AGENTES

La nueva generación de agentes ha llegado, y si nuestras estimaciones resultan correctas, serán más rápidos, más fuertes y más ágiles de lo que nunca han sido. Debido a la naturaleza altamente peligrosa de esta misión, se recomienda poner el máximo interés posible en desarrollar las habilidades básicas del agente.

AGILIDAD
Se mejor a recogiendo suplementos de agilidad y participando en Carreras de azotea.

ARMAS DE FUEGO
Se mejora con el uso de armas de fuego para eliminar a los enemigos.

FUERZA
Se mejora con el uso del combate cuerpo a cuerpo para eliminar a los enemigos.

EXPLOSIVOS
Se mejora con el uso de explosivos para eliminar a los enemigos.

CONDUCCIÓN
Se mejora con el uso de vehículos para eliminar a los enemigos y participando en Carreras en carretera.

Se calcula que solo un agente que haya alcanzado su máximo potencial de habilidad y domine la nueva estructura tecnológica que han creado nuestras diversas divisiones técnicas, conseguirá alcanzar el objetivo final.

SISTEMAS DE INTELIGENCIA
La funcionalidad del HUD de los agentes se ha puesto a punto y ahora permite localizar e identificar objetivos y amenazas con mayor facilidad. La consola de datos de La Agencia completamente integrada le proporciona a los agentes un acceso más rápido a información estratégica, y el seguimiento de misión mejorado reduce los periodos de inactividad de los agentes. Ahora los agentes cuentan con implantes auditivos que interceptan y almacenan datos sonoros para su posterior estudio.

COMUNICACIONES
Desde su "nacimiento", los nuevos agentes experimentan un intenso programa de grabación que mejora al máximo la recepción de las órdenes recibidas por su adiestrador asignado. De esta forma la comunicación directa con los agentes será más clara y minimizará esos frustrantes momentos de desobediencia.

ARMADURA
Los últimos avances en tecnología de fibra de carbono permiten que los agentes no tengan que desperdiciar su energía transportando ese pesado blindaje. El moderno traje es extremadamente ligero y permite a los agentes girar con más precisión, saltar más alto y correr más rápido. Si se combina la capacidad de regeneración celular rápida de los clones con la cobertura total del cuerpo y la tecnología de protección mejoradas, el resultado son nuevos agentes más resistentes que nunca. La armadura se adapta a los niveles de habilidad de los agentes, y crece con ellos para conservar la máxima protección frente a los disparos enemigos.

ACTUALIZACIÓN >>
Se han añadido nuevas funcionalidades para esos gentes que muestran una coordinación y una habilidad atlética excepcional.

VEHÍCULOS

Las calles de Pacific City plantean muchos problemas a los vehículos de La Agencia. Para ser útiles en el campo de batalla, deben ser capaces de moverse por autopistas muy transitadas, surcar caminos repletos de hordas de Monstruos y resistir el castigo extremo que provocará la Célula. La versatilidad del cruiser (el vehículo estándar de los pacificadores) resulta aceptable, pero La Agencia ha desarrollado una gama de vehículos con mejoradas prestaciones. Pero cuidado: estos vehículos son caros y solo se pondrán a disposición de los agentes que demuestren su pericia al volante.

ARMAS

La Agencia siempre ha sido famosa por el desarrollo de armamento moderno y devastador para la lucha contra la delincuencia. Dispone de una amplia gama de armas de fuego y granadas para su uso inmediato en combate. Sin embargo, los agentes más hábiles con las armas de fuego disponen de una selección de armas experimentales, algunas diseñadas especialmente para el combate contra los Monstruos, y otras aún sin definir.

Atención: sabemos que cierto armamento de La Agencia ha caído en manos enemigas.

PROYECTO SUNBURST: MÉTODO DE APLICACIÓN

Los intentos anteriores de instalar Sunburst han fracasado debido a las reducidas capacidades ofensivas de La Agencia. El rejuvenecimiento obtenido con el programa de clonación de agentes ha solucionado este inconveniente.

MAPA DE UNITY HEIGHTS, GREEN BAY, HOPE SPRINGS

UNIDADES DE ABSORCIÓN

Las unidades de absorción acumulan y concentran la luz solar, letal para los Monstruos. Cuando las unidades se activan, su carga mortal se libera en un flujo continuo hacia las torres de luz. La banda terrorista Célula ha establecido posiciones defensivas entorno a la mayoría de las unidades de absorción para impedir su activación.

OBJETIVO >>

DEBEMOS RECUPERAR EL CONTROL DE LAS UNIDADES DE ABSORCIÓN, ACTIVARLAS Y PREPARARLAS PARA ARMAR LAS TORRES DE LUZ.

TORRE DE LUZ

Las torres de luz son las bombas que librarán a Pacific City de la presencia de Monstruos. Una vez cargadas con la energía suministrada por las unidades de absorción, las torres de luz liberan una potente onda de energía suficiente para exterminar a todos los Monstruos en un radio de 10 edificios. Las torres de luz liberan aún más energía para seguir aniquilando a los Monstruos e impedir que se afiancen en alguna posición.
La colocación de las torres de luz tiene una importancia crucial. Hemos identificado nueve guaridas de Monstruos donde se repliegan para refugiarse de la luz del día. El apoyo aéreo puede colocar torres de luz cerca de esas guaridas, pero por el momento no disponemos de la fuerza necesaria para protegerlas durante la fase de carga inicial.

OBJETIVO >>

TENEMOS QUE CONSEGUIR QUE LAS TORRES DE LUZ SE PUEDAN DESPLEGAR, CARGAR Y DISPARAR.

COMPONENTES

CARCASA
La carcasa protectora de las torres de luz se retira tras el despliegue. Sin ella, la torre de luz es vulnerable a los ataques y debe protegerse a toda costa.

NÚCLEO
La torre de luz necesita un flujo de energía constante de las unidades de absorción. Cuando el núcleo alcanza su punto de masa crítica, la energía se libera con una potente descarga letal para los Monstruos pero inocua para los no infectados.

DEFLECTOR
Tras el despliegue, el deflector se orienta hacia una posición concreta sobre la torre de luz y dirige los rayos de energía entrante a las profundidades de las guaridas de los Monstruos.

BASE
Las guaridas de los Monstruos pueden alcanzar bastante profundidad, de forma que la torre de luz está diseñada para resistir lanzamientos desde una gran altura.
Una vez en tierra, la unidad de la base perfora la superficie para asentarse con firmeza.

APOYO AÉREO

La recientemente establecida división de Apoyo Aéreo de La Agencia consiste en una flota de helicópteros ágiles y versátiles. Cada uno de ellos está equipado con ametralladoras pesadas dobles y lanzacohetes montados capaces de infligir un serio castigo a los enemigos. A pesar de que la Célula dispone de armamento antiaéreo que restringe dónde y cuándo se puede utilizar el apoyo aéreo, su papel sigue siendo vital en esta operación. El apoyo aéreo puede transportar personal y equipo a ubicaciones tácticas por todo Pacific City, y lo que es más importante, está equipado para llevar las torres de luz al centro mismo de las guaridas de Monstruos.

OBJETIVO >>

DEBEMOS ELIMINAR LA RESISTENCIA DE LA CÉLULA EN LA SUPERFICIE PARA DESPEJAR EL ESPACIO AÉREO Y QUE EL APOYO AÉREO PUEDA ENTREGAR LAS TORRES DE LUZ SIN TRABAS.

MANDO

Fijar Objetivo [mantener pulsado]
Frenar/Marcha atrás en vehículo [mantener pulsado]
Disparar torreta izquierda de helicóptero

Recargar arma
Disparar arma del vehículo [mantener pulsado]
Disminuir altura del helicóptero

Disparar arma [mantener pulsado]
Lanzar objeto
Acelerar [mantener pulsado]
Disparar torreta derecha de helicóptero

Lanzar granada/objeto
Activar mina de proximidad flotante
Detonar explosivos
Aumentar altura del helicóptero
Canción siguiente

Pantalla de progreso del juego
Llamar al helicóptero

Movimiento
Agacharse [alternar]
Conducir
Control en aire
Turbo del helicóptero [mantener pulsado]

Ping del orbe

Bajar volumen de la música

Cancelar carrera [mantener pulsado]

Subir volumen de la música

Pantalla de inteligencia

Traje de vuelo [alternar]
Usar torreta
Mirar [mantener pulsado]
Entrar/Salir de vehículo

Ataque CaC
Ataque terrestre [mantener pulsado]
Empujón [mantener pulsado]
Recoger/Soltar objeto [mantener pulsado]
Cláxon [mantener pulsado]
Disparar arma del vehículo [mantener pulsado]
Saltar (solo todoterreno) [mantener pulsado]

Cambiar arma
Recoger arma [mantener pulsado]

Saltar [mantener pulsado]
Freno de mano

Mirar/Apuntar
Puntería de precisión
Saltar [mantener pulsado]
Mirar atrás [mantener pulsado]

XBOX LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita **www.xbox.com/live**.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite **www.xbox.com/live/countries**.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite **www.xbox.com/familysettings**.

OBJETIVO DE LA MISIÓN >>

Volver a poner en marcha el sistema de defensa Sunburst y arrebatar el control de las calles de Pacific City a los Monstruos.