

► PREGUNTAS GENERALES

■ **¿Varias miniaturas pueden ocupar una misma casilla?**

■ No, Snake. Nunca puede haber dos miniaturas en la misma casilla.

■ **Si se modifican, ¿los resultados de los dados pueden llegar a ser menores que 1 o mayores que 6?**

■ Sí, Snake. Las fichas de Concentración cambian el resultado directamente. Si le aplicas un -2 a un resultado de 2, obtienes un 0. Si le aplicas un +2 a un resultado de 6, obtienes un 8.

■ Así que no hay límites mientras se aplique el modificador...

■ Exacto. El único resultado que no se puede modificar es el **1** del dado blanco. Como no es un número, no se puede aumentar ni reducir.

■ **¿Puedo recuperar una ficha de Concentración y gastarla en el mismo turno?**

■ Claro, Snake. Nada te impide utilizar una ficha de Concentración en cuanto la recuperes.

■ **Si paso por encima de una ficha de Evento durante mi movimiento, ¿eso pone fin a mi acción? ¿Puedo usar la acción Correr para recoger la ficha A sobre la marcha, o estoy obligado a detenerme en ella para hacerlo?**

■ Si su movimiento lo sitúa encima de una ficha de Evento (A, B, C, etc.), resuelva inmediatamente el Evento siguiendo las reglas especiales del nivel. Puede hacerlo durante la acción Correr. Una vez resuelto el Evento, su acción Correr continúa.

■ Agárrala y sigue adelante, Snake. Consulta el apartado «Eventos» del reglamento de la Campaña Shadow Moses, página 3.

► LÍNEA DE VISIÓN (LDV)

■ **¿Las miniaturas bloquean la Línea de Visión (LDV)?**

■ No, Snake. Ni las miniaturas de los jugadores ni las de los Guardias bloquean la Línea de Visión (LDV).

■ **Si un Guardia se encuentra en la misma fila o columna que yo, pero su flecha no apunta hacia mí, ¿se considera que está «orientado» hacia mí al comprobar la Línea de Visión (LDV)?**

■ No, Snake. Si un Guardia se encuentra en la misma columna que usted, pero está mirando hacia la izquierda o la derecha, en realidad no está orientado ni hacia la fila ni hacia la columna en la que se encuentra usted (lo mismo se aplica si el Guardia se encuentra en la misma fila que usted, pero mira hacia arriba o hacia abajo). Además, recuerde que también se debe cumplir el requisito del recuadro imaginario: si el recuadro que los rodea tanto a usted como al Guardia contiene algún obstáculo, como una línea roja o negra, no tendrá Línea de Visión (LDV) con usted. Preste mucha atención a su entorno.

■ **¿Las Cámaras siguen las mismas reglas de Línea de Visión (LDV) que los Guardias?**

■ Correcto, Snake. Las reglas de Línea de Visión (LDV) de las Cámaras son idénticas a las de los Guardias. Solo pueden estar orientadas hacia una de dos direcciones posibles, en función del lado visible de la ficha de Orientación de las Cámaras. Si la ficha muestra el lado naranja, la Cámara se comportará como si hubiera un Guardia en su casilla, orientado en la dirección señalada por el lado naranja.

■ Entendido.

■ Y una cosa más: las Cámaras no podrán verlo si se encuentra en la misma casilla que ellas. Aproveche esa ventaja.

► FICHAS DE ATENCIÓN Y RUIDO

■ **Si hago ruido en una zona, me muevo a otra y saco un **1** en una tirada de ruido, ¿la ficha de Atención me sigue?**

■ Eso es, Snake. Digamos que utiliza la acción Llamar para atraer a un Guardia y que luego usa la acción Correr para pasar a otra zona. Si luego saca un **1**, la ficha de Atención se desplazará hasta su posición actual, no se quedará en la que hizo el primer ruido. Da igual en qué posición empezara: si llama la atención de los Guardias, estos seguirán sus ruidos hasta su nueva posición.

■ **¿Y qué hay de los Ascensores? Si activo un Ascensor mientras mi ficha de Atención se encuentra dentro, ¿la ficha se desplaza conmigo?**

■ La ficha lo seguirá a la siguiente zona. Eso significa que, si ya ha atraído la atención, no la perderá. No baje la guardia: cuando se abran las puertas, puede que ya no esté solo.

■ **¿Qué le pasa a mi ficha de Atención si no hay ningún Guardia en mi zona? ¿Sigo teniendo que hacer tiradas de ruido?**

■ Snake, a menos que se le indique que retire su ficha de Atención, tiene que dejarla donde está. Si no hay Guardias en su zona, no es necesario que haga tiradas de ruido. Sin enemigos, no hay tiradas de ruido. Aun así, no se descuide.

■ **Si realizo la acción Llamar cuando mi ficha de Atención ya está en el tablero con el lado **1** bocarriba, ¿cambia al lado **2**?**

■ No, Snake. Si su ficha de Atención ya está en el tablero con el lado **1** bocarriba, se queda así. La acción Llamar solo la desplaza hasta la casilla en la que ha hecho ruido. Recuérdelo cuando llame la atención.

► IA Y COMPORTAMIENTO DE LOS GUARDIAS

Activación de los Guardias

■ **¿Los Guardias reanimados se activan durante la fase de Activación de los Guardias?**

■ Si un Guardia se reanima durante el paso Acción de los Guardias, la reanimación se resuelve en primer lugar, así que el Guardia se activará de la manera habitual.

■ **¿Y si se reaniman debido a una carta de Reacción enemiga?**

■ En tal caso, no se activan.

■ **¿La activación de un Guardia puede influir en el modo de activación de otro Guardia?**

■ Sí. Cada Guardia determina su propio modo al comienzo de su activación. Si un Guardia más alejado se mueve en primer lugar y termina siendo el más cercano a tu ficha de Atención **?**, los demás Guardias seguirán patrullando de la manera habitual.

■ O sea, que su movimiento no es aleatorio.

■ Exacto. Los soldados genoma están perfectamente coordinados. Se comunican mediante radios multibanda de categoría militar que les permiten informar de su posición en todo momento. Cuando un Guardia se dirige hacia un sonido, les indica a los demás que sigan patrullando. Es el protocolo estándar.

■ Quizá pueda utilizarlo en beneficio suyo, Snake.

■ **¿El modo de un Guardia puede cambiar durante su activación?**

■ No, Snake. El modo de un Guardia se determina al comienzo de su activación y no cambia hasta que termine dicha activación. Aunque un Guardia en modo Patrulla obtenga Línea de Visión (LDV) con una ficha que normalmente lo haría entrar en modo Sospecha, seguirá patrullando.

■ **¿Quiere decir que no reaccionan a lo que tienen delante de las narices?**

■ Los soldados genoma siguen su protocolo al pie de la letra. Si un Guardia comienza en modo Patrulla, se ceñirá a su ruta aunque detecte algo sospechoso.

■ Ese grado de disciplina podría utilizarse en su contra.

■ Exacto. Aunque esos casos deberían ser poco comunes. Únicamente un Guardia que comience su activación en modo Sospecha se moverá hacia la ficha por la ruta más corta. Así que ten cuidado, Snake.

■ **¿Qué tiene prioridad al terminar el turno de un Guardia? ¿Un Guardia que termine encima de una ficha de Atención **1** se gira al final de su turno?**

■ No. Como su ficha de Atención **1** ya estaba en el tablero cuando el Guardia se activó, ese Guardia está en modo Alerta e ignora todos los iconos **1** del mapa. Si un Guardia se coloca encima de su ficha de Atención (esto también se aplica a fichas de Guardias noqueados o muertos), se detiene inmediatamente y resuelve una carta de Reacción enemiga. A menos que estén orientados hacia una pared o un obstáculo, los Guardias seguirán su protocolo y mantendrán su orientación.

■ Entonces, una vez que estén en modo Alerta, se ceñirán a su objetivo sin desviarse.

■ Exacto. Si un Guardia está en modo Sospecha o Alerta, siempre seguirá la ruta más corta hasta su objetivo. Además, los Guardias nunca terminan su activación orientados hacia una pared o un obstáculo; ajustarán su ruta si es necesario. Manténgase alerta.



Movimiento de los Guardias

Al calcular la ruta más corta de un Guardia, ¿se tienen en cuenta los saltos?

No, Snake. Al determinar la ruta más corta, solamente hay que contar las casillas. Si hay varias rutas con el mismo número de casillas, los soldados genoma siempre elegirán la que requiere menos giros.

Las reglas sobre la ruta más corta dicen: «La ruta más corta entre dos casillas del mapa es aquella que tiene un menor número de casillas y que no atraviesa obstáculos como paredes o puertas bloqueadas». Puedes consultarlas en la página 15 del reglamento básico. Buena suerte, Snake.

Cuando un Guardia salta por encima de otro, ¿el salto y el aterrizaje cuentan como un solo movimiento? Supongo que sí, puesto que los Guardias no pueden compartir casilla.

Exactamente, Snake. El salto completo cuenta como un único movimiento, independientemente del número de Guardias sobre los que tengas que saltar.

¿Pueden doblar una esquina al saltar?

Sí, siempre que haya una ruta válida. Si un Guardia se mueve hasta una esquina y se encuentra con otro Guardia, salta por encima de él según sea necesario.

Puedes encontrar un ejemplo en la página 16 del reglamento básico.

Giros de los Guardias

¿En qué ocasiones siguen los Guardias la flecha azul que hay en las cartas de Órdenes enemigas?

Los Guardias solo utilizan la flecha azul cuando tienen rutas válidas a la izquierda y a la derecha (por ejemplo, cuando están orientados hacia un obstáculo). Si solo hay una ruta válida a la izquierda o a la derecha, el Guardia ignora la flecha.

Entonces, solo la utilizan cuando no saben hacia dónde ir.

Exacto. «El cauto comete pocos errores». Confucio conocía bien la virtud de la planificación, Snake. Lee las reglas con atención; puede que algún día te salven la vida.

Los soldados genoma siempre obedecen su protocolo. Si no están en modo Patrulla, siguen la ruta más corta hasta su destino.

¿Las flechas azules de las cartas de Órdenes enemigas se aplican desde la perspectiva del tablero o desde la del Guardia?

Las flechas azules se aplican desde la perspectiva del Guardia, Snake. Considera que la flecha derecha significa que el Guardia se gira en sentido horario y que la flecha izquierda significa que se gira en sentido antihorario. Así es como siguen sus rutas de patrulla.

Si yo salto por encima de un Guardia, ¿el Guardia se gira para orientarse hacia mí al final del movimiento?

No, Snake. El guardia lo atacará, pero no se girará. Recuerde que debe colocar su ficha de Atención  al final del movimiento de salto.

Ataque de los Guardias

¿Cuándo atacan los Guardias?

Snake, recuerde que, por lo general, los soldados genoma solo atacan al activarse durante la fase de los enemigos. La excepción es que usted salte por encima de ellos durante su turno. En ese caso, tendrán la oportunidad de atacarle.

Así que evita que te acorralen, Snake.

Reacciones y despliegue de los Guardias

¿En qué lugar del Barracón se despliegan los Guardias?

Los Guardias se despliegan en la casilla con el icono de Radio. Si esa casilla está ocupada, siga las reglas de «Desplegar un Guardia» en la página 13 del reglamento básico.

¿Qué pasa si no quedan cartas de Reacción enemiga en el mazo?

Dale la vuelta a la pila de descarte para formar un mazo nuevo.

Algunas cartas de Reacción enemiga dicen: «Revela la primera carta de Órdenes enemigas y colócala en la parte inferior del mazo sin resolverla». Da la impresión de que eso solo sirve para comprobar si es la carta de *Game Over*.

Eso es, Snake. La carta no se aplica, solo se revela por si se trata de la carta de *Game Over*. Cuantas más cartas pierda de esta forma, más cerca estará de la derrota.

Esa regla se encuentra en la página 13 del reglamento básico.

► MERYL

Vale... Me acabo de disfrazar. ¿Los Guardias me tratarán como si fuera de los suyos?

Eso parece, siempre que no sospechen. No me considerarán una amenaza e incluso saltarán por encima de mí si es necesario. Como si fuera un Guardia más.

► OTACON

Otacon, ¿puedes usar tus habilidades de Concentración con tus compañeros?

Snake, siempre que alguno de vosotros tenga que utilizar dados negros, puedo ayudarlos con mis fichas de Concentración. Echa un vistazo a mi habilidad Llamada por Codec.

Entonces, ¿puedes usar la Llamada por Codec para ayudarnos cuando tiremos dados negros?

Sí, puedo ayudarlos a desbloquear puertas o avisaros cuando haya Guardias cerca. Puedo utilizar cualquiera de mis cuatro fichas de Concentración, incluida la ficha «+1 dado negro». Como añadir un dado se considera una modificación de la tirada, es válido. Pero asegúrate de que sea un dado negro.

Entendido.

Buena suerte, Snake.

Otacon, ¿necesitas piratear tu Terminal antes de acceder a las cartas de Sistema de Jefe?

El Terminal de mi casilla ya está pirateado y tengo acceso a las cartas de Sistema de Jefe de este nivel. Ahora puedo robar y activar esas cartas usando las acciones Explorar sistemas y Acceder a sistemas.

De acuerdo. Cuento contigo.

Buena suerte, Snake.

► JEFES Y MISIONES RV

En los Niveles de Jefe, ¿el Jefe resuelve una reacción cada vez que se cumpla la condición, o solamente una vez al final de la fase de los jugadores?

Lo hace cada vez que se cumpla la condición, Snake. Los Jefes no esperan; reaccionan de inmediato.

Maldita sea, no voy a poder abrir esta puerta bloqueada de nivel 4 si voy solo.

Snake, si yo formara parte de la misión y me encontrara a dos casillas de ti, podría ayudarte. Podrías utilizar mis fichas de Concentración, incluida la que permite tirar un dado blanco adicional.

Y no olvides que yo también puedo utilizar mi habilidad Llamada por Codec para ayudarlos con mis fichas de Concentración. Aunque para eso tendría que formar parte de la misión.

¿Las Misiones RV se pueden jugar con cualquier número de jugadores? ¿Y qué personajes se pueden utilizar?

Sí, Snake. Las Misiones RV admiten entre 1 y 4 jugadores y, a diferencia de la Campaña, no están restringidas a personajes específicos. Se puede usar cualquier combinación.

¿Quieres decir que hasta yo puedo jugar en solitario?

Sí, Hal. Incluso tú puedes enfrentarte a una misión a solas.

No te creas que me hace mucha gracia... Pero lo haré lo mejor que pueda.

¿Los Jefes RV utilizan su mazo de Jefe?

No, Snake. Los Jefes RV no utilizan sus mazos especiales. En vez de eso, siguen las reglas especiales que se incluyen en el lado RV de su tablero, el lado de color verde.

Entonces, ¿sus ataques también cambian?

Eso es. El número de dados que tira cada Jefe también es diferente, así que lea su tablero con atención. Y tenga en cuenta que si un Jefe RV lo ve, dará la voz de alarma. Vigile la retaguardia, Snake.



► ARMAS Y EQUIPO

■ **Mmm... En la pistola SOCOM no aparece el número de usos, como en otras armas. ¿Por qué?**

■ En la base debería haber suficientes balas del calibre 0,45 como para que no se le acaben. Si una carta de Equipo no incluye el número de usos, no tiene que preocuparse por quedarse sin munición.

■ Ya no estás tan desnudo, Snake.

■ Buena suerte, Snake.

■ **¿Puedo atacar a más de un blanco a la vez con un arma? He causado suficiente daño con un solo ataque como para matar a dos Guardias.**

■ No, únicamente ciertas armas permiten atacar a varios blancos a la vez, Snake. Lea con atención la carta de Equipo para saber a cuántos enemigos puede atacar con ella.

■ **Coronel, ¿puedo disparar a través de otras miniaturas?**

■ Sí, Snake. Las miniaturas no bloquean la Línea de Visión (LDV) de los ataques de armas a distancia.

■ **¿El C4 se puede detonar disparándole?**

■ Lo siento, Snake. No puede disparar a los explosivos para detonarlos.

■ **Coronel, ¿y si apunto desde la vista en primera persona?**

■ Snake, esa opción se añadió en *The Twin Snakes*. Este juego se basa en la versión original de PS1.

■ Maldita sea...

■ **Si gasto una carta de Equipo desbloqueada, ¿la pierdo para el resto de la campaña?**

■ No, Snake. Solo se descarta durante el nivel actual. Podrá volver a utilizarla en sus próximas misiones.

► PREGUNTAS SOBRE NIVELES CONCRETOS

Nivel 2

■ **¿Puedo llegar al Evento B sin entrar en la Línea de Visión (LDV) de la Cámara?**

■ Tenga cuidado, Snake. Esa Cámara siempre puede ver el Evento B. Puede alcanzarlo si se mueve a su casilla, pero la Cámara lo verá.

■ Así que no hay forma de evitarlo.

■ Eso es. Pero recuerde que se trata de un objetivo opcional. No lo necesita para completar el nivel. Y siempre puede volver a jugar un nivel cuando esté mejor equipado.

Nivel 3

■ **¿El nivel termina inmediatamente al derrotar a 12 Guardias en las Celdas de confinamiento?**

■ Exacto, Snake. Una vez que hayan derrotado a 12 Guardias, el nivel se considera completado. Si cumple ese objetivo, no es necesario que lleguen al Evento C ni a la Salida.

■ **¿Y qué pasa si decidimos ir a por el Evento C? ¿El jugador que tenga la ficha es quien debe llegar a la Salida?**

■ No, Snake. Si usted o Meryl tienen la ficha del Evento C, cualquiera de los dos puede llegar hasta la Salida para completar el nivel. De ustedes depende elegir el mejor modo de proceder.

Nivel 4

■ **Cuando la acción de Ocelot dice que se aleja del jugador activo, ¿ese movimiento puede hacer que termine más cerca del jugador que antes, desde otra dirección?**

■ Al parecer, Ocelot se mueve por la ruta que más lo aleje de usted. En ciertos casos, podría ocurrir que termine su movimiento más cerca que antes de empezar.

■ Entonces, no se dedica a huir sin más, sino que intenta crear distancia estratégicamente.

■ Exacto. Trate de aprovecharlo en su beneficio.

Nivel 6

■ **¿Los Guardias pueden usar armas a distancia en el Silo nuclear L1 y el Camión del silo nuclear?**

■ Sí, Snake. Pueden usarlas.

■ Me habías dicho que nada de armas.

■ He dicho que tú no puedes usar armas ahí dentro. Los Guardias llevan trajes de radiación que los protegerían si las ojivas nucleares resultaran dañadas. Tu traje de infiltración no ofrece esa clase de protección y tus nanomáquinas tampoco te ayudarán. Tenlo en cuenta, Snake.

■ **¿Todos los jugadores pueden usar la carta de Acción especial Nikita una vez que la obtengamos?**

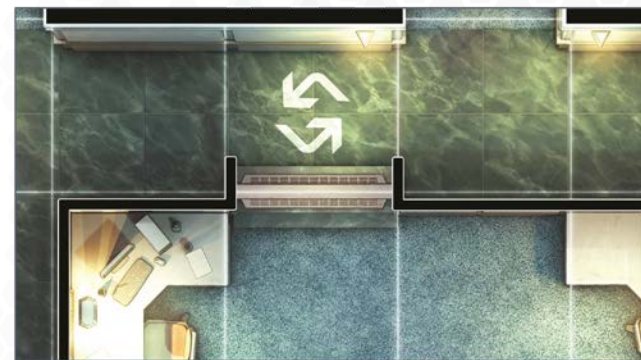
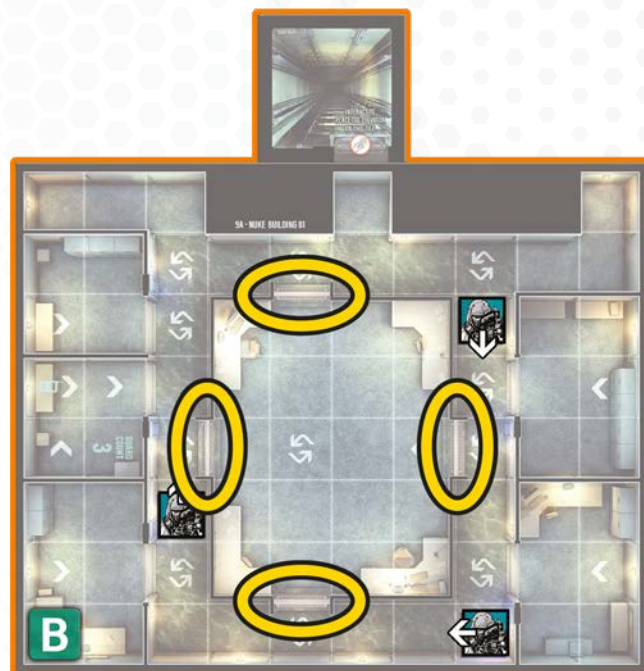
■ Lo siento, Snake. Solamente puede usarla una persona, la misma que la haya recogido en el Silo nuclear B1.

■ **¿Los misiles Nikita se quedan quietos si realizo otras acciones en mi turno?**

■ Son misiles de reconocimiento por control remoto, a veces llamados misiles Nikita. Tienen cámaras CCD colocadas en la punta. Una vez disparados, transmitirán sus datos visuales a tu monitor. Puedes controlar su vuelo en todas direcciones, pero solo se moverán cuando gastes una acción para guiarlos. Cuando no estés guiando los misiles, estos se quedarán quietos, así que puedes realizar otras acciones mientras hay un misil Nikita en el mapa.

Silo nuclear B1

■ **Coronel, ¿estos obstáculos bloquean la Línea de Visión?**



■ No, Snake. Al comprobar la Línea de Visión (LDV), ignore esta clase de paredes que sobresalen. A veces las ilustraciones no se corresponden del todo con las líneas de la cuadrícula, pero si una miniatura es capaz de atravesar una casilla, la LDV se considera válida.

