



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

PlayStation® Classic

DESCRIPCIÓN

Eres el comandante de un equipo antiterrorista formado por agentes de todo el mundo. El equipo tendrá que enfrentarse a diversas operaciones encubiertas, que van desde el rescate de rehenes hasta la obtención de datos de inteligencia.

Cada misión se puede dividir en dos partes principales: planificación y ejecución. Dedicarás gran parte del tiempo a planificar la misión. Tendrás que examinar los objetivos y elegir a un equipo de agentes de entre todos los disponibles. También puedes asignarles las armas y el equipamiento adecuado, echar un vistazo al entorno de la misión y decidir dónde quieres situar a cada miembro del equipo para empezar.

Una vez completada la planificación, dirigirás a tu equipo en la misión y tendrás que ir controlando a cada agente por turnos, de uno en uno.

La misión terminará cuando hayas completado todos los objetivos o cuando todos los agentes hayan quedado fuera de combate. Al igual que en la vida real, a menudo un único disparo basta para incapacitar o matar.

Si no terminas una misión, podrás intentarlo de nuevo hasta que lo consigas sin penalizaciones. Tendrás que completar cada misión para poder pasar a la siguiente. Las misiones se pueden completar aunque pierdas a algunos miembros del equipo. Sin embargo, si decides seguir adelante en lugar de repetir la misión, los agentes perdidos no estarán disponibles en misiones futuras.

INICIO

En la pantalla del menú principal dispones de seis opciones:

Nueva campaña (New Campaign)

Comienza una serie nueva de misiones encadenadas. Tendrás que completar todos los objetivos de cada misión para poder pasar a la siguiente.

Continuar campaña (Continue Campaign)

Si regresas al menú principal durante una campaña en curso, esta opción te permite volver a ella.

Opciones (Options)

Accede a la pantalla de opciones.

Cargar campaña (Load Campaign)

Carga una campaña previamente guardada.

Guardar campaña (Save Campaign)

Guarda la campaña actual.

Nivel de entrenamiento (Training Level)

En el nivel de entrenamiento puedes practicar el control de un agente en un entorno sin peligros. Conviene dedicar un tiempo a entrenarse aquí antes de iniciar una campaña.

Al empezar el nivel de entrenamiento, estarás en una sala pequeña con tres salidas. La puerta central lleva al circuito de asalto, la de la derecha lleva a la galería de tiro y la de la izquierda lleva a la misión de entrenamiento, en la que tendrás que cambiar de agente.

En el circuito de asalto practicarás el movimiento del agente. Durante la campaña, será vital para ti poder moverte en todas las direcciones mientras mantienes el arma apuntada hacia un blanco. En el circuito tendrás que caminar sobre planchas para sortear un foso, saltar, agacharte, trepar y correr. El circuito de asalto está cronometrado. Cuando lo termines, se te notificará el tiempo y si has marcado un nuevo récord o no.

En la galería de tiro podrás practicar con tus armas. Hay dos galerías distintas. En cada una de ellas, los blancos asomarán durante unos segundos y luego se ocultarán. Intenta dar a todos los que puedas. Para activar los blancos, camina hacia el puesto adyacente y selecciona Activar (Operate) para mover el interruptor. Al otro lado de la galería de tiro encontrarás la armería. Allí podrás cambiar tus armas principal y secundaria. Apunta al arma que quieras usar y pulsa el botón L1 y el botón CIRCLE. Al elegir un arma nueva, también recibirás la munición correspondiente.

La misión de entrenamiento te permite practicar en un entorno operativo. Tendrás que encontrar y desactivar una bomba dentro de la casa de entrenamiento, y luego rescatar a un rehén y escoltarlo fuera del edificio. Presta atención a los cuadros de texto que te irán indicando lo que debes hacer. Pulsa el botón SELECT para mostrar la pantalla del mapa. Desde allí podrás pasar a otro agente. La misión de entrenamiento está cronometrada. El reloj se detendrá en cuanto desactives la bomba y el rehén salga por la puerta. Cuando termines, se te notificará el tiempo y si has marcado un nuevo récord.

Un buen rendimiento en el nivel de entrenamiento hará que el novato sin nombre tenga unos atributos superiores en el juego principal.

LA CAMPAÑA

Al seleccionar Nueva campaña (New Campaign), tendrás que elegir un nivel de dificultad. En el nivel Fácil (Easy) solo tendrás que completar el objetivo principal de la misión, los terroristas serán menos numerosos y estarán menos alerta. En los niveles Intermedio (Medium) y Difícil (Hard) tendrás que completar los objetivos principales y los secundarios. En estos niveles suele haber más terroristas, están más alerta y son más peligrosos. Si seleccionas Continuar campaña (Continue Campaign), Cargar campaña (Load Campaign) o después de elegir el nivel de dificultad, pasarás a la pantalla de informe de la misión actual. Hay cinco pantallas en las que se prepara la misión antes de pasar a la acción.

Informe (Briefing): esta pantalla ofrece información relacionada con la misión actual, como los objetivos, el trasfondo y el propósito.

Inteligencia (Intel): esta pantalla muestra información sobre la gente y las organizaciones con las que te encontrarás durante la campaña.

Plantilla (Roster): aquí puedes examinar las habilidades de tus agentes y elegir a los tres mejor cualificados para la misión actual.

Selección de kit (Kit Selection): en esta pantalla puedes elegir el kit que utilizará tu equipo en la misión. Aunque se ofrece un kit predeterminado, puedes cambiar el uniforme, las armas y el equipamiento de los agentes seleccionados.

Inserción (Insertion): aquí puedes elegir dónde comenzará la misión cada uno de los agentes.

Acción

Una vez terminada la planificación, en la fase de acción tendrás que tomar el control de uno de los agentes e intentar cumplir los objetivos para completar la misión. Recuerda que la misión consiste en salvar la vida de los rehenes, así que lo prioritario es su seguridad y la de tus agentes.

Durante una campaña, recibirás diversas misiones. En cada una de ellas tendrás que seguir los mismos pasos. Como ejemplo de planificación, esta sección hará un recorrido por la misión 1: Viento acerado (Steel Wind).

EL JUEGO

Informe (Briefing)

Cuando se te asigne una misión, dirígete a la pantalla de informe para conocer los órdenes y el trasfondo de la misión.

Control ofrece el trasfondo de la misión. Aquí conocerás quiénes son los terroristas y algunos detalles sobre la ubicación y el entorno de la misión.

El mando (Command) es John Clark. Clark, también conocido como Rainbow Six, es tu comandante. Se encargará de ofrecerte consejos útiles para el desarrollo de la misión. Los consejeros (Advisors) son personas que aportan información adicional relacionada con la misión. En la primera misión no hay ningún consejero.

Inteligencia (Intel)

Cuando hayas repasado el propósito de la misión, se recomienda visitar la pantalla de inteligencia para conocer cualquier información adicional relacionada.

Plantilla (Roster)

Cuando conozcas bien la misión, será el momento de ponerte manos a la obra. En la pantalla de la plantilla podrás examinar los dosieres de tus agentes y elegir a tres de ellos para la misión actual. Cada agente tiene una calificación de salud (health) y de cinco habilidades: demolición (demolitions), electrónica (electronics), armas de fuego (firearms), granadas (grenades) y sigilo (stealth). Todos estos aspectos se utilizan durante la misión. Junto a la salud y a las habilidades verás unas barras. Cuanto mayor sea la barra, más salud tendrá el agente o más apto será en esa faceta.

Cada miembro del equipo lleva un arma principal (normalmente, un subfusil), una pistola como arma de apoyo, varias granadas cegadoras y de fragmentación y otros objetos. También llevan cargadores de repuesto y un uniforme con algún tipo de blindaje corporal. Puedes elegir el arma principal y la secundaria, y ocupar los dos espacios con cargadores adicionales, granadas, kits, cargas para abrir puertas o sensores de pulso. Por último, elige un uniforme. Tras escoger el estilo adecuado, decide cuánto blindaje corporal necesitará cada agente para cumplir su papel en la misión.

Inserción (Insertion)

El siguiente paso es asignar a cada agente un punto de entrada. Cuando tengas todo listo para comenzar la misión, vuelve a la barra de menú de la parte superior y pulsa el botón CROSS para empezar.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botones de dirección	moverse
Botón SQUARE	usar arma
Botón L1 + botón SQUARE	recargar arma
Botón CROSS	saltar
Botón TRIANGLE	agacharse
Botón CIRCLE + LEFT o RIGHT	movimiento/paso lateral
Botón L1 + botón CIRCLE	hablar con rehenes/interactuar con objetos como puertas o interruptores
Botón L2	activar/desactivar correr automáticamente
Botón L1 + botón L2	activar modo francotirador
Botón R1	mirar hacia arriba
Botón R2	mirar hacia abajo
Botón SELECT	acceder a la pantalla del mapa
Botón START	pausa/continuar misión/abortar misión

ARMAS Y EQUIPAMIENTO

Equipa a tus agentes con diversas armas, tanto principales como secundarias, que incluyen escopetas y pistolas.

Las condiciones y los requisitos irán cambiando en cada misión, así que asegúrate de llevar siempre las herramientas adecuadas.

Cada agente dispone de dos espacios para equipamiento adicional, como granadas, munición o los siguientes objetos:

Sensor de pulso (Heartbeat Sensor)

El sensor de pulso es capaz de detectar latidos de corazón humanos incluso a través de gruesas capas de hormigón. Funciona rastreando el campo eléctrico de frecuencia ultrabaja característico del latido de un corazón.

Kit de ganzúas (Lockpick Kit)

Este kit acelera el forzado de cerraduras. Su componente principal es una ganzúa automática sumamente sofisticada que es capaz de abrir la mayoría de las cerraduras mecánicas en cuestión de segundos. Para las cerraduras electrónicas con tarjeta se utiliza un sistema clasificado que dispone de configuraciones estándar para la mayoría de las variantes del mercado.

Kit de demolición (Demolitions Kit)

Este kit acelera la colocación de explosivos y su desactivación. Contiene un equipo de diagnóstico eléctrico básico, así como las herramientas esenciales para llevar a cabo el trabajo.

Cargas para abrir puertas (Door Charges)

Estas cargas explosivas se usan para volar puertas y acceder rápidamente a sitios cerrados. No es necesario usar granadas cegadoras junto con las cargas explosivas, ya que estas aturden, hieren o incluso matan a cualquiera que esté cerca.

UNIFORMES

Elegir el uniforme correcto es casi tan importante como elegir las armas. Cada misión se desarrolla en un entorno distinto con una iluminación diferente. Además, algunos agentes necesitarán más protección que otros. Por ejemplo, los agentes de reconocimiento preferirán un uniforme ligero, mientras que los encargados de la irrupción necesitarán uno pesado.

Hay distintos estilos de uniforme, y cada uno está disponible en tres categorías.

Ligero (Light)

Esta categoría es perfecta para misiones nocturnas y para especialistas en reconocimiento. Consta de un chaleco táctico ligero de nivel II, capaz de detener balas de pistola de baja potencia. Se completa con botas estándar con suela de goma suave, pasamontañas de nomex y guantes de nomex/kevlar.

Intermedio (Medium)

Esta categoría consta de un chaleco táctico de nivel II hasta la cintura, casco de kevlar, botas con suela de goma suave, pasamontañas de nomex y guantes de nomex/kevlar. El chaleco puede detener la mayoría de los disparos de pistola y algunos de subfusil.

Pesado (Heavy)

Esta categoría consta de un blindaje corporal de nivel III que cubre la ingle y que es capaz de detener todos los disparos menos los de los fusiles de alta potencia. Este es el uniforme preferido por los expertos en demolición, ya que la visera del casco de kevlar ofrece una protección excelente frente a la metralla.

© 2000 Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment is a company of Ubi Soft entertainment.
Red Storm Entertainment is a trademark of Ubisoft Entertainment.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.