

# heist

Copyright © 2000 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

INTRODUCCIÓN.....	3
INICIO .....	4
Comenzar la Partida .....	4
Requisitos de sistema .....	4
Instalación.....	4
LAS PANTALLAS DE INTERFAZ .....	5
Pantalla de instrucciones .....	5
Pantalla de Selección de Personaje.....	6
Pantalla de Equipamiento .....	7
Pantalla Cargar Guardar .....	8
Pantalla de Interrogatorio .....	9
PANEL DE CONTROL .....	10
Retrato de Personaje .....	10
La Barra de Salud .....	11
Barra de Protección .....	11
Barra de Presión Policial .....	11
Armar/Desarmar.....	11
Inventario .....	12
Instrumentos Empuñados y activados.....	13
Cuaderno de Misión .....	13
Mensajes Generales .....	13
Minimapa .....	14
EL PANEL DE DIÁLOGO .....	15
Opciones.....	15
MENÚ CONTEXTUAL INTUITIVO.....	16
EL PANEL DE RECONOCIMIENTO/ATRACO .....	17
Modalidad de Reconocimiento .....	17
Modalidad De Atraco.....	24
PANTALLA DE JUEGO .....	25
Miembros del Equipo .....	25
Presión Policial .....	26
Edificios .....	27
Iconos de Edificio .....	32
Medidas Externas .....	33
Peatones.....	35
Vehículos .....	36
Enemigos.....	37
ATRIBUTOS DEL EQUIPO .....	39
Armamento .....	39
Electrónica .....	39
Cerraduras.....	39
Salud.....	39
Listillo.....	40
Assassins.....	40
Pandillero .....	40
Hackers.....	40
Veterano .....	40
EQUIPAMIENTO .....	41
Armamento .....	41
Cerraduras.....	42
Electrónica .....	42
Auxiliares .....	43
CERRADURAS, HABILIDADES, LLAVES .....	45
Definiciones .....	45
CRÉDITOS.....	47
ATENCIÓN AL CLIENTE Y SOPORTE TÉCNICO .....	48

## INTRODUCCIÓN

Te han capturado tras asaltar un tren de mercancías y aún habiendo sido condenado a quince años por robo a mano armada, de repente un desconocido paga tu fianza.

Te recogen en la cárcel y te llevan a una pequeña ciudad en el desierto, donde el chófer te comunica que debes reunirte con una persona a la que ellos no conocen; no tienen más información que darte.

Parece ser que alguien está interesado en tu bienestar, y tiene más planes para ti. Le echas un vistazo a la ciudad del desierto; no hay mucho que ver, y tendrás que esperar y averiguar qué es lo que te espera...

Te encuentras perdido en las calles de un pequeño y pueblo de Nevada estancado en el pasado; no tienes mucho dinero, y lo único que puedes hacer es aguardar a tu nuevo contacto, que es de esperar que te proporcione algo de trabajo.

El crimen es el único trabajo que sabes llevar a cabo, y tus habilidades están limitadas a este área; tus dedos han apretado muchos gatillos, y han abierto muchas cerraduras y cámaras acorazadas a lo largo de los años; no hay razón para que eso cambie ahora.

Lo que necesitas es un buen equipo, algunos especialistas de verdad; entonces podrás hacer trabajos importantes. No quieres permanecer mucho más tiempo en este insignificante y polvoriento poblacho; las cosas tienen que mejorar, y tienen que hacerlo pronto...

Consigues comunicarte con tu contacto, "El Coronel". Parece que, después de todo, sí que tiene algo para ti; las cosas mejoran. Este hombre tiene conexiones y te ha conseguido un trabajito para ya mismo; es hora de mover el culo, salir de aquí y recoger a un nuevo miembro del equipo. Parece que todo puede salir más que bien...

## INICIO

### Comenzar la Partida

Esta sección te da toda la información que necesitas para instalar y comenzar el juego.

### Requisitos de sistema

Heist necesita un PC IBM o un ordenador 100% compatible que cumpla o supere las especificaciones que se muestran a continuación :

#### *Requisitos mínimos:*

Sistema operativo Windows 95, 98 o Millenium o 2000  
DirectX 7.0 o superior (DirectX 8.0 está incluida en el instalador de Heist)

Pentium II a 233 Mhz  
32Mb de RAM  
CD-ROM de 8 velocidades  
Tarjeta de sonido DirectX compatible

110Mb libres en el disco duro

#### *Requisitos Recomendados :*

Pentium II a 300 Mhz  
128Mb de RAM  
CD-ROM de 12 velocidades

### Instalación

Introducir el CD de Heist en el lector de CD o DVD de su ordenador

Si el Autoplay está activado, selecciona instalación en el menú que aparece tras una breve espera

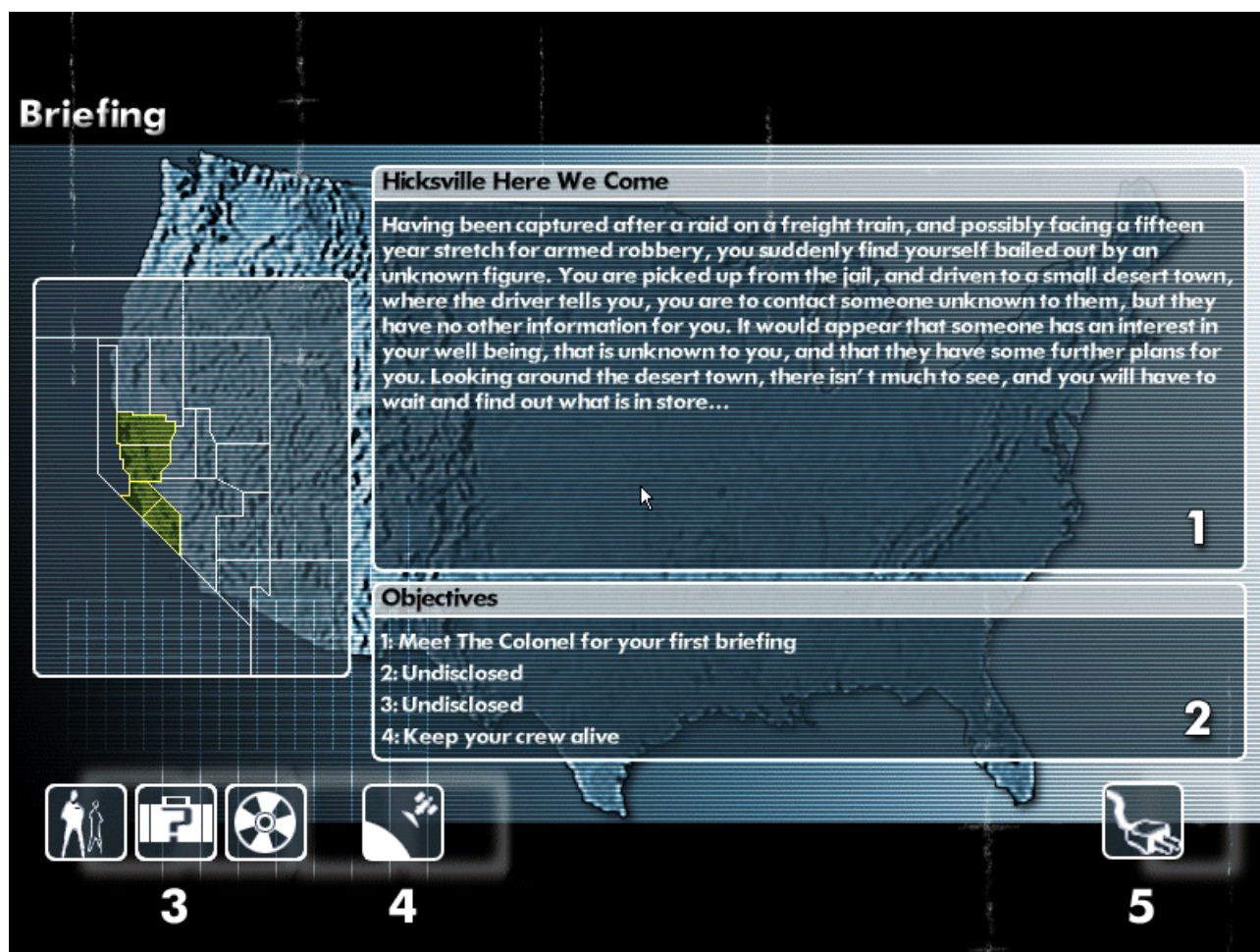
Si el Autoplay no está activado, entonces abre o explora el CD y haz doble clic en el archivo Setup.exe.

Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

## LAS PANTALLAS DE INTERFAZ

Cuando entres en el juego por primera vez, aparecerá la pantalla de informe.

### Pantalla de instrucciones



La pantalla de las instrucciones proporciona un breve resumen de tu próximo trabajo, así como alguna información previa sobre lo que ha ocurrido desde la finalización del trabajo anterior. El informe te brinda la oportunidad de ver qué tipo de material y personal vas a necesitar para el próximo trabajo.

1. Te da las instrucciones
2. Te proporciona un resumen acerca de cuál es el objetivo del próximo trabajo
3. Da acceso a otras pantallas para volver a equipar al personal, elegir personajes, etc
4. Da inicio a la partida
5. Finaliza la partida

Entre trabajo y trabajo, recibirás información sobre la zona a la que vas a trasladarte. Durante esta fase informativa también podrás escoger a los miembros de tu equipo y volverlos a equipar.

Al finalizar cada trabajo, regresa a la zona de información para ver si tuviste suficiente éxito como para continuar.

## Pantalla de Selección de Personaje

Una vez has sido informado, debes seleccionar a los miembros del equipo que necesites para el trabajo. Todo tu equipo está presente en la pantalla de selección de equipo, aunque no siempre están disponibles, ya que el número de hombres estará limitado en ciertos trabajos.

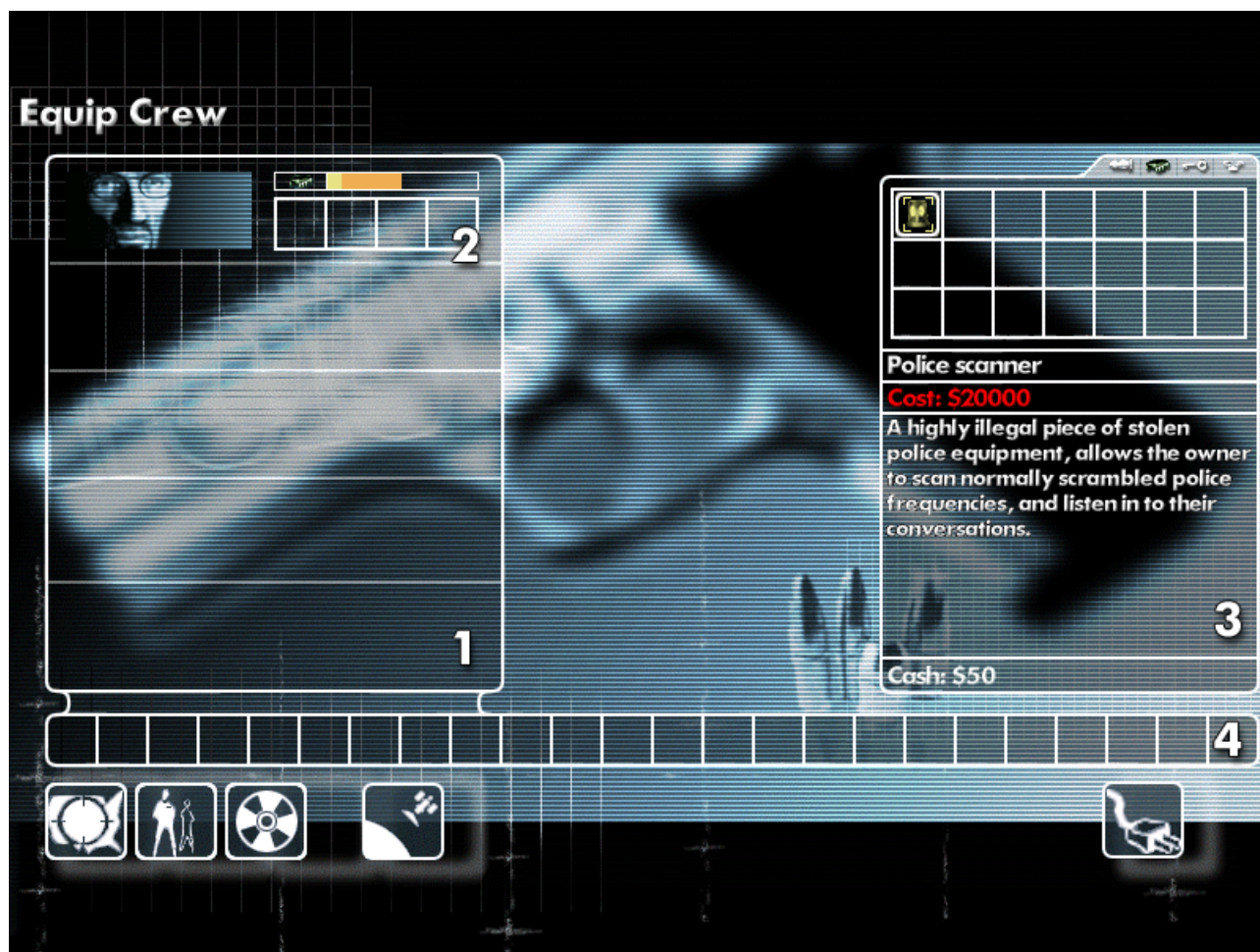


1. Estos son los miembros de tu equipo que están activos en estos momentos. Haciendo clic sobre los retratos se selecciona a un miembro del equipo para el siguiente trabajo.
2. Esta parte de la pantalla indica el nivel de las habilidades de cada uno de los miembros del equipo en cada una de las tres habilidades: cerrajería, armamento y electrónica. Muestra tanto su nivel actual como el máximo nivel que el personaje puede alcanzar.
3. Esta sección proporciona una breve biografía de los personajes; la biografía aparece cuando se selecciona al personaje.
4. Estas te permiten acceder a otras pantallas: selección de equipamiento, pantalla de instrucciones, pantalla cargar guardar.
5. Da inicio a la partida
6. Abandona la partida



## Pantalla de Equipamiento

Antes de enviar a tu equipo a enfrentarse a un trabajo, los miembros del mismo han de estar adecuadamente equipados. La pantalla de equipamiento le permite comprar el nuevo equipamiento para tu gente, o redistribuirlo entre distintos miembros.

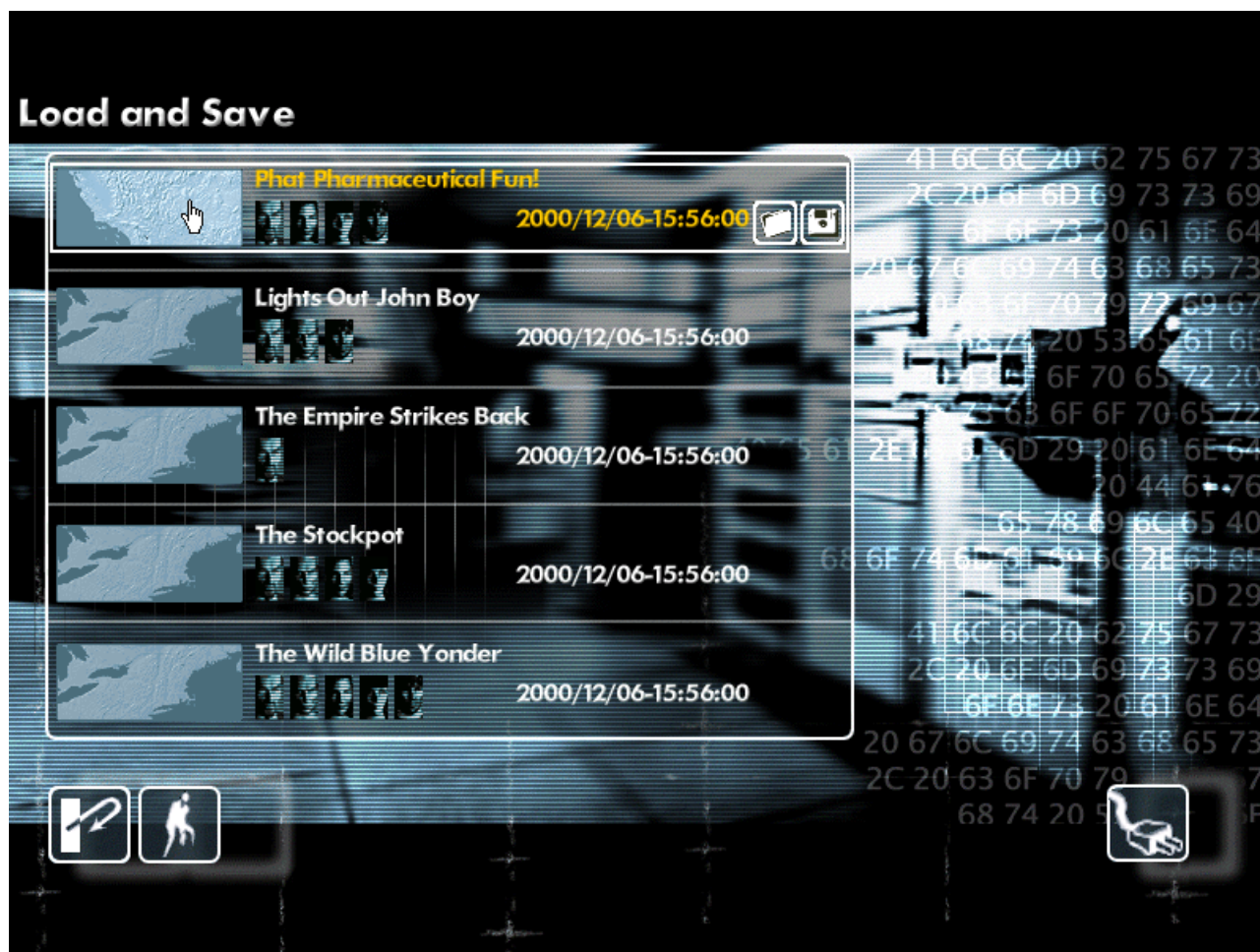


La pantalla de selección de equipamiento te permite adquirir instrumentos para el alijo de armas de tu equipo, y asignarlos a los miembros más apropiados del grupo. Comenzarás tu siguiente trabajo con los instrumentos que asignes a cada miembro; la totalidad del equipamiento no está disponible durante el trabajo.

1. Éstos son los miembros de tu equipo; para comprar y asignar un instrumento, sólo tienes que hacer clic en el instrumento deseado y arrastrarlo a la casilla vacía del personaje.
2. Éstas son las casillas disponibles para asignar el equipamiento. Si están todas completas, no puedes asignar más equipamiento a ese miembro del equipo. Se pueden extraer instrumentos de estas casillas para liberar casillas en el inventario del miembro del equipo, volviéndolos a poner en el arsenal del equipamiento en la parte inferior de la pantalla.
3. Esta sección muestra la totalidad del equipamiento que posee todo tu equipo. Todos los instrumentos adquiridos se añaden al arsenal y pueden ser asignados a miembros del equipo por separado.

Ahora que has seleccionado y equipado a todo el equipo y has recibido instrucciones, puede dar comienzo el trabajo.

## Pantalla Cargar Guardar



La pantalla de cargar y guardar te permite cargar partidas salvadas con anterioridad. Al final de cada trabajo, puedes guardar esa fase ya terminada.

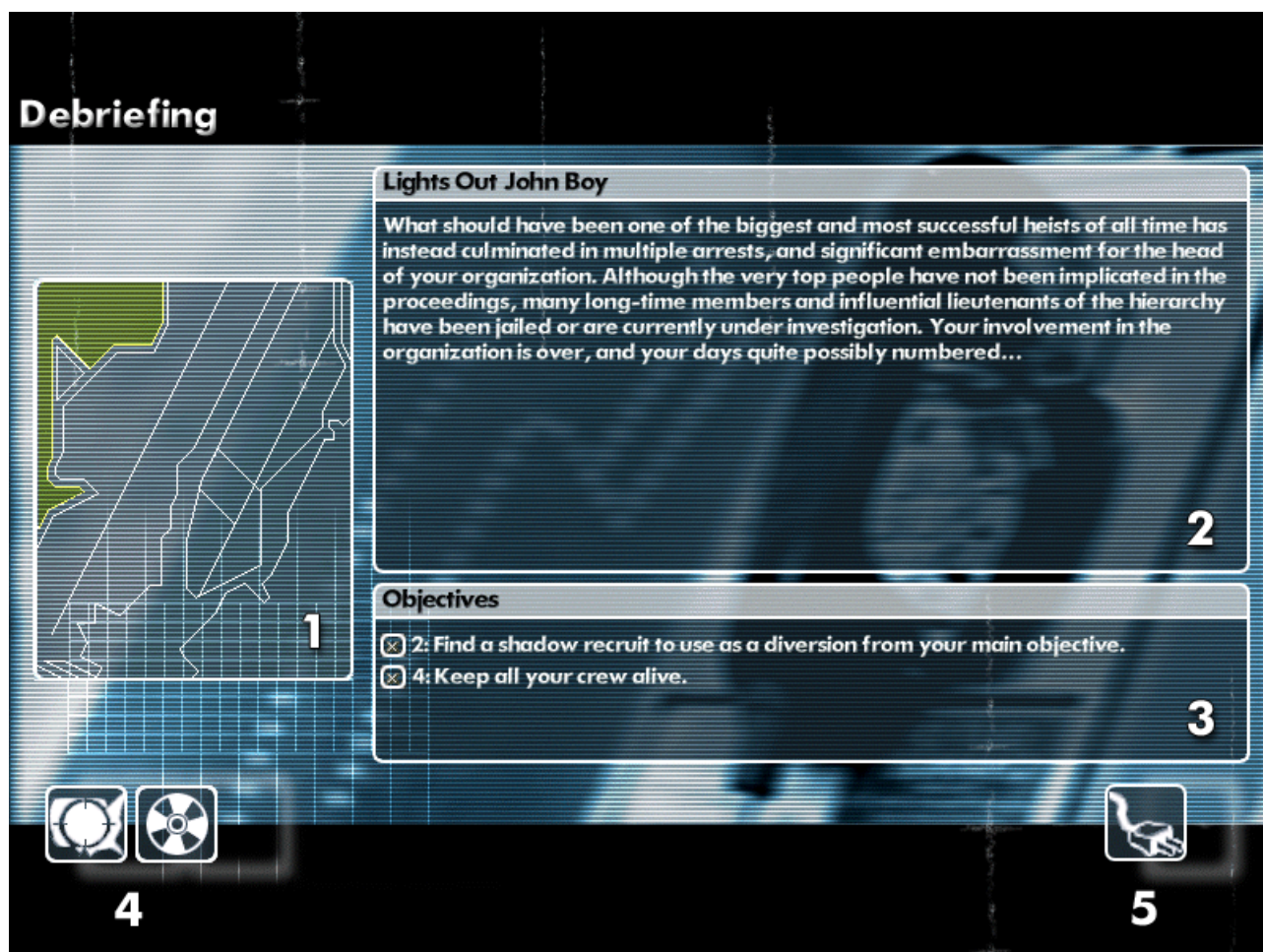
Para guardar una partida en la ranura disponible, haz clic en el icono del disquete que hay en la parte inferior derecha de la ranura, y la fase hasta la que hayas llegado se guardará automáticamente.

Para cargar una partida terminada con anterioridad, haz clic en la parte derecha de la ranura disponible.



## Pantalla de Interrogatorio

La pantalla de interrogatorio proporciona detalles acerca de tu progreso en tus anteriores trabajos.



Si no pudiste llevar a buen término un objetivo esencial de tu misión, aquí te informarán de ello y podrás volver a intentarlo.

1. Muestra cuál es el distrito que acabas de abandonar
2. Te describe los acontecimientos que tuvieron lugar después de tu último trabajo
3. Indica cuáles fueron los objetivos en los que tuviste éxito y en cuáles fracasaste
4. Te permite hacer otro intento de llevar a buen término la misión en la que fracasaste
5. Te permite abandonar

## PANEL DE CONTROL



El panel de control sirve para seleccionar y quitar miembros del equipo, asignar equipamiento y manejar armas u otros instrumentos. Está compuesto de las secciones que veremos a continuación:

### Retrato de Personaje



Ésta es una de las dos maneras de controlar a los miembros de tu equipo. (La otra consiste en seleccionarlos haciendo clic en ellos directamente, y hacer clic en el punto de destino al que deseas enviarlos.) Cualquier miembro adicional del equipo que reclutes durante el transcurso de una misión aparecerá aquí.

#### *Hacer Clic*

Haciendo clic seleccionas o retiras cierto personaje. Un personaje debe haber sido seleccionado antes de poder ser trasladado.

Manteniendo pulsada la tecla <CTRL> puedes hacer selecciones en el panel de control.

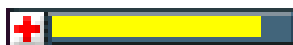
#### *Centrar la pantalla sobre su personaje*

Haciendo doble clic sobre el retrato se centrará la pantalla en ese personaje.

#### *Muerte*

Cuando un personaje muere, su retrato es eliminado del panel.

## La Barra de Salud



La barra de salud muestra el estado de salud actual de los personajes más relevantes; aparece situada bajo su retrato. Según empeora su salud, la barra va disminuyendo en proporción.

## Barra de Protección



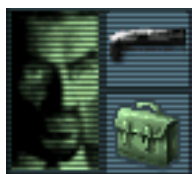
La barra de protección representa el nivel de protección que ofrece un chaleco antibalas a un miembro del equipo. Los chalecos antibalas frenan el progreso de los proyectiles de armas de fuego, y permiten al portador soportar más daño durante un ataque de lo que sería posible normalmente.

## Barra de Presión Policial



La barra de presión policial está representada por un pequeño icono en forma de llama. Representa la cantidad de presión policial que existe sobre el jugador y cambia según aumenta o disminuye la presión que existe sobre él. Se obtiene presión sacando un arma en público, estando presente cuando suena una alarma en un edificio o cometiendo otros crímenes en presencia de testigos. La presión disminuye con el tiempo, si el miembro del equipo con presión no es visto por un agente de la ley; disminuye más deprisa si puede esconderse en un piso franco.

## Armar/Desarmar



La hacer clic en un arma del inventario de uno de los miembros del equipo, trasladarás el objeto a la casilla de empuñar que hay bajo su retrato. Haciendo clic en esa casilla se desenfundará el arma o se colocará el instrumento en cuestión en la mano del personaje para que pueda utilizarlo.

Haz clic izquierdo en el objeto para seleccionar entre empuñar y enfundar.

## Inventario



Cada miembro del equipo tiene un inventario, que es donde se coloca todo su equipamiento.

El inventario se divide en cuatro categorías, que representan diferentes tipos de equipamiento. Las primeras tres categorías están relacionadas con tres habilidades, mientras que la cuarta representa de manera auxiliar todos los otros instrumentos cuyo uso no requiere una habilidad especial.

Debajo de cada sección, una barra corta representa el nivel de competencia en ese campo del miembro del equipo. La sección auxiliar, por el contrario, no está relacionada con ninguna habilidad en particular.

El icono en forma de maleta le da acceso a los inventarios de los miembros de tu equipo. Haciendo clic en ella se abre el inventario, permitiéndote ver lo que contiene.

Para reasignar equipamiento al inventario de otro miembro del equipo, haz clic y arrastra el instrumento hasta el retrato del destinatario. Así lo colocarás en su inventario (siempre que haya una casilla libre).



## Instrumentos Empuñados y activados

Algunos objetos necesitan ser empuñados o activados antes de ser operativos; esto se consigue, en ambos casos, con tan sólo hacer clic en el icono dentro del inventario.

Obviamente, todas las armas están englobadas en esta categoría, pero, aparte de las armas, los siguientes objetos también son para uso manual.

Instrumento	Empuñado	Activado
Detector de policía	No	Sí
Botiquín	No	Sí
Neutralizador electrónico	No	Sí
Cámara	Sí	No
Palanca	Sí	No
Cortaalambres	Sí	No

Para activar un instrumento, haz clic sobre él una vez, y vuelve a hacerlo para desactivarlo.

Para situar un objeto empuñable en la mano de un miembro del equipo, haz clic una vez sobre él; verás que el objeto aparece en la casilla de empuñar al lado del retrato del miembro del equipo.

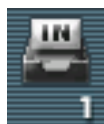
## Cuaderno de Misión



El cuaderno de misión guarda constancia de los objetivos que debe cubrir el equipo para así poder llevar a buen fin el trabajo. En la mayoría de los casos, los objetivos te serán comunicados por un contacto al principio de cada misión.

Según te vayan siendo comunicados los objetivos, estos serán añadidos al listado de objetivos del cuaderno de misión y, según vayan siendo llevados a cabo con éxito o no, se irán señalando correspondientemente. La pantalla de informe mostrará esta información para que puedas examinar tu actuación en ese trabajo.

## Mensajes Generales

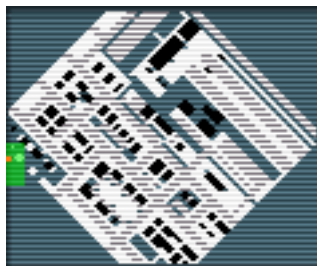


La casilla de mensaje se utiliza para poner al día y almacenar las comunicaciones entre los diferentes contactos y tu equipo, y para proporcionar recordatorios de la información recogida con anterioridad.

Todos los mensajes llevan impresa la hora para mostrar el momento exacto en el que fueron mandados.

Las flechas a izquierda y derecha permiten examinar el archivo de mensajes para visualizar todos los mensajes generales, tanto los actuales como los atrasados.

## Minimapa



El minimapa es una representación de la zona circundante.

El minimapa muestra toda la red de carreteras y los edificios del lugar, y, aún más importante, permite a los contactos mostrar dónde están situados los edificios objetivo, que aparecen señalados en el minimapa para mostrar claramente hacia dónde deben dirigirse a continuación los miembros del equipo.

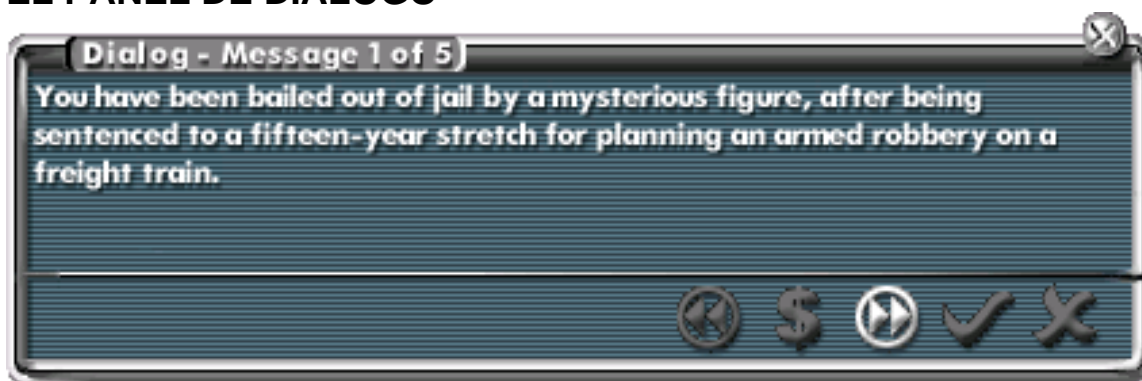
La mayoría de los objetivos se visualizarán en rojo intermitente en el minimapa, y dejarán de verse una vez se haya alcanzado el objetivo. Estos objetivos pueden ser vehículos, edificios o incluso individuos.

La policía también aparece en el minimapa, marcada en azul, y pueden ser observados mientras patrullan, lo que permite al equipo evitar lugares de alta concentración policial.

Nota : La policía sólo se mostrará en el minimapa si tu equipo tiene un detector de policía.

El minimapa también muestra un cronómetro en los momentos apropiados, indicando cuánto tiempo queda para la finalización de una tarea concreta.

## EL PANEL DE DIÁLOGO



El panel de dialogo aparecerá siempre que un miembro del equipo se reúna cara a cara con un contacto o hable con él por teléfono. Los paneles de diálogo aparecen siempre que se aproxime a un nuevo contacto o entre en un edificio en el que esté uno.

### Opciones

Si es oportuno, se ofrecerán otras opciones desde el panel de diálogo. El número de la secuencia de diálogo está indicado en la parte superior del panel de diálogo.

#### *Pagar Ahora*



El miembro del equipo entrega el dinero para llevar a cabo una transacción.

#### *Diálogo Siguiente*



Muestra el siguiente diálogo en la secuencia.

#### *Diálogo anterior*



Muestra el diálogo anterior en la secuencia.

#### *Sí*



Acepta la propuesta hecha por un contacto, si el equipo cuenta con fondos suficientes para poder permitírselo.

#### *No*



Rechaza la propuesta hecha por un contacto.

## MENÚ CONTEXTUAL INTUITIVO

La mayoría de las acciones que emprendan los miembros de tu equipo pueden llevarse a cabo mediante el menú contextual intuitivo.

Se accede a él seleccionando cualquier personaje, y haciendo clic sobre él. Sólo aparecerá si tiene el cursor sobre un vehículo o un edificio; no aparece cuando el cursor está sobre un espacio abierto.

Dependiendo sobre qué esté situado el cursor en esos momentos, aparecerán diversas opciones, pero siempre son seleccionadas de entre la lista de acciones opcionales que se indican a continuación.

### *Pagar*



Permite que el miembro del equipo pague por un instrumento y finaliza la transacción.

### *Reclutar*



El miembro del equipo penetra en el objetivo e intenta reclutar nuevos miembros.

### *Curar*



Envía al miembro del equipo a un hospital para que se cure.

### *Reconocer*



Envía al miembro del equipo a reconocer el edificio y averiguar todos los detalles para un posible trabajo.

### *Atraer atención*



Envía al miembro del equipo a un edificio para atraer la atención allí.

### *Cancelar*



Desconecta el menú contextual intuitivo.



## EL PANEL DE RECONOCIMIENTO/ATRACO

El panel de reconocimiento/atraco es la más importante ayuda visual que tu equipo utilizará para llevar a cabo sus misiones, ya que se usa para adquirir información importante sobre los objetivos potenciales, y también para mostrar el desarrollo de los atracos según van ocurriendo.

Proporciona información acerca de los edificios o vehículos que han de ser atracados, tanto en la fase de reconocimiento como en la de atraco, y sirve para calibrar si el trabajo que estás emprendiendo acabará trayendo una buena suma de dinero a tus bolsillos, o si terminará con un enfrentamiento con la policía.

Todos los edificios suelen tener algún tipo de cerradura para evitar que tu equipo entre y arramble con todo.

### Modalidad de Reconocimiento

El reconocimiento es algo esencial, ya que te permite seleccionar el equipo más apropiado para el trabajo. Sin el reconocimiento es imposible saber qué cerraduras hay en el interior de edificio y, por tanto, qué clase de equipamiento vais a necesitar para echarle mano a la pasta gansa.

El reconocimiento se lleva a cabo antes del atraco. Durante la fase de reconocimiento, se envía a uno o más miembros del equipo al objetivo potencial para echar un vistazo y obtener información acerca del edificio. El edificio debe ser reconocido a fondo antes de poder atracarlo sin contratiempos.

El panel de reconocimiento/atraco se activa mediante la utilización del menú contextual intuitivo, seleccionando bien la opción de reconocimiento o la de atraco. Además, la información recibida previamente mediante el reconocimiento del edificio o vehículo se almacena y puede ser revisada seleccionando el icono de información que permanecerá sobre el edificio después de ser reconocido.

El panel de reconocimiento aparecerá cerca del edificio que desees reconocer, dentro de la pantalla de juego, proporcionando una representación esquemática del trabajo al que te enfrentas.

### *Información del Panel de Reconocimiento*

Cuando se hace un reconocimiento por primera vez, el panel aparecerá y empezará a mostrar la información que necesita acerca del edificio.



Reconocimiento en curso

### *Área del Grupo*

Muestra qué miembros del equipo están dentro del edificio en el momento actual; si algún miembro más entra en el edificio, serán visualizados aquí. Los miembros que salgan del edificio son eliminados de esta área.

### *Descripción del Edificio*

Indicará el tipo de edificio en el que se hallan actualmente los miembros de tu equipo.

## Opciones

La sección de opciones muestra las actividades que tu equipo puede llevar a cabo en este edificio. Las opciones que tengan una relevancia vigente se muestran en negrita, mientras que las que no la tengan aparecen transparentes.

El listado de todas las opciones es como se ve a continuación:

### Salir



Hace que todos los miembros del equipo seleccionados que estén dentro de un edificio salgan de él.

### Pagar



Quienquiera que esté dentro pagará la suma requerida al contacto (si tienen suficiente dinero en el inventario conjunto del equipo.)

### Reconocimiento



Si no se ha hecho todavía, o si otro personaje con habilidades diferentes lo va a intentar, el jugador puede seleccionar (de nuevo) la opción de reconocimiento.

### Atraco



Da comienzo al atraco al objetivo.

### Barra de Reconocimiento



La barra de reconocimiento señala cuánto tiempo llevará recopilar toda la información acerca del edificio. Cuando la barra de reconocimiento esté llena, el reconocimiento habrá finalizado.

### Sospechómetro



El sospechómetro está situado al lado de la barra de reconocimiento e indica el nivel de sospecha creado por los miembros de su equipo en la gente que se encuentra dentro del edificio. Cuando el sospechómetro se llena, los miembros de su equipo son expulsados del edificio. Los miembros de su equipo que hayan creado sospechas tendrán un signo de interrogación amarillo sobre ellos si vuelven a las proximidades del edificio. No podrán penetrar en el edificio hasta que las sospechas se hayan disipado.

## *Secciones de Trabajo*

Las secciones de trabajo muestran lo que hay en realidad dentro del edificio que se está reconociendo, y los divide de acuerdo con la categoría a la que pertenecen.

El propósito de reconocer un edificio es identificar totalmente todos los componentes antes de iniciar el trabajo. No hacerlo aumenta considerablemente el tiempo que se tardará en llevarlo a cabo, y cada cerrojo no identificado representará un aumento en el tiempo necesario para finalizar el atraco.

Cada cerradura del edificio precisa de un cierto nivel de habilidad en una de las habilidades especializadas para poder ser visto. Carecer del suficiente nivel de habilidad tiene como consecuencia que se muestre un signo de interrogación. Para asegurarse de que el atraco discurra sin tropiezos, hay que eliminar estos signos de interrogación. Para este fin, puede que sea necesario enviar al edificio a otros miembros del equipo distintos que tengan un nivel de habilidad superior.

Selecciona uno de los iconos de fase de trabajo (listados abajo) del interior de panel para recibir un análisis más detallado de las cerraduras de esa fase. Sólo se te mostrarán las fases d el trabajo en las que haya alguna cerradura.

Se puede hacer clic en cada cerrojo para revelar los instrumentos precisos que pueden utilizarse para neutralizarlos. Si tienes tal instrumento, junto a él aparecerá un icono en forma de maleta dentro del panel.

En etapas más avanzadas de tu carrera, te encontrarás con aparatos que te permitirán reconocer partes del trabajo desde el exterior del edificio que ha sido marcado como objetivo de un atraco.



## Personal



Esto incluye a todos seres vivos que pueden obstaculizar la consecución del trabajo, e incluye a cualquier inocente ciudadano de a pie que vaya corriendo y gritando, a perros guardianes e incluso policías de paisano o el FBI. Cuantos más sean, más tiempo añaden. Los civiles son los que añaden el menor tiempo, los agentes del FBI son los que más.

La mejor manera de derrotar al personal es con superioridad numérica y buen armamento; cuantos más miembros del equipo y mejor sea el armamento más se reduce la duración de esta fase del trabajo.

## Dispositivos de Seguridad



La seguridad incluye una gran variedad posible de aparatos electrónicos, y es el área especializada de los personajes hackers. Incluye aparatos tales como detectores de movimiento, detectores de calor y sensores bajo el piso.

Para eliminar los aparatos de seguridad eficazmente, se requerirá un elevado nivel de habilidad en electrónica, así como el equipamiento adecuado.

## Cerraduras



Por cerradura se entiende toda barrera entre los atracadores y la cámara acorazada, sin incluir a la propia cámara acorazada. Abarca cerraduras embutidas, puertas con código de seguridad y persianas automáticas.

Las cerraduras son el ámbito del revientacajas, y precisa de miembros del equipo que tengan una elevada habilidad en cerrajería, así como aparatos especializados como equipos de ganzúas y cortadores láser para eliminarlos con rapidez.

## Cámaras Acorazadas



Hay muchos tipos de cámaras acorazadas, desde la simple caja de caudales, las cámaras acorazadas con combinación o electrónicas, hasta el último grito en cajas de alta seguridad con cerradura con temporizador. Según el tipo de caja se necesitarán diferentes tipos de habilidades o equipamiento para forzar o cortar a través de las paredes de la caja fuerte.

## Carga



La carga es la última fase, en la que se transportan los contenidos de la caja. Puede ser una parte trascendente del trabajo, dependiendo de lo que contenga la caja. Las bolsas de dinero o los carritos motorizados pueden acelerar el proceso de manera significativa.

## *Botón de Activar/Desactivar Día/Noche*

Se puede intentar llevar a cabo los trabajos de día o de noche; tú debes averiguar cuál es la alternativa más fácil...



A la derecha de los iconos de la sección de trabajo se halla situado un botón de activar/desactivar que puede ser utilizado para mostrar tanto las cerraduras que hay de noche como los que hay de día.



Pasando de una a otra podrá observar cualquier diferencia en las fases del trabajo entre las franjas de día y de noche.

Te darás cuenta de que, en muchos casos, las cerraduras que hay dentro de un edificio difieren considerablemente entre el día y la noche.

## *Cronometraje del trabajo*

A continuación aparecen un número de definiciones que se usan para determinar el resultado final de los atracos intentados.

### 1. Tiempo de Sospecha

Determina cuanto tiempo se puede estar dentro de un edificio antes de ser expulsado. Se calcula mirando el número de miembros del equipo que hay dentro del edificio y la cantidad de medidas de seguridad que hay en él. Este valor disminuye cuando el equipo se marcha y sólo pueden volver a entrar cuando el valor vuelva a ser cero.

### 2. Tiempo de Reconocimiento

Es el tiempo que le lleva al equipo preparar el trabajo y se calcula mirando a las habilidades de los que estén dentro del edificio reconociéndolo, y el número y clase de cerraduras en el interior del edificio. Hay que realizar el reconocimiento ANTES de llevar a cabo el golpe.

A la hora de hacer reconocimientos, debe asegurarse de que el Tiempo de Reconocimiento es inferior al Tiempo de Sospecha.

### 3. Tiempo de Alarma

Una cantidad de tiempo fija que te da el objetivo basándose en los cerrojos que hay dentro. Sólo un neutralizador de alarmas puede prolongar este tiempo. Retrasará lo inevitable, pero no puede evitar que la alarma suene finalmente. Puede haber una alarma silenciosa, que sonará en el cuartel de policía y atraerá a la policía sin alertar al jugador del peligro inmediato. El tiempo de alarma se calcula independientemente del equipo y sus habilidades.

### 4. Tiempo del Trabajo

Una cantidad de tiempo variable que llevará al equipo completar el trabajo, basada en los cerrojos que se les presenten, las habilidades del equipo, el equipamiento que lleven y la hora del día a la que intenten realizar el trabajo.

Al realizar un atraco, debes asegurarte de que el Tiempo del Trabajo es inferior al Tiempo de Alarma.

### 5. ¡Al diablo con todo!

Si quiere poder atracar un edificio sin haberlo reconocido totalmente puedes seguir el método "¡al diablo con todo!" , aunque con resultados impredecibles. Cerrojos desconocidos en un edificio añadirán una cantidad considerable de tiempo al que se tardará en llevar a cabo el trabajo.

Ten en cuenta que sólo dos miembros del equipo pueden tener efectos sobre un cerrojo en el interior de un edificio, no importa cuantos miembros del equipo se hallen en él. Se utilizarán los dos con mayor nivel de habilidad, y se hará la media para calcular el efecto que tendrán en el trabajo.

## Modalidad De Atraco

Después de un reconocimiento con éxito, o si el jugador decide saltarse la fase de reconocimiento, el equipo puede proceder a atracar el edificio; esto se hace bien mediante el menú contextual intuitivo, o bien desde el interior del edificio, después de haber entrado y haberlo reconocido.

Una vez seleccionada esta opción, da comienzo el atraco. Desde este momento, el equipo comienza una carrera contrarreloj para llevar a cabo el trabajo antes de que suene la alarma y la policía del lugar venga a investigar el escenario del crimen.

### *Barra de Alarma*



La Barra de Alarma sólo aparece una vez haya finalizado la fase de reconocimiento; hasta entonces, se muestra el tiempo del reconocimiento.

La Barra de Alarma muestra la longitud de la barra de alarma en relación con la de atraco; a ser posible, debe ser más larga que la barra de tiempo del atraco antes de que se intente llevar a cabo el trabajo. Cuando la Barra de Alarma llegue a cero, la alarma del edificio sonará automáticamente, atrayendo a cualquier agente de la ley que haya en las inmediaciones.

### *Barra de Atraco*



Si esta barra es más corta que la del tiempo de alarma, entonces se podrá llevar a cabo el trabajo antes de que suene la alarma.

La Barra de Atraco va menguando, como también lo hace la Barra de Alarma, a medida que se van eliminando del trabajo las distintas cerraduras.

### *Acelerando el trabajo*

Cuando sea necesario enviar a más de un miembro del equipo para llevar a cabo el trabajo, el tiempo preciso dependerá de los niveles de habilidad de los más cualificados miembros del equipo para cualquier elemento individual que haya que eliminar dentro del edificio.



## PANTALLA DE JUEGO

### Miembros del Equipo



Los miembros del equipo se ven en pantalla en todo momento, a no ser que estén dentro de un vehículo o de un edificio.

Puede seleccionarlos a todos desde dentro de la pantalla de juego arrastrando un recuadro en torno a ellos que puede utilizarse para seleccionar a todos los miembros del equipo de una vez. Cuando cada miembro es seleccionado muestra una barra verde de salud y un recuadro rojo que indica que ha sido seleccionado.



### *Salud*

La barra verde que aparece sobre cada miembro del equipo indica cuánta salud les queda en estos momentos. La barra cambiará de color según se vaya perdiendo salud, yendo de verde cuando la salud es óptima, pasando por amarillo y finalmente a rojo si el personaje está a punto de morir de morir.

### *Presión policial*

Cuando se desenfunda un arma, aparecerá un icono azul sobre el miembro del equipo en cuestión. Esto indica que el miembro del equipo está emitiendo "calor" (atrayendo presión policial), y atraerá la atención de los policías que estén cerca. Si, a continuación, el icono se vuelve rojo, eso quiere decir que un agente de la ley va detrás de él.

### *Sospecha*

Si un miembro de tu equipo ha participado en el reconocimiento de un edificio y ha levantado sospechas, no podrán volver a entrar en ese edificio hasta que las sospechas se hayan disipado. En este caso, un signo de exclamación amarillo aparecerá cuando se acerquen al edificio. El signo de exclamación desaparecerá una vez estén fuera del radio de acción.

## Presión Policial

Siempre que su equipo cometa un delito genera presión policial. Atrae a la policía como abejas a la miel y ahuyenta a todos los ciudadanos pacíficos.

La cantidad de presión policial creada dependerá de la gravedad del delito. Sacar un arma en público crea una pequeña cantidad de presión policial, mientras que matar a alguien o destruir un vehículo crea una fuente de presión policial mucho mayor.

La presión policial puede ser utilizada de una manera positiva para causar disturbios que atraigan a la policía y la alejen del escenario de un delito más importante.

Cuando la presión policial es ocasionada por su equipo (o por otro elemento criminal en la zona) tiene dos efectos inmediatos.

A todos los ciudadanos de a pie dentro de la zona les entrará el pánico y huirán del punto de origen de la presión policial. Transmitirán esta presión policial a cualquier agente de policía con el que se crucen mientras estén en ese estado de pánico.

Todo policía que esté en la zona y detecte la presión policial se dirigirá hacia él, y tratará de anular la amenaza si todavía existe; esto incluye a todos los policías que se hayan cruzado con los ciudadanos aterrados. Si algún miembro de su equipo tiene presión policial encima cuando la policía entre en la zona, esta abrirá fuego.

La presión policial sobre los miembros de tu equipo disminuirá con el tiempo, pero entregar dinero en los pisos francos de la zona puede reducirla de manera significativa. Los contactos que hay en los pisos francos suelen tener conexiones con la policía local que convence a esta de que hagan la vista gorda.

## Edificios

En cada distrito encontrará una gran diversidad de edificios, desde apartamentos a chalets y desde hospitales a cuarteles de policía.

A continuación figura una lista de los tipos de edificios más importantes y sus funciones.

### *Casas y apartamentos*



Aquí existe una gran variedad; desde edificios en ruinas y casuchas destartaladas a edificios de apartamentos de lujo. En todos los casos, estos edificios representan blancos fáciles cuando el equipo necesite dinero fácil.

En términos generales, cuanto más rico sea el barrio y lujoso el edificio, mayor será el riesgo de que haya sofisticados sistemas de seguridad, así como guardias de seguridad; sin embargo, las apariencias engañan, así que debe reconocer siempre un edificio antes de intentar atracarlo.

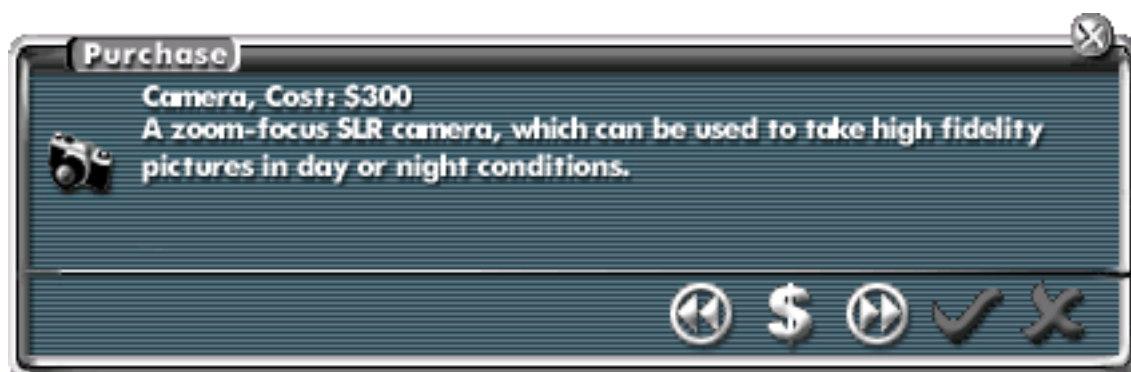
### *Bancos*

Obviamente, los bancos representan grandes depósitos de dinero. La calidad de sus cerraduras o sistemas de seguridad varía mucho de distrito a distrito, pero, por regla general, los bancos tienen mejores sistemas de seguridad, cerraduras y cámaras acorazadas que casi cualquier otro edificio.

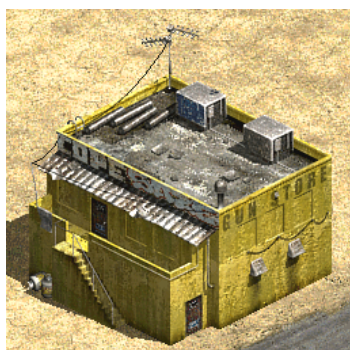


## Tiendas

All areas need shops to supply their citizens with the goods they need, and they also can provide many goods for your crew, these can of course be purchased, or if you prefer simply lifted from the premises.



## Armería



Es probable que las armerías sean destinos habituales de tu equipo. Las armas han de ser puestas al día y recargadas constantemente durante el trabajo, ya que la índole de los enfrentamientos cambia a medida que el equipo va de distrito en distrito y de estado en estado.

Las armerías americanas ofrecen una asombrosa variedad de armas, desde aturdidores eléctricos y porras a pistolas automáticas, granadas e incluso lanzamisiles. ¡Entra, paga y enloquece!

## Ferretería



Las ferreterías venden las herramientas e instrumentos esenciales: palas, picos, y ese tipo de cosas. Normalmente, en estos lugares no encontrarás equipo sofisticado, pero lo que tienen le resultará útil.

## Tienda de Material Electrónico



Las tiendas de material electrónico son un regalo llovido del cielo para el atracador tecnológico; es aquí donde encontrarás o donde fabricarán para ti por encargo todos esos dispositivos especializados que necesitará para superar algunos sistemas de seguridad.

## Farmacia



Bueno, las farmacias venden medicinas. Te serán útiles para curar a los miembros del equipo que resulten heridos, ya que se verán envueltos de cuando en cuando en tiroteos con otros villanos o con los agentes de la ley.

Para curar a un miembro del equipo, primero compra un botiquín de primeros auxilios; para utilizarlo, haz clic sobre él.



## Bares



Los bares son los puntos principales de cualquier zona, un lugar de encuentro para la gente donde se pueden relajar y beber algo.

Al atraer a tantos personajes locales, son una excelente fuente de información básica, pistas escuchadas a escondidas e información específica para tu trabajo y posibles nuevos fichajes.

## Pisos francos



Hay cierta gente que tiene tanta mentalidad criminal como tú y tu equipo. Esta gente es un elemento muy valioso cuando hay problemas, ya que tienen lo que se conoce como un piso franco. Es un lugar en el que te puedes esconder por una temporada mientras se pasa la presión policial, antes de proseguir con tu tarea.

Normalmente, tu contacto en este trabajo te proporcionará la dirección de un piso franco que haya en la zona para que, cuando sea necesario, puedas dirigirte a él a esconderte siempre que sea necesario. También suelen ser buenas fuentes de información y equipamiento.

La mayoría de estos edificios exigen algún tipo de requisito antes de permitir la entrada, así que normalmente tendrás que hacer algunas averiguaciones para poder hacer uso de ellos.



## Edificios de los Servicios de Emergencias

### Hospital



Los hospitales proporcionan atención médica a aquellos que necesitan tratamiento urgente, por supuesto, a cambio de unos honorarios. Si los miembros de tu equipo han sido heridos de gravedad pueden ser ingresados y curados. ¡Pero tienes que asegurarse de que no llamen a la policía!

### Comisaría



Aquí reside el enemigo, la policía. Todas sus patrullas empiezan y acaban aquí. Vigila la comisaría para ver por dónde patrulla la policía, y cuándo entran y salen de los edificios.

## Iconos de Edificio

Hay varios iconos que aparecen sobre los edificios, listados a continuación con aclaraciones de lo que significan.

### *Edificios Cerrados*



Algunos edificios, sobre todo si son comerciales, tienen acceso limitado durante la noche. En estos casos, los iconos listados a continuación muestran si la entrada ha sido permitida o denegada. Normalmente, se puede conseguir entrar si se posee un equipo de ganzúas.

Hay un tanto por ciento de posibilidades de que se haga sonar la alarma. Esto depende de la habilidad del personaje con las cerraduras.

### *Alarma activada*



Aparte de la señal de audio que se emite cuando se activa la alarma de un edificio, este icono aparecerá sobre el edificio cuando aquella suene.

### *Icono de información de reconocimiento*



Aparecerá sobre cualquier edificio que ya haya sido reconocido y estará presente mientras dure el trabajo.

### *Retrato del Equipo*



Si un miembro del equipo se encuentra en el interior de un edificio, su retrato aparecerá para indicar que está dentro en el momento presente. Obviamente, el retrato seguirá apareciendo mientras el personaje siga dentro del edificio.

## Medidas Externas

Aparte de los edificios, también existen otras medidas de seguridad externas, que entrarán en acción durante tus intentos de atracar ciertos objetivos.

### *CCTV/Cámaras Térmicas*



Un determinado número de cámaras de seguridad están situadas en determinadas partes de la ciudad que activarán las alarmas si entras en su campo de visión empuñando un arma.

### *Cámaras Detectoras de Calor*



Las cámaras detectoras de calor están diseñadas sobre todo para su uso nocturno, cuando detectan las pautas de emisión de calor de cualquiera que esté en su campo de visión. Las cámaras detectoras de calor siempre activarán la alarma del edificio en el que están instaladas, a no ser que el miembro de tu equipo lleve un chaleco térmico.

### *Focos*



Se hallan situados en las zonas restringidas, y harán sonar las alarmas si te encuentras en su círculo de luz. Evítalos a toda costa.

### *Vallas Electrificadas*



Sólo se puede atravesar una valla electrificada una vez se haya cortado el suministro eléctrico que las alimenta; ¡así, los miembros de su equipo no tendrán que freírse para poder atravesar una valla electrificada!

### *Vallas Ordinarias*



Las vallas ordinarias pueden ser atravesadas con unos cortaalambres, o, en caso de ser de madera, mediante una palanqueta; tener estas herramientas abre camino en un montón de zonas que en caso contrario serían inaccesibles.

### *Verjas*



Se utilizan para aislar del público ciertas zonas, y usualmente estarán vigiladas. Normalmente, para poder entrar necesitará algún tipo de llave, ya sea una tarjeta de identificación o un uniforme.

Si una verja está cerrada, aparecerá un icono de cierre sobre esta al situar encima el cursor. Esto quiere decir que hay que hacer un trabajo de investigación para encontrar una manera de entrar.

## Peatones

Diversos peatones deambularán por la zona, ocupándose de su rutina diaria, legal o ilegal. La mayoría serán ciudadanos inofensivos, que podrán ser hombres y mujeres de negocios bien vestidos, jóvenes de ambos sexos, hasta prostitutas y sus chulos.

Los peatones han de ser vigilados con sumo cuidado, ya que pueden ocasionar muchos problemas a su equipo.

Siempre que se desenfunde un arma o se dispare un tiro se crea pánico entre los ciudadanos inocentes de la zona, que huyen aterrados. Si se cruzan con la policía en esas condiciones, les avisarán de tus actos.

Se debe procurar no causar demasiado pánico, ya que eso puede traer consecuencias serias para tu equipo y para ti.



## Vehículos

En los distritos y estados por los que viajarás con tu equipo encontrarás una gran variedad de vehículos conducidos por gente local mientras se ocupa de sus asuntos diarios.

Las marcas y modelos exactos son demasiado numerosos como para dejar constancia de ellos aquí, pero hay algunos vehículos que merecen especial atención.

### *Furgoneta de Reparto*



Estas furgonetas transportan mercancías de un sitio a otro, sobre todo a tiendas; normalmente llevan algo de dinero aparte de su cargamento de mercancías. Interceptándolas en el momento adecuado pueden proporcionar objetos y dinero más que necesarios. Estos vehículos a menudo transportarán y entregarán mercancía o dinero entre distintos puntos de su recorrido. Esté al tanto de los repartos de primera hora de la mañana y tarde.

### *Camiones Blindados*



Los camiones blindados transportan bien objetos de gran valor, bien grandes cantidades de dinero. Normalmente están vigilados y es probable que también tengan sistemas de seguridad. Merece la pena observar qué ruta toman, ya que suelen seguir la misma todos los días.

## Enemigos

Aunque muchos de los peatones que deambulan por el juego no son más que inofensivos ciudadanos que obedecen las leyes, hay dos categorías de peatones de los que su equipo debe ser muy consciente en todo momento: Policía y Criminales.

### Policía

La policía reaccionará ante cualquier delito que vean cometer cerca de ellos. Los delitos ante los que reaccionarán son los siguientes:

Se activa la alarma del edificio  
Cadáveres  
Desenfundar un arma en público  
Disparar un arma  
Disparar a un agente o a un peatón.

Hay cuatro tipos distintos de cuerpos de policía de los que hay que ser consciente.

<b>Policía de Patrulla</b>	Salud Protección Precisión Armamento	Regular Regular Regular Pistol Escopeta	Los policías de patrulla hacen la mayor parte del trabajo duro de la policía, ocupándose de ladrones de pisos, disturbios domésticos e infracciones de tráfico.  Están equipados con pistolas o revólveres y normalmente se les puede encontrar patrullando por su zona.
<b>Detective</b>	Salud Protección Precisión Armamento	Regular Regular Alta Pistola	Los detectives son agentes de homicidios experimentados y cínicos, y están mejor entrenados y armados.  Llevan armas de mayor calibre, tienen mejor puntería con ellas y llevan chalecos antibalas que hace que sean más difíciles de matar.
<b>S.W.A.T.</b>	Salud Protección Precisión Armamento	Alta Alta Alta Escopeta SMG Fusil	S.W.A.T es el acrónimo en inglés de Special Armamento and Tactics (Armas y Tácticas Especiales). Eso es suficiente para saber que las escuadras de agentes de S.W.A.T. están bien armados, entrenados y concentrados para ocuparse de los delitos. Las escuadras de agentes S.W.A.T se ocupan de situaciones con armas, y están acuartelados en la comisaría local. Si una escuadra de S.W.A.T. está detrás suyo, prepárate para un enfrentamiento.
<b>F.B.I.</b>	Salud Protección Precisión Armamento	Alta Alta Alta Escopeta	Los agentes del Federal Bureau of investigation, (Departamento de Investigación Federal), el F.B de I, los federales. Llámalos como quieras, pero estos tipos son implacables perseguidores de aquellos que infringen las leyes. No te prestarán mucha atención a no ser que te conviertas en una auténtica amenaza, ¡pero una vez tenga su atención, es más difícil librarse de ellos que de un resfriado!



## Criminales

Los criminales son delincuentes comunes que frecuentan las partes más sórdidas de la ciudad. Sus actos pueden ser un verdadero incordio para tu equipo. A los criminales no les importa lo que estéis haciendo, tienen su propia agenda, ya sea robo a mano armada, atracos u otros delitos menores.

Cuando hay criminales alrededor puede ver el efecto que tienen observando cómo la gente intenta apartarse de su camino. Los criminales atacarán a cualquiera que entre en su radio de acción y, cuando eso ocurra, no se podrá razonar con ellos.

La actividad criminal en la zona puede ser peligrosa para tu equipo, ya que atrae la atención de la policía local, quien intervendrá para ocuparse del problema. Si eres listo, puedes aprovecharte de esta situación observando hacia dónde se dirige la policía y llevar a cabo tus golpes una vez se hayan ido a otra parte.

Ten cuidado con los siguientes tipos de criminales potenciales en el área local.

<b>Motero</b>	Salud Protección Precisión Agresividad Armamento	Regular Baja Regular Alta Escopeta	Estos cabrones grasientos son los amos de las carreteras desde Nevada a Nueva York. Son feroces, desagradables y de lo más peligroso, y pueden cruzar la calle sólo para escupirle a uno. Les encanta la lucha cuerpo a cuerpo, pero también le pueden pegar un tiro con una escopeta. Cuando hay problemas, lo más probable es que estos tipos estén involucrados de alguna manera.
<b>Chups</b>	Salud Protección Precisión Agresividad Armamento	Regular Baja Regular Alta SMG	Estos tipos son pandilleros radicales que viven para las calles; su código es la violencia, y entregarán a cualquiera a la policía por cinco centavos. Aunque son una amenaza, su adicción a las drogas hace que no sean unos tiradores demasiado precisos.
<b>Blades</b>	Salud Protección Precisión Agresividad Armamento	Regular Baja Regular Alta SMG	Esta banda callejera es célebre en el barrio; son basura callejera, al igual que sus armados hermanos los chups; los mismos perros con diferentes collares.
<b>Guardaespaldas</b>	Salud Protección Precisión Armamento	Alta Alta Alta Escopeta SMG	Estos tipos impresionantes pueden encontrarse en casinos y zonas de alta seguridad, bien protegiendo posesiones o a los que les pagan. A veces, el buen dinero que ganan no es suficiente y la oportunidad de pegarle una paliza a alguien es demasiado tentadora. Están armados hasta los dientes, bien entrenados y, en su línea de trabajo, el miedo a morir no es una alternativa.
<b>Líder de Banda de Moteros</b>	Salud Protección Precisión Agresividad Armamento	Alta Regular Regular Alta Escopeta	Estos tipos duros gordos y amenazadores dirigen las bandas locales de los muchos moteros que hay en los Estados Unidos. Son duros y violentos, y se lanzarán a luchar a puño limpio o a tiro limpio con una escopeta. ¡Ten cuidado con ellos, son malos a más no poder!
<b>Paletos</b>	Salud Protección Precisión Agresividad Armamento	Baja Baja Baja Regular Escopeta	A estos buenos chicos no hay nada que les guste más que una botella de aguardiente. También les gusta matar bichos, o incluso a algún transeúnte, sin razón aparente, o echarle el guante a algo de dinero para aguardiente. Está avisado.
<b>Gangster Cubano</b>	Salud Protección Precisión Agresividad Armamento	Regular Baja Regular Regular Fusil SMG Escopeta	¡Estos listos no sólo son unos ligones de primera! Se les puede encontrar al acecho alrededor de los burdeles y bares en muchas partes de la ciudad. Su presa favorita son los turistas y sus colegas. No le manches los zapatos, o vivirá para arrepentirse de ello.

## ATRIBUTOS DEL EQUIPO

Cada miembro de tu equipo es un especialista, y tiene sus propias habilidades especializadas.

Cada miembro del equipo destacará en un campo, será muy competente en otro, y tendrá algún conocimiento en los demás.

Estas habilidades se clasifican de la siguiente manera.

### Armamento

Aptitud con armas y municiones; dicta qué armas puede usar el personaje y lo certero que puede ser con ellas.

### Electrónica

Aptitud en la manipulación y configuración de aparatos electrónicos y en la valoración de otros sistemas de seguridad, lo que es particularmente útil a la hora de superar sistemas de seguridad.

### Cerraduras

Una habilidad altamente especializada que permite la fácil apertura de cerraduras y cajas fuertes. Sin embargo, no permite eliminar obstáculos electrónicos.

### Salud

Cada miembro del equipo posee unas características físicas diferenciadas; algunos son más fuertes que otros, y por tanto pueden soportar más daño. Verás que algunos miembros del equipo son muy débiles y han de ser estrechamente protegidos, mientras que otros pueden soportar mucho más daño.

Cada uno de tus personajes comenzará teniendo un determinado nivel de habilidad en cada uno de estos campos y, a medida que las vayan utilizando, estas habilidades mejorarán.

Todos los miembros del equipo que reclutes en tus viajes entrarán en una de estas cinco categorías. Con el tiempo, las habilidades de cada miembro del equipo aumentarán de un trabajo a otro, para reflejar su destreza creciente al ir utilizando sus habilidades. La valoración de los atributos está en relación con los otros miembros del equipo y proporciona una somera idea de las características especiales de cada uno de ellos.

## Listillo



Armamento	xx
Electrónica	xx
Cerraduras	xx
Salud	xxx
Velocidad	xxx

El listillo es lo que su nombre sugiere, un tipo bromista y bien relacionado que trabaja para la mafia. Como parte de sus muchas actividades criminales, al Listillo no le gusta perder práctica en el atraco a mano armada.

Sus muchas y variadas actividades criminales le convierten en un comodín, en alguien que abarca mucho pero no aprieta. Aunque no sea un especialista, es un tipo muy completo y, por tanto, muy útil en las etapas primarias y cuando el resto del equipo está ocupado.

## Assassins



Armamento	xxxx
Electrónica	xxx
Cerraduras	xxxxx
Salud	xx
Velocidad	xx

Este tipo de personajes son atracadoras duras de pelar. Normalmente han tenido una vida dura, lo que ha tenido como resultado que sean ajenas al sufrimiento de otras personas.

Esta atracadora tiene el mayor talento en cerrajería de todos los tipos de personaje, excelente habilidad con las armas y es competente en el campo de la electrónica. Sin embargo, por ser mujer, este miembro femenino de tu equipo sólo es más fuerte que el hacker.

## Pandillero



Armamento	xxxx
Electrónica	x
Cerraduras	xxxx
Salud	xxxx
Velocidad	xxxx

Estos matones callejeros son la ruina de los barrios bajos. Desde una temprana edad han estado involucrados en las luchas entre bandas y, por lo general, han trabajado como asesinos, eliminando sin piedad a miembros de la banda rival.

Esto los convierte en excelentes miembros del equipo cuando sea necesaria la fuerza bruta. Sus antecedentes criminales quieren decir que son competentes en cerrajería, como resultado de haberse pasado años allanando almacenes. Sus frecuentes incursiones al gimnasio los hace ser útiles en la fase de carga, así como en la fase de personal del trabajo.

## Hackers



Armamento	x
Electrónica	xxxxx
Cerraduras	xxx
Salud	x
Velocidad	x

Estos tipos están especializados en electrónica. En general, suelen ser antiguos hackers y chapuceros domésticos, pero han mejorado trabajando para I.T. o empresas de sistemas de seguridad, y luego han ido por el mal camino. Su interés por todo lo electrónico quiere decir que tienen una curiosidad natural, y por ello también han adquirido lógicamente una cierta habilidad con las cerraduras. No son unos miembros del equipo demasiado completos, pero su habilidad con la electrónica les hace indispensables en atracos con alta tecnología. Su falta de ejercicio a causa de muchas noches pasadas delante del ordenador o con el soldador en la mano significa, sin embargo, que su salud es mala, y deben ser protegidos de los ataques.

## Veterano



Armamento	xxxxx
Electrónica	xxx
Cerraduras	x
Salud	xxxxx
Velocidad	xxxxx

El veterano es una bomba de relojería víctima del trastorno por estrés postraumático. Por supuesto, su principal habilidad son las armas, con las que es experto. A causa de su entrenamiento militar, su capacidad para dar órdenes y que sean obedecidas en la fase de personal del juego no tiene parangón. ¡Cuando él da órdenes, ellos saltan! Los veteranos también tienen cierta pericia en otros campos, sobre todo en electrónica, debido a sus conocimientos sobre aparatos militares de comunicación. Además, a causa de su excelente forma física, el veterano tiene más fuerza física y resistencia que los restantes miembros del equipo, y sobresale a la hora de cargar.

## EQUIPAMIENTO

Mientras el grupo va progresando como equipo, necesitará equipamiento más sofisticado para poder abrir las cajas fuertes más complejas, romper más cabezas y neutralizar más sistemas de seguridad. Como se detalla a continuación, hay un amplio surtido de equipamiento a disposición de un equipo moderno.

El equipamiento está dividido en las siguientes categorías; Armamento, Electrónica, Cerrajería y Auxiliares.

La mayoría de los instrumentos tienen asociada una habilidad determinada; cuanto mayor sea la habilidad del miembro del equipo, más eficaz será con ese instrumento; para más detalles, ver el siguiente apartado.

### Armamento

Todas las armas de fuego, armas blancas, misiles y armas no letales.

<b>Beretta</b>	Arma de combate reglamentaria, precisa y potente a corta distancia.
<b>Porra</b>	Pequeño instrumento contundente, diseñado para dejar inconsciente al oponente de un preciso golpe en el cuello.
<b>Gas Lacrimógeno</b>	El gas lacrimógeno es un gas no letal utilizado en todo el mundo para controlar a las multitudes y situaciones con rehenes; causa una quemazón en los pulmones y deja a sus víctimas totalmente indefensas.
<b>Desert Eagle</b>	Arma de fuego pesada de calibre 50, muy poderosa pero difícil de controlar. Excelentes prestaciones a la hora de detener a sus blancos, pero requiere una buena habilidad en el manejo de armas para ser controlada con efectividad.
<b>HK MP5</b>	Un arma compacta, poderosa y precisa, este subfusil es un arma excelente y muy completa, con una elevada frecuencia de disparo. Preferida de las fuerzas de seguridad y secretas de todo el mundo.
<b>Somnífero</b>	Líquido sedante que puede ser administrado disimuladamente a un contrincante para dejarlo inconsciente.
<b>Objetivo Láser</b>	Un periférico militar diseñado para mejorar la puntería. Se puede acoplar a la mayoría de las armas, y proyecta un punto rojo muy visible sobre el blanco, permitiendo al tirador ver con claridad dónde está apuntando.
<b>M60</b>	La M60 es una ametralladora automática de gran calibre del ejército, normalmente instalada sobre un vehículo o disparada desde el suelo.
<b>Mina de Proximidad</b>	Las minas de proximidad son sofisticados aparatos electrónicos que detectan el calor o el movimiento dentro de su radio de acción.
<b>Lanzacohetes</b>	Lanzacohetes pesado tierra-tierra que dispara potentes cohetes explosivos tierra-tierra con efectos devastadores.
<b>Escopeta de cañones recortados</b>	Un arma poderosa que dispara cartuchos, mortal a quemarropa, menos efectiva desde lejos.
<b>Fusil</b>	Un arma poderosa de largo alcance con un potente objetivo, que puede ser utilizada para eliminar objetivos potenciales desde grandes distancias.
<b>Mina Rastreadora</b>	La mina rastreadora es un arma secreta desarrollada recientemente por el ejército para operaciones especiales.
<b>Táser</b>	Aparato utilizado para la defensa personal y por agentes de la policía, que utiliza una descarga de alto voltaje para incapacitar al agresor. No es letal, pero deja inconsciente a las víctimas por un tiempo considerable; muy silencioso.

## Cerraduras

Instrumentos no electrónicos utilizados para penetrar o contrarrestar cerraduras y cámaras de seguridad.

<b>Cortadora Láser</b>	Resistente cortadora industrial que utiliza un rayo de energía concentrada para cortar los metales como si fueran mantequilla. Abre la mayoría de las cajas y cortinas metálicas en cuestión de minutos.
<b>Equipo de ganzúas</b>	Un equipo estándar de ganzúas puede ser utilizado para imitar el movimiento de una llave en los mecanismos de una cerradura; en manos de un usuario habilidoso, pueden abrir la mayoría de los cerrojos no electrónicos.
<b>Equipo Especial de Ganzúas</b>	Sofisticado equipo de ganzúas que precisa de un nivel de habilidad superior para su uso, pero que es más efectivo contra una mayor variedad de cerraduras.
<b>Estetoscopio</b>	Los estetoscopios son instrumentos de escucha médicos; permiten que un reventacajas escuchar el mecanismo de una caja fuerte de combinación para saber en qué sentido ha de girar la ruedecita para abrir la caja.
<b>Ganzúa Eléctrica</b>	El último grito en ganzúas; contiene una serie de ganzúas que pueden ser acopladas a un pequeño motor eléctrico.
<b>Palanqueta</b>	Una palanca de acero muy resistente, útil a la hora de abrir cajones, o cajas registradoras y cerraduras.
<b>Soplete</b>	Un poderoso instrumento para cortar metales mediante una llama de gas; puede cortar a través de la mayoría de los metales.
<b>Taladradora Mecánica</b>	Una poderosa taladradora industrial con un surtido de brocas, capaz de atravesar la mayoría de los materiales.

## Electrónica

Sofisticadas contramedidas electrónicas, utilizadas para desconcertar, neutralizar o burlar instalaciones de seguridad.

<b>Decodificador de Puerta</b>	Un aparato especialmente configurado, diseñado para repasar todas las combinaciones posibles de las puertas con códigos numéricos.
<b>Detector de metales</b>	Un sofisticado escáner electromagnético similar a los detectores de metales utilizados en las playas; capaz de distinguir entre múltiples tipos de metal con rapidez y precisión.
<b>Detector de policía</b>	Un aparato robado a la policía extremadamente ilegal, que permite a su propietario examinar las frecuencias de radio codificadas de la policía y escuchar sus conversaciones.
<b>Neutralizador electrónico</b>	Sofisticado aparato electrónico que emite una señal electromagnética que desorienta a los dispositivos de seguridad y de comunicación.
<b>Neutralizador de Alarmas</b>	Los neutralizadores de alarmas son sofisticados aparatos electrónicos utilizados para bloquear la señal que normalmente se emite a un sistema de alarmas silencioso o apartado.
<b>Ordenador portátil</b>	Un ordenador portátil utilizado para ejecutar programas durante los desplazamientos.
<b>Software</b>	Programa basado en disco usado conjuntamente con el ordenador personal.

## Auxiliares

Todos los demás instrumentos no asociados a ninguna habilidad en particular.

<b>Arnés de Ventosas</b>	El arnés de ventosas está diseñado especialmente para permitir que el portador atraviese una parte del suelo equipada con sensores de presión o movimiento.
<b>Bolsa de Dinero</b>	Una bolsa de vieja grande y espaciosa en la que se pueden llevar de manera segura grandes cantidades de billetes.
<b>Botiquín de Primeros Auxilios</b>	Una caja que contiene diverso equipamiento médico, que se utiliza en situaciones de emergencia.
<b>Cadáver</b>	Cuerpos inconscientes pueden ser transportados, pero cuando recuperan el sentido son abandonados de inmediato.
<b>Cajas de Embalaje</b>	Normalmente, las cajas de embalaje se utilizan para contener grandes cantidades de objetos de peso y habitualmente se las guarda en almacenes.
<b>Cámaras</b>	Una cámara SLR con zoom que puede utilizarse para tomar fotos de alta definición tanto de día como de noche.
<b>Chaleco Antibalas</b>	Un chaleco forrado de Kevlar que protege a su portador de la mayoría de los calibres de municiones existentes, absorbe parte del daño recibido ordinariamente al recibir un disparo.
<b>Cinta de Vídeo</b>	Una humilde Cinta de Vídeo VHS. Puede ser utilizada para proporcionar una imagen falsa para engañar a los guardias de seguridad que observan la imágenes de las cámaras CCTV.
<b>Cortaalambrs</b>	Un instrumento utilizado exclusivamente para cortar alambradas. ¡Debe cortarse el suministro de energía a la valla electrificada antes de utilizar en ella los cortaalambrs!
<b>Cura Contra la Presión Policial</b>	Cura Contra la Presión Policial es un término que se refiere a cualquier tipo de ayuda recibida de los pisos francos que ayude a quitarse de encima a la policía. Eliminan la presión policial de cualquiera que compre la cura contra la presión policial.
<b>Disfraz</b>	Un término genérico para cualquier tipo de disfraz diferente de las ropas utilizadas normalmente por un miembro del equipo. Incluye muchos tipos de uniforme, como por ejemplo los de guardias de seguridad o técnicos de laboratorio.
<b>Lentes de Infrarrojos</b>	Las lentes de infrarrojos funcionan amplificando la cantidad de radiación de infrarrojos emitida por los cuerpos con calor, permitiendo que el usuario vea manchas de calor.
<b>Máscara de gas</b>	Una máscara especial, equipada con microfiltros que permiten al usuario respirar en ambientes tóxicos. Las máscaras de gas son esenciales para vencer los efectos del gas lacrimógeno, con los que están equipados algunos guardias de seguridad.
<b>Paquetes</b>	Un pequeño objeto que se puede llevar en mano y que contiene mercancías envueltas. A menudo pasadas o recogidas como parte del trabajo.
<b>Película</b>	Un carrete fotosensible que se puede utilizar con diversos equipos de filmación.
<b>Plan de Cerraduras</b>	Activación similar a la de los planos del banco; la información se ve en el Panel de Control una vez se ha conseguido este objeto.
<b>Planos de Seguridad</b>	Planos que permiten que se conozca el trazado de un edificio; puede revelar diversa información que hace que el atraco sea más fácil.
<b>Planos del Alcantarillado</b>	Muestra la localización de las alcantarillas bajo el nivel del suelo, permitiendo que los miembros del equipo vayan de un lado a otro bajo las calles de la ciudad.
<b>Planos del Banco</b>	Describe en detalle los sistemas de seguridad que hay en el interior del banco, permitiendo así que su equipo pueda averiguar diversos datos acerca del objetivo potencial.
<b>Procedimientos del FBI</b>	Se muestran los movimientos en el Minimapa cuando se tiene este instrumento.

<b>Silenciador para Pistola</b>	Un silenciador que amortigua el ruido emitido normalmente por el cañón de una pistola.
<b>Spray de Pintura</b>	Un bote de pintura spray puede servir para pintar la lente de una cámara CCTV, impidiéndola registrar imágenes de su equipo cuando estén en el interior de un edificio, reduciendo así la necesidad de desactivar el sistema CCTV.
<b>Tarjeta de Identificación</b>	Una tarjeta que suele llevar la fotografía del portador, a menudo con una tira electromagnética incrustada que lleva un código de seguridad que permite al portador entrar en un edificio que, de otro modo, tendría acceso restringido.
<b>TNT</b>	El trinitrotolueno (TNT) es un explosivo poderoso y fiable que puede utilizarse para abrir algunas cajas fuertes.
<b>Traje Térmico</b>	Un traje de cuerpo completo de alta tecnología que utiliza materiales sintéticos para impedir la emisión de calor infrarrojo.



## CERRADURAS, HABILIDADES, LLAVES

### Definiciones

Una cerradura es cualquier cosa que haya dentro de un edificio y que añada tiempo a la duración del atraco.

Una llave es cualquier instrumento que se pueda utilizar para reducir la cantidad de tiempo que llevará la realización del atraco.

La tabla que aparece a continuación detalla las diversas cerraduras que se encuentran durante la realización de un atraco. En cada caso muestra la cerradura y qué llaves son útiles a la hora de abrirlos. La efectividad es una guía aproximada del tiempo que cada llave resta a cada cerradura.

PERSONAL			
Personal	Objeto Principal	Habilidad	Efectividad
Civiles	Gas lacrimógeno	Armamento	Regular
	Beretta		Baja
	Desert Eagle		Regular
	HK MP5		Alta
	M60		Alta
	Escopeta		Regular
	Táser		Regular
Guardia de Seguridad	Gas lacrimógeno		Alta
	Beretta		Baja
	Desert Eagle		Regular
	HK MP5		Alta
	M60		Alta
	Escopeta		Regular
	Disfraz		Regular
Patrullero	Táser		Regular
	Gas lacrimógeno	-	Alta
	Beretta		Baja
	Desert Eagle	Armamento	Regular
	HK MP5		Regular
	M60		Alta
	Escopeta		Regular
	Disfraz		Alta
	Táser		Regular
Detective	Gas lacrimógeno	Armamento	Regular
	Beretta		Baja
	Desert Eagle		Baja
	HK MP5		Alta
	M60		Alta
	Escopeta		Regular
	Táser		Regular
Perros de Ataque	Escopeta		Alta
	Disfraz		Alta
	Táser		Baja

SEGURIDAD			
Seguridad	Objeto Principal	Habilidad	Efectividad
Cámara de seguridad	Cinta de vídeo	-	Regular
	Spray de pintura		Regular
Detector de movimiento	Neutralizador electrónico	Electrónica	Alta
Detector de calor			Alta
	Traje térmico	-	Alta
Sensores de suelo	Arnés de ventosas	Cerraduras	Regular
Rayos infrarrojos			Regular
	Lentes de infrarrojos	-	Alta
Gas lacrimógeno	Máscara de gas		Alta
Caja fuerte con combinación	Estetoscopio	Cerraduras	Regular
	Combinación correcta	-	Alta
	Soplete	Cerraduras	Alta
Cámara acorazada electrónica	Decodificador de puertas		Alta
Vigilancia centralizada	Planos de seguridad	-	Alta
Persianas metálicas	Neutralizador electrónico	Electrónica	Regular
Alarma			Alta

CÁMARA ACORAZADA			
Cámara Acorazada	Objeto Principal	Habilidad	Efectividad
Cámara acorazada electrónica	Cortadora láser	Cerraduras	Alta
	Soplete		Regular
Caja fuerte con combinación	Estetoscopio		Regular
Caja fuerte con llave	Ganzúas eléctricas		Alta
	Ganzúas		Regular
	Soplete		Regular
	Llave		Alta
	Cortadora láser		Alta
Caja fuerte a prueba de bombas	Soplete		Baja
	Cortadora láser		Regular
Cerradura con temporizador	Soplete	-	Alta
	Cortadora láser	Cerraduras	Regular
	Ordenador portátil + software	Electrónica	Alta
Caja registradora	Palanqueta	-	Regular

CARGA			
Carga	Objeto Principal	Habilidad	Efectividad
Carga ligera	Cantidad de gente	-	-
Carga mediana	Bolsa de dinero		Regular
Carga pesada			Baja
Cajón de embalaje	Carro		Alta

## CRÉDITOS

### *Producción*

Reza Elghazi

Productor

### *Diseño*

Christian Canton  
James Mc Donnell

Diseñador principal  
Diseñador

### *Código*

Phil Jones  
Chris Hardy

Programador principal  
Programador

### *Gráficos*

Wayne Dalton  
Kheang Tan  
Mark Anthony  
Thrain Shadbolt

Jefe de diseño urbano y decorados  
Diseño urbano, decorados, coches, sistema de menús y diseño de red  
Diseño de personajes y animación  
Secuencia inicial

### *Sonido*

Lee Nicklen  
AllintheGame Ltd.

Efectos de sonido y música  
Producción de voz

### *Actores de Voz*

Tom Clarke-Hill  
Corey Johnson  
Brad Lavelle

The big boss, Monster, Security guard LA, Gang member LA  
The hacker, Prisoner, Gang member LA  
Beat cop, Drunk, Shopkeeper NYC, Gang member NV,  
Generic LA

Laurel Lefkow  
Eric Meyers

Nikita, TV crew, Contact NV, Contact NYC, Generic NYC  
The veteran, Guido Cianfanelli, Hank Mitchell,  
Biker, Generic NYC

Dian Perry  
Jack Roberts  
Kerry Shale

Narrator, Shopkeeper LA, Gang member NYC  
Biker, Detective, SWAT, Shopkeeper LA  
Léon, The colonel, Hector, Lefty, FBI, Head of security,  
Shopkeeper NV, Gang member NV, Generic NV

John Sharian

The wiseguy, Gang member LA,  
Security guard NV, Security guard NYC  
William Cody, Drunk LA, Drunk NV

Bob Sherman

### *Testeo*

Phil McDonnell  
Alexander Stoikou  
Steve Frazer  
Richard Pomfret  
Lee Povey  
Bruno Antunes

Jefe de control de calidad  
Jefe de testeo  
Testeo  
Testeo  
Testeo  
Testeo

### *Marketing*

David Corless

### *Agradecimientos Especiales*

Joss Ellis  
Asim Naseer

VP de desarrollo  
Programador

## ATENCIÓN AL CLIENTE Y SOPORTE TÉCNICO

Gracias por haber adquirido GUNLOK. Si tienes algún problema con este juego, puedes contactar con nuestro departamento de soporte técnico de las siguientes formas:

Por teléfono, llamando al 91 789 35 50. Esta línea está operativa de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 18:00 horas.

Por fax, al número 91 789 35 60.

Por correo electrónico, mandándonos un mensaje a [virgin@virgin.es](mailto:virgin@virgin.es).

También puedes escribirnos una carta a la siguiente dirección:

Virgin Interactive Entertainment España, S.A.  
Paseo de la Castellana 9 - 11.  
28046 Madrid

En todos los casos, procura ofrecernos toda la información referente al producto, el problema que tienes, y el soporte en el que lo estás ejecutando, con una lista completa de su configuración.

### *Información en línea*

Si tienes acceso a Internet no dejes de visitar nuestra página en la World Wide Web: <http://www.virgin.es>