escaleras del extremo derecho más alejado y observa los tres paneles. La palanca de la parte más izquierda mueve el tren más cercano a la derecha, revelando un panel roto. Ignóralo. La palanca del centro mueve el tren del centro hacia la izquierda, y la última palanca mueve el tren más alejado hacia la izquierda, abriendo un túnel en el extremo izquierdo. Ve por ese túnel.

Sube ahora las escaleras del vagón de tren más cercano y corre por su parte superior. Hay un gran número de enemigos aquí, algunos armados con lanza-cohetes, así que ten cuidado. Una vez estés listo, salta hacia las cajas de la parte izquierda para conseguir algo de vida, luego regresa y salta de nuevo hacia las otras cajas para conseguir munición.

Pasa ahora por la puerta de la parte izquierda del túnel y sube las escaleras que verás inmediatamente a la izquierda. Activa el único interruptor que funciona y luego dirígete de nuevo hacia la entrada a esta zona, pero hacia las puertas del final del túnel.

Aquí deberás eliminar a todo el mundo para conseguir acabar el nivel, cosa que sabrás cuando veas una secuencia automática. Luego, te verás en una estación de tren. Antes de nada, baja tu arma y sube por las escaleras automáticas hasta que encuentres a dos tipos arriba: Patrick y Butch, miembros de la panda local "The Jokers". Si quieres reclutarlos, habla con ellos y sabrás que tienes que usar un pequeño test, consistente en eliminar a tres desarrapados en las profundidades del metro usando únicamente tu porra. Puedes hacerlo así, o puedes hacer trampas y eliminarlos usando una pistola con silenciador (si es que tienes alguna).

Una vez hayas eliminado a los tres desarrapados en el metro, Patrick y Butch te seguirán hacia el siguiente nivel.

Enter the Dragons
(mapa: rc2)

Sal de la estación y te encontrarás en la calle, justo cerca de un hombre y con dos señoritas detrás tuya. El hombre no te dirá nada interesante, pero las chicas comenzarán a dispararte incluso aunque seas amable con ellas, así que haz lo que quieras y luego camina hacia el otro lado de la ciudad, manteniéndote siempre a la derecha, hasta que veas tres escaleras de incendios.

Puedes subir por la primera escaleras hasta el tejado del edificio. Sigue caminando hasta encontrar allí una palanca gris en el muro, a tu izquierda, cerca de lo que parece ser un puente levadizo levantado. La palanca abre el puente de forma que puedas cruzar hasta el otro lado. Camina pues hasta el otro lado y pulsa allí el interruptor para abrir la puerta, con lo que pasarás al siguiente nivel.

Streets of Fire
(mapa: rc3)

En primer lugar, pulsa el interruptor para abrir la puerta y luego mira la pelea callejera que tienes delante. Aprovecha la confusión para cargarte a todo el mundo, siendo especialmente cuidadoso con el sniper que está en el balcón derecho más alejado. Un certero cohete hará el trabajo espléndidamente.

Camina ahora hasta el final de la calle, pasando el kiosko de noticias y la puerta cerrada. Allí, encárgate de todos los matones que parecen estar emboscándote, y habla con la chica, quien te contará algunas cosas sobre un escondite de armas cercano. Estas armas están en una pequeña habitación debajo de las escaleras que están cerca de ella.

Sube ahora las escaleras hasta el tejado y sube las escaleras hasta el cartel publicitario. Desde allí, salta hasta la cornisa del otro lado de la calle y continúa tu marcha hasta que encuentres más oposición, cerca del aljibe de agua. Salta desde la plataforma donde está dicho aljibe hasta el otro lado, donde hay una mujer guardando un interruptor; encárgate de ella y activa dicho interruptor.

Cruza ahora el puente y ve a la izquierda. Abre la puerta y ten cuidado con la mujer que te lanzará unas granadas al otro lado; ocúpate de ella y camina hasta el final del puente, activando el interruptor para llamar al ascensor y pasar así al siguiente nivel.

Skytram Station

(mapa: rc4)

Cuando empieces este nivel, ve derecho hasta el autobús y examina su parte posterior para encontrar vida y munición. Sigue entonces tu camino, librándote de todos los matones que encontrarás, hasta lo que parece ser Chinatown. Una vez allí, sube por las primeras escaleras que veas y ve a la habitación marcada con el lema "Keep Out" para conseguir más útiles. La puerta está cerrada, pero puedes abrirla a balazos.

Sube ahora algunas escaleras más y camina hasta la primera puerta a la derecha. Dobla la esquina y entra en el Typhoon Bar, donde no podrás contratar ningún matón a menos que te hayas unido a la banda del Joker en un nivel anterior; si seguiste nuestras instrucciones, eres miembro de la banda. De cualquier forma, con matones o sin ellos, no olvides comprarle al tipo cercano un ticket para el SkTram por 50 pavos.

En la calle, no contestes al teléfono a menos que quieras morir, pues en el momento de atender la llamada habrá una sonora explosión que acabará con tu vida (inosotros caimos como unos pardillos!). Sigue pues adelante, haciendo uso de tu ticket para pasar por la puerta previamente cerrada. Ahora debes andar por los railes del SkyTram, luego saltar hasta la cornisa y luego hacia abajo, hasta las tuberías. Esto te llevará al siguiente nivel.

Central Towers
(mapa: rc5)

Camina por la alcantarilla hasta la escalera del extremo izquierdo, luego salta hasta la cornisa y gira a la derecha, pasando por la puerta, para encontrar un buen número de armas y munición. Las vas a necesitar todas.

Sigue ahora hasta Central Towers (da igual qué camino elijas, todos acaban allí), donde serás enfrentado por un buen número de matones, algo más durillos de roer que lo acostumbrado. Si esto te parece divertido, ¡ánimo!, lo que viene es peor.

Ahora entra en el edificio, ve hasta la siguiente puerta al final del pasillo, y estarás en el Palacio de Cristal, hogar de Kingpin. Aquí dentro tendrás que vértelas con algunos tipos duros... mucho disparo, buena puntería y algo de strafe acabarán con ellos sin demasiados problemas. Hecho esto, llama al ascensor y sube por él hasta el siguiente piso. El ascensor traerá otro tipo malo en su interior, pero si estás preparado podrás cargártelo antes de que tenga tiempo de musitar una sola palabra. En el siguiente piso, verás más gangster empecinados en hacerte comer el polvo. Una vez te los hayas cargado, toma el ascensor de la izquierda para subir al último piso de la torre.

Desde el ascensor, camina derecho y saluda al perro al otro lado de la reja: ya te las verás con él. Por ahora ve a la izquierda y hacia arriba, luego vuelve hacia atrás y toma esta vez la ruta de la derecha. Verás ahora una secuencia con Kingpin deseándote la mejor de las suertes en la batalla que estás a punto de sufrir.

Ahora te las vas a ver con algunos sujetos realmente duros de roer. Recuerda que hay una habitación completamente inundada de vida, munición y armas no muy lejos de donde estás ahora, así que ve allí cuando lo necesites. Una vez localices a Kingpin, no te obceques más con los matones que le rodean y ve a por él; él es igual de duro, pero por lo menos, tan pronto haya muerto, podrás ver la esperada escena final del juego.

Una última advertencia: no gastes ni una bala con la gatita que acompaña a Kingpin, y que has podido ver en más de una secuencia introductoria hasta ahora: es invencible. Nosotros hemos debido arrojarla a la cara más de 200 cohetes, toneladas de plomo, quince millones de litros de gas del lanzallamas y suficientes granadas para complacer al ejército más exigente, sin resultados. Dicho esto: ¡a por Kingpin, y suerte!