

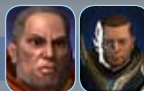


# WORLD SHIFT

GUÍA DE CAMPAÑA



## 1. La expedición



**Objetivo:** Asume el papel de Denkar Nivara, al mando de un escuadrón de Troopers humanos. Despeja el camino de bestias salvajes y mutantes para que el equipo científico pueda avanzar hasta su destino.



1

- El camino de la jungla conduce hasta una colina. En lo alto encontrarás un asentamiento mutante protegido y en él un artefacto que podrás recuperar tras derrotar a los defensores.
- Si en algún momento pierdes demasiados Troopers y el enemigo te supera, utiliza la habilidad Solicitar refuerzos de Denkar.

2

- Esquiva las patrullas de tropas humanas siempre que puedas y mantente alejado de ellas para no atraer su atención. Vigila constantemente el estado de salud de Denkar. Si en algún momento su salud baja peligrosamente puedes usar su habilidad Inyección revitalizante.

3

- Si una patrulla enemiga te ve y te ataca, distráela con los Troopers supervivientes y ordena a Denkar que corra hacia la salida. Cuando la alcance habrás cumplido la misión.

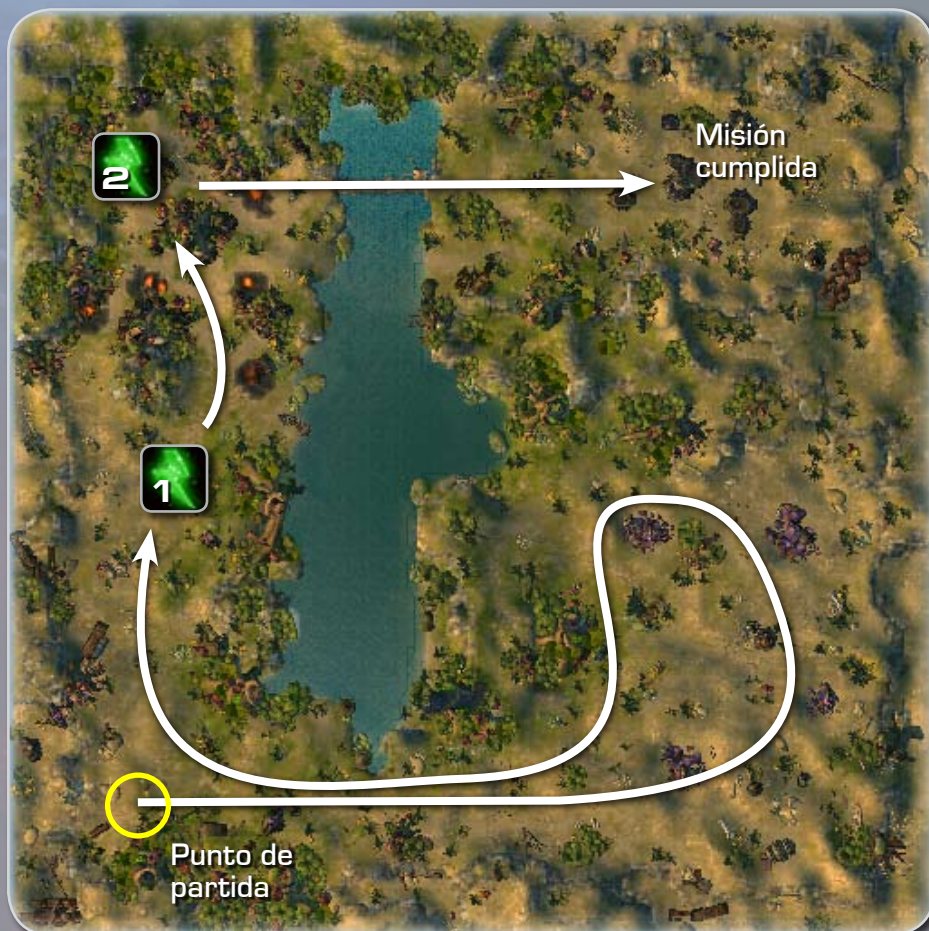


Los grupos de mutantes y animales salvajes no deberían suponer un problema para tu escuadrón armado. Si en algún momento te ves atacado por un grupo numeroso, utiliza la habilidad Confusión.



## 2. El asedio

**Objetivo:** Rompe el cerco a la aldea mutante. Denkar no podrá deshacerse en solitario de las tropas que protegen el camino, por lo que deberás conseguir refuerzos para completar tu objetivo.



! Al Este encontrarás un grupo de mutantes luchando contra los invasores. Ayúdales a derrotar a sus enemigos y se pondrán a tus órdenes. Explora el valle para localizar otros tres grupos de mutantes que se unirán a ti. Después regresa al punto de partida.

1

- Los Warriors son muy efectivos en el combate a distancia. Mantenlos alejados de los Troopers enemigos. Emplea los Brute para distraer la atención de los Rippers humanos.
- Vigila la salud de Denkar y utiliza sus habilidades especiales para mantenerlo con vida.

2

- Unidades mutantes se unirán a tu escuadrón. Entre ellas Shamans y Sorcerers que cuentan con la habilidad Sanación, que te será muy útil en situaciones comprometidas.
- Mantén el grueso de tus fuerzas en la retaguardia y atrae pequeños grupos de enemigos con disparos de Warriors avanzados. Si divides a las fuerzas enemigas será más sencillo conseguir la victoria.

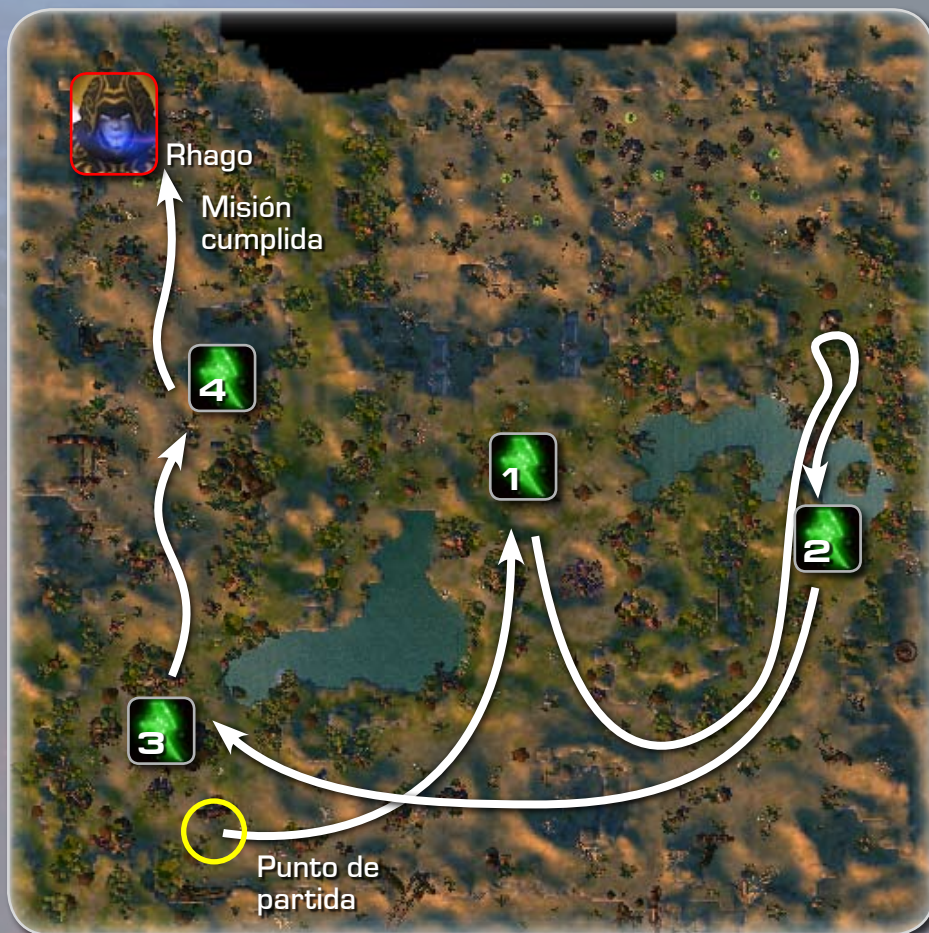


### 3. Traición

**Objetivo:** Como guardián de su pueblo, debes guiar a Ganthu y proteger las aldeas mutantes de las ofensivas humanas. Tendrás que resistir tres oleadas de ataques enemigos.



**!** Ganthu no es muy fuerte en combate pero puede curar a unidades cercanas. Utiliza la habilidad Congelación para dejar indefensas a las tropas enemigas más peligrosas; y la Curación sagrada para restaurar la salud de tus defensores.



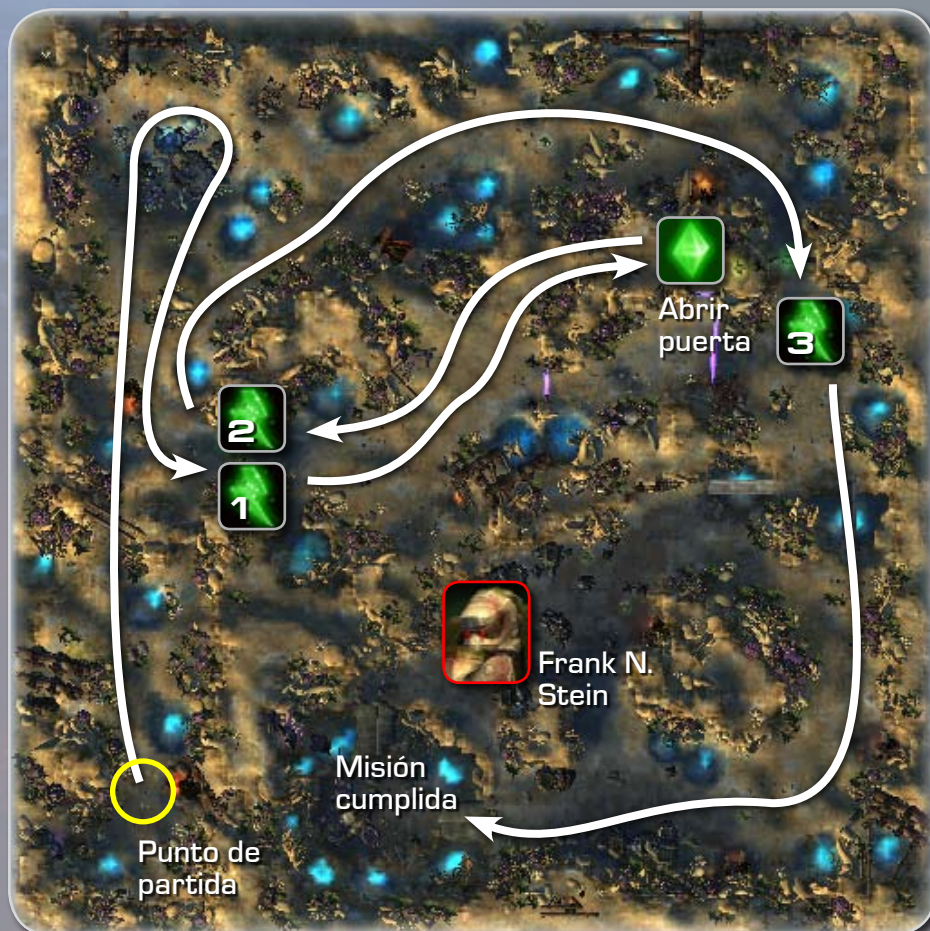
- 1** • Avanza alejado de las patrullas enemigas para no atraer su atención. Si te detectan, utiliza el Rayo contra los Rippers y la Congelación sobre los grupos de Troopers para detener sus ataques durante unos segundos.
- 2** • Al cruzar el puente te verás emboscado por un grupo de cuatro Assassins y un mago mutante llamado Ragho. Lanza rápidamente un rayo a uno de los Assassins del extremo norte del puente y congela al grupo del sur, junto con Ragho.
  - Acaba con el Assassin del extremo norte y después acércate lo más que puedas al grupo del sur para que los francotiradores te hagan el menor daño posible. Emplea Rayos para derrotar a los Assassins y sigue atacando a Ragho; éste huirá en cuanto reduzcas su salud considerablemente.
  - Si tu salud se reduce peligrosamente usa la Curación sagrada sobre ti mismo para recuperar todas tus fuerzas.
- 3** • En el camino Ragho volverá a atacarte con un grupo de Warriors. Congela el grupo entero y acércate para acabar con ellos con rayos y ataques convencionales. Ragho desaparecerá cuando le quede poca salud.
  - Ragho te atacará otras dos veces más, huyendo en cada una de las ocasiones cuando reduzcas su salud. Cuando llegues a la aldea se unirá a ti Eji, una joven con portentosos poderes.
- 4** • Atraviesa la línea defensiva que los mutantes mantienen contra los humanos. Mantén a Eji cerca de Ganthu mientras luchas para beneficiarte de sus habilidades pasivas de sanación. Si te ves superado por el número de enemigos, retírate hasta la línea de defensa mutante para buscar apoyo.
  - Al final del camino te espera de nuevo Ragho, escoltado por dos poderosos Hellfires. Con Eji cerca de él, Ganthu se mantendrá con vida el tiempo suficiente para acabar con los Hellfires mediante rayos y poder atacar al mago renegado. Derrótales para completar la misión.



## 4. Justa venganza



**Objetivo:** Ganthu y Denkar unen sus fuerzas para escapar juntos de sus enemigos. Consigue activar la apertura de las puertas del campamento para poder así huir de la zona.



! Eji será una de tus mejores aliadas: mantendrá la salud de todo tu ejército durante la lucha gracias a sus habilidades curativas.

! Para enfrentarte a la primera patrulla de humanos acaba primero con su líder y solicita refuerzos cuando tu escuadrón se vea mermado. Deshazte poco a poco de los integrantes de la patrulla y penetra en el campamento cuando se abra la puerta.

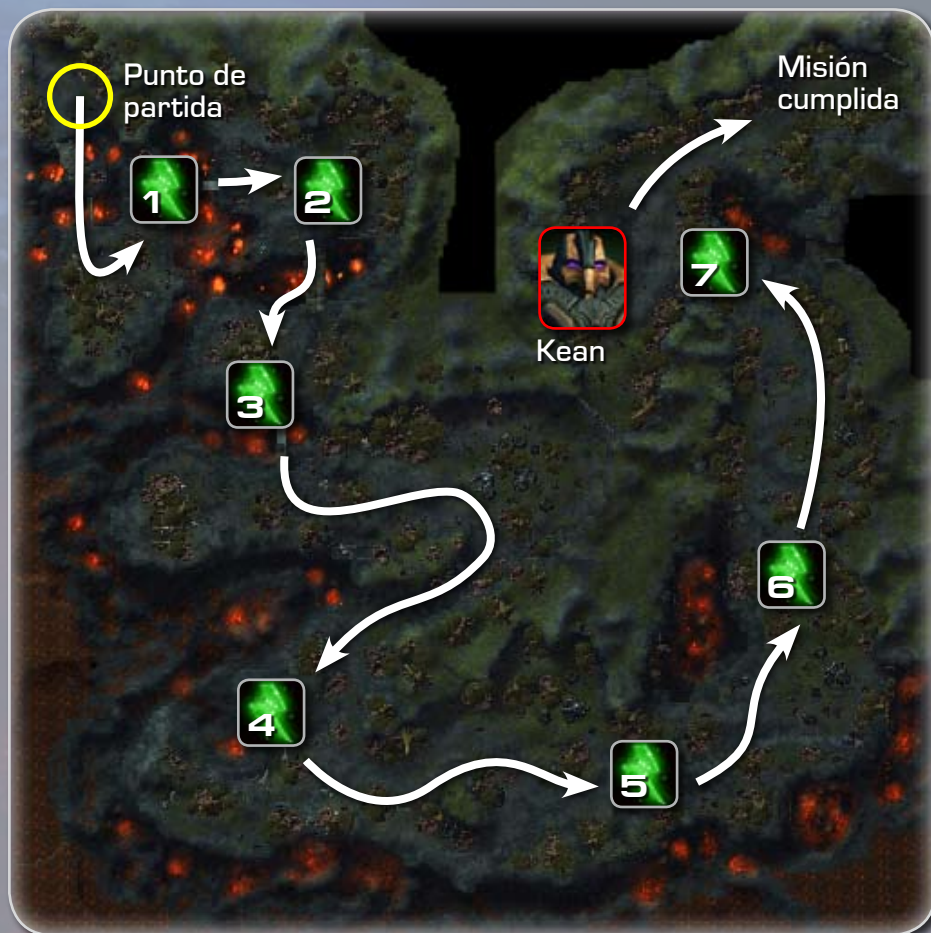
- 1** • Cuando llegues a la zona protegida por las torretas, atrae la atención de los Troopers enemigos para alejarlos de las defensas automáticas. Destruye las torretas, pero no desactives el campo de fuerza que mantiene a las bestias salvajes encerradas.  
• Dirígete al Norte hasta llegar al artefacto que abre la puerta trasera de la base y, después de activarlo, sal del campamento por donde habías entrado.
- 2** • Avanza por el límite norte del escenario hacia la entrada trasera que has abierto, combatiendo las patrullas humanas por el camino y destruyendo las defensas automáticas situadas en la entrada.
- 3** • Penetra en el campamento y acaba con la poca oposición que encontrarás. Al llegar a una encrucijada con dos puentes, toma el que lleva al Sur para rodear las defensas principales.  
• Utiliza la habilidad Congelación de Ganthu sobre los grupos grandes de Rippers, la Confusión de Denkar sobre los Troopers y centra tus ataques en el oficial y los Hellfire. Mantén a tus héroes a salvo y solicita refuerzos si la salud de alguno de ellos cae peligrosamente.  
• Ábrete paso a través de un último grupo de defensores para llegar a la nave y huir de la zona. Antes de enfrentarte a ellos, aléjalos de las torretas defensivas y deshazte del oficial y de los Assassins que te dispararán desde la retaguardia.



## 5. Viejos rencores



**Objetivo:** Tras un aterrizaje forzoso, Denkar, Ganthu y Eji deben atravesar los cañones y ríos de lava para penetrar en la ciudad de Saling.



**!** Observa los ríos de lava que corren bajo los puentes para predecir erupciones volcánicas y encontrar el momento preciso para cruzar al otro lado. Para ello te resultará útil girar la cámara e inclinarla hacia el desnivel.

- 1** • Cruza el tercer puente, pero no intentes hacerlo de una sola vez. Detente en la columna central de piedra y espera a que se cesen las erupciones en la segunda mitad del puente.
- 2** • El cuarto puente es muy largo y tendrás que asegurarte de que cuando empieces a cruzarlo no esté subiendo ninguna erupción de lava por la pared de la grieta.
- 3** • Cruza el último puente para llegar a tierra firme y dejar atrás las erupciones volcánicas. Cerca encontrarás una base humana donde Denkar puede conseguir ayuda.
- 4** • Huye hasta que los Rippers y Troopers dejen de perseguirte. Los habitantes del cañón no deberían suponer un gran desafío para los tres héroes.
- 5** • Mantente alejado del campamento humano y de los guardias que lo patrullan.
- 6** • Avanza pegado al borde de la brecha. Observa los movimientos de la patrulla enemiga y pasa cuando se aleje de tu ruta.
- 7** • No te separes de la pared Este hasta encontrarte con el comandante Kean, capitán de la guardia de la ciudad.
  - Lanza la habilidad Confusión sobre los Surgeons enemigos y ataca con rayos a los Assassins. Acerca a Denkar a los Assassins para reducir el daño que estos infligen y, tras acabar con ellos, ataca a los Surgeons.
  - Congela a los Surgeon para evitar que se curen entre sí y centra tus ataques sobre uno de ellos. Emplea la Curación sagrada sobre Denkar, que se llevará la peor parte del castigo del enemigo.
  - Al enfrentarte al comandante Kean mantén a Eji y a Ganthu cerca de Denkar para que lo curen. La victoria te dejará libre el acceso a la ciudad.



## 6. Infiltrados



**Objetivo:** Infiltrate a través de los complejos mineros exteriores hasta el interior de la ciudad y encuentra a la hermana de Denkar, la única persona que puede ayudarle en estos momentos.



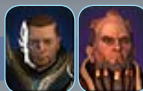
! Evita que los Troopers te vean y den la alarma. Puedes enfrentarte a pequeños grupos formados por tres o cuatro unidades enemigas, pero debes esquivar las patrullas más grandes.

! Acaba con el primer Trooper que te encuentres con un rayo para que no dé la alarma y luego enfréntate a los Rippers. Recoge la tarjeta de acceso del Trooper abatido.

- 1** • Manejando a Denkar podrás infiltrarte entre las patrullas enemigas, ya que con su casco puesto pasará desapercibido si no se acerca demasiado a los Troopers rivales.
  - No entables combate y cruza entre las patrullas a una distancia prudencial de sus integrantes. Puedes acercarte a las paredes y bordes del camino y esperar a que los Troopers pasen de largo antes de continuar.
  - Hazte con los explosivos que encontrarás en el almacén de xenolito.
- 2** • En la instalación minera espera a que se alejen los guardias y coloca los explosivos. Si las dos patrullas que protegen la zona se acercan a ti puedes esconderte detrás de los edificios y volver a intentarlo cuando se vayan.
- 3** • En la siguiente instalación minera coloca un nuevo paquete de explosivos. Después, escóndete tras la pared rocosa del Norte.
  - Detona el primer paquete de explosivos que colocaste y todos los guardias abandonarán sus puestos para acudir al lugar de la explosión. Aprovecha la confusión para avanzar con Ganthu y Eji y conducirlos hasta Denkar.
- 4** • Deshazte de las patrullas individuales atacando en primer lugar al Trooper para evitar que dé la voz de alarma.
- 5** • Cruza el puente de piedra. Una patrulla enemiga te intentará bloquear el paso. Es el momento adecuado para detonar el segundo explosivo colocado por Denkar y continuar avanzando.
  - Avanza hacia el Norte manteniéndote alejado de la patrulla enemiga. Cuando el camino quede despejado podrás refugiarte en el interior de la ciudad.



## 7. Un nuevo enemigo



**Objetivo:** Escolta a Kuna Nidahl y defiende el laboratorio del ataque de tropas desconocidas. Al llegar a la zona descubrirás que una aldea mutante ha sido sitiada por las mismas fuerzas hostiles. Defiende ambas posiciones y detén a los invasores.



! Al llegar a la primera aldea, mantén unido a tu escuadrón. De camino al laboratorio topas con un Alien Master, el líder de las huestes invasoras. Para derrotarlas, concentra las habilidades de tus tropas sobre el propio Alien Master hasta acabar con él. Después, ocúpate de sus acólitos.

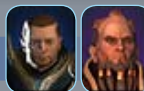
1

- Protege las torretas defensivas y asegura la zona hasta que llegue el Surgeon aliado. Cuando abandones el laboratorio, deja al Surgeon y a tres Troopers a cargo de la defensa de las torretas.
- Cuando alcances el campamento enemigo, atrae al Alien Master de forma que se aleje del nido. Concentra las habilidades de tus tropas sobre él hasta derrotarlo y regresa con el grueso de tu escuadrón al laboratorio.
- Reunidas todas tus tropas, solicita refuerzos. Deja a tres Troopers en el laboratorio y dirígete de nuevo al nido de los aliens.
- Ataca primero la defensa perimetral para abrirte paso y, a continuación, concentra las fuerzas de todo tu escuadrón contra el nido. Emplea tus habilidades de área contra las criaturas que engendra el nido para acabar con ellas rápidamente.



## 8. Regreso al pasado

**Objetivo:** Con la ayuda de Ganthu, Denkar debe recuperar el diario de expedición de su padre, Lord Nivara, abatido años atrás por tropas varunianas.



! En esta misión cuentas con unidades mecánicas. Recuerda que el Constructor puede emplear la habilidad Reparación para restaurar la salud de tus unidades tanto durante como después de la batalla.

! Al llegar al primer claro, topará con numerosas patrullas de varunianos. Espera a que sean ellas quienes se acerquen a tu posición. Ante grandes concentraciones de unidades enemigas, emplea la habilidad Andanada de los Assault Bots.

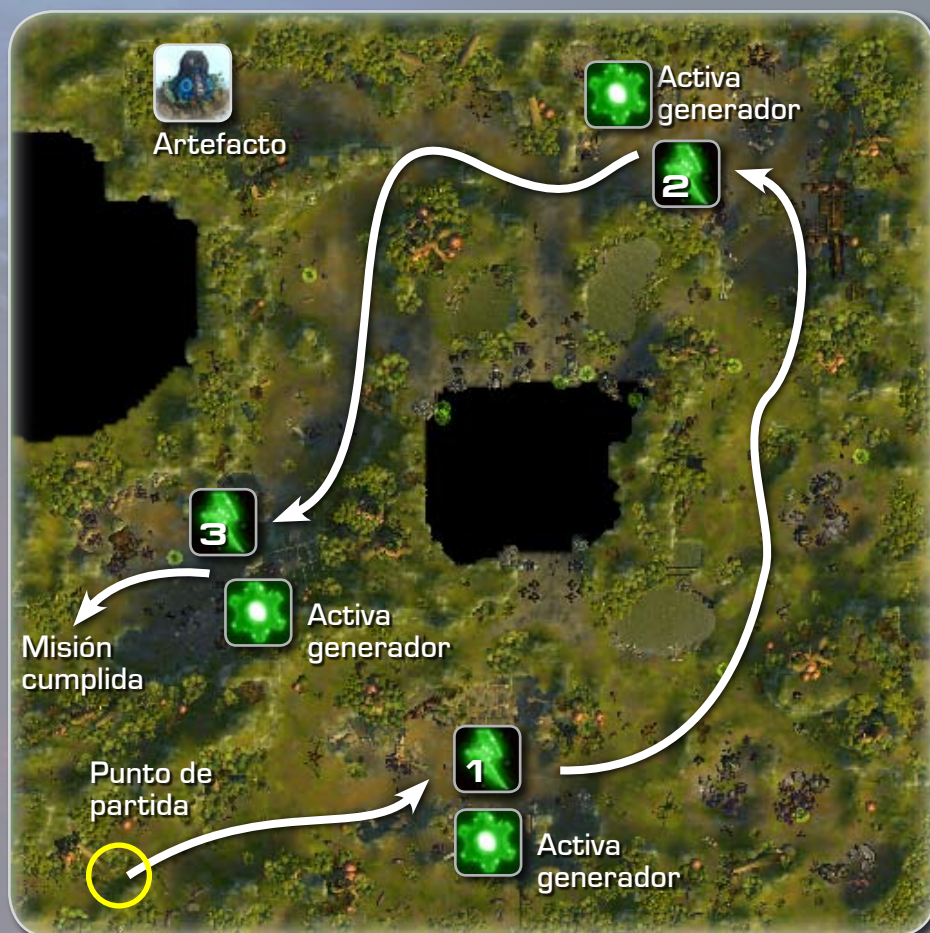
- 1**
  - Cuando alcances el segundo claro, debes atraer primero al grupo de Rippers situado al Norte. Procura no llamar la atención de otras tropas hasta derrotarlas.
  - Al enfrentarte a los Troopers de la región central del mapa, emplea la habilidad Corrupción de tu Stone Ghost. De esta forma, los Soul Worms generados atraerán el fuego enemigo. Aprovecha esta circunstancia para derrotar a tus adversarios utilizando las habilidades de área de tus unidades.
  - Al alcanzar una bifurcación, topará con un nutrido escuadrón enemigo. Lanza la habilidad Congelación y centra tus ataques sobre el Constructor. Cuando hayas acabado con él, emplea las habilidades de área para acabar con el resto de tus enemigos.
  - Si tu número de Rippers desciende bruscamente, solicita refuerzos.
- 2**
  - Enfrentate a las patrullas varunianas que se interpongan en tu camino. Concentra tu ataque sobre los Judges enemigos para evitar que sus granadas de protones mermen las fuerzas de tus unidades. Lanza los rayos de Ganthu sobre ellos para derrotarlos cuanto antes.
  - En el sendero serás atacado simultáneamente por Troopers, Rippers y Assassins. Es importante ocuparse rápidamente de los Assassins ya que pueden acabar con alguno de tus héroes desde la distancia.
- 3**
  - Hazte con el diario de Lord Nivara y dirígete rápidamente hacia el Norte hasta alcanzar una bifurcación. Para escapar, sigue el camino que conduce hacia el Oeste.



## 9. En busca de la Ciudad Perdida



**Objetivo:** Localiza los artefactos mencionados en el diario de Lord Nivara y examínalos en busca de nuevos datos sobre la Ciudad Perdida.



! Tus técnicos serán los encargados de analizar los artefactos que encuentres en esta expedición. Debes mantenerlos a salvo para poder cumplir la misión. Para garantizar su seguridad, mantenlos en un grupo aparte escoltado por Arna.

! Al Este encontrarás los primeros artefactos. Mientras los técnicos los analizan, tus tropas deben mantener a raya a los droides enemigos. Sitúa al Surgeon cerca del técnico que esté analizando un artefacto para que emplee su habilidad Tratamiento si es necesario. Cuando finalice la inspección de los artefactos, abandona rápidamente el claro por el camino del Este.

- 1** • Cuando alcances la base de los droides, evita una confrontación directa. Rodea las instalaciones enemigas por el Este y continúa hacia el Norte. En tu avance, mantén a los técnicos bien protegidos y vigila posibles ataques por la retaguardia.  
• Al descubrir el generador de energía, uno de tus técnicos deberá analizar el artefacto. Sitúa a Arna o a un Surgeon junto a él para que vayan curando las heridas que le producirán los ataques enemigos.
- 2** • Tras activar el generador, sigue hacia el Este y aléjate de la base. Después, avanza hacia el Sur hasta encontrar un nuevo punto de control.
- 3** • Cruza el puente de piedra y ábrete paso entre las torretas defensivas congelando a los Z-Bots. Refugia a Arna y a los técnicos cerca de los riscos del Norte.  
• Finalmente, despeja la zona del último artefacto. Cuando el técnico lo haya analizado, huye rápidamente hacia el Oeste para cumplir la misión.



## 10. En la boca del lobo



**Objetivo:** Denkar, Arna y Ganthu deben explorar la zona en busca de la pista final que los conduzca a Esperanza.



**!** Mantén a tu Assassin lejos de la línea de batalla para utilizar al máximo sus habilidades de francotirador. Cuando te encuentres con huevos alienígenas, asegúrate de destruirlos antes de que eclosionen. Para ello, utiliza la Andanada de los Assault Bots mientras concentras sobre ellos el ataque de tus tropas.

1

- Emplea el disparo de largo alcance del Assassin para atraer a los escorpiones hasta la entrada. Allí podrás enfrentarte a ellos sin que eclosionen los huevos.
- Acaba con todos los nidos y criaturas hostiles de la zona, pero no te acerques a la gran concentración de huevos que rodea el artefacto sin antes activar el punto de control.

2

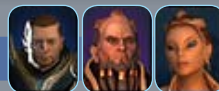
- Emplea la Andanada para destruir todos los huevos posibles. Lanza la habilidad Congelación para mantener a raya al mayor número de enemigos posibles y vigila la salud de tus héroes.
- Recupera el artefacto y avanza hacia el Este. Ayuda al grupo de mutantes que está siendo atacado. Tras el enfrentamiento, cura a los Brutes con las habilidades de Arna.
- Busca la guarida de la criatura de la que te hablaron los mutantes y recuerda que es importante mantener con vida a los Brutes que se han unido a tus tropas.

3

- Mantente lejos de Big One. Sitúa a Denkar al frente del escuadrón, escoltado por los Troopers.
- Detrás de esta primera línea, apostea a Ganthu, Arna y al Judge para que puedan emplear sus habilidades sin ser heridos.
- En la retaguardia sitúa a los Assault Bots y al Assassin.
- Abre la ofensiva disparando a uno de los escorpiones con el Assassin para alejarle de la gran concentración de huevos que hay detrás de Big One.
- Al acabar con los escorpiones aparecen nuevos huevos que debes destruir rápidamente.
- Big One atacará a tus tropas lanzando rayos: adelanta a Denkar, tu unidad mejor blindada, y utiliza su habilidad Confusión para atraer la atención de Big One.
- Vigila en todo momento la salud de Denkar utilizando periódicamente las habilidades de Arna y Ganthu para curarlo o haciendo uso de la Inyección revitalizante.
- Mientras los Assault Bots lanzan andanadas sobre los escorpiones pequeños, concentra el ataque de los Troopers y el Assassin sobre Big One hasta acabar con él.



## 11. Esperanza



**Objetivo:** La expedición ya conoce la ubicación exacta de Esperanza. El grupo, liderado por Denkar y Ganthu, debe atravesar el valle y alcanzar la entrada de la Ciudad Perdida.



! Para derrotar a los Arbiter y los Harvester, alterna el uso de las habilidades Confusión y Congelación mientras concentras el ataque del grueso de tus tropas sobre ellos. Merma la energía de los Arbiter con las granadas de protones de tus Judges, de esta forma impedirás que infundan terror a tus tropas.



! Ten cuidado con las formaciones tentaculares que habitan la región ya que las nubes tóxicas que lanzan pueden herir a tus unidades. Procura que tus tropas no se acerquen demasiado a estas criaturas y si la situación lo requiere, intenta pasarlas de largo lo más rápidamente posible.

- 1**
  - En esta misión no podrás pedir refuerzos, por lo que es de vital importancia vigilar la salud de todos tus efectivos.
  - Cuando alcances la región oeste, encontrarás un artefacto. Al inspeccionarlo, comprobarás que no ocurre nada. Sigue explorando la zona.
- 2**
  - Hacia el Este hallarás las puertas de la ciudad de Esperanza. Para entrar, debes desactivar el escudo energético que las protege.
  - Busca el artefacto oculto en el extremo noroeste del mapa. Para desactivar las defensas de Esperanza, debes activar los dos artefactos encontrados hasta el momento.
  - Sólo Ganthu y Denkar pueden activar los artefactos. Deja a Ganthu junto al segundo artefacto y regresa con el resto de la expedición a las puertas de la ciudad. Una vez allí, lleva a Denkar hasta el primer artefacto.
  - Activa ambos artefactos de forma consecutiva. Después, envía tanto a Denkar como a Ganthu a las puertas de Esperanza.
  - Evita que las hordas de aliens entrenen en la ciudad. Sitúa a Eji y a dos Sorcerers detrás de tus Judges y repele el ataque.
  - Cuando derrotes a todos los enemigos, podrás entrar en la ciudad de Esperanza y cumplir la misión.



## 12. El laberinto



**Objetivo:** Explora el laberinto hasta encontrar el origen de la misteriosa fuerza psíquica percibida por Eji.



**!** La zona está plagada de trampas difíciles de detectar. Intenta esquivarlas y sitúa a Denkar, tu unidad más resistente, a la cabeza de la expedición para que absorba los daños de las posibles detonaciones.

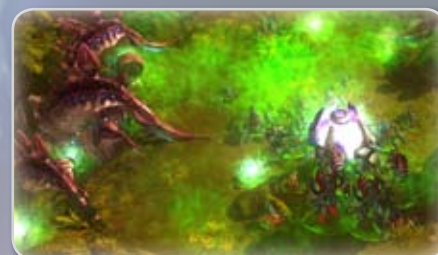
- 1** • En esta misión no dispones de refuerzos. Cuida al máximo la salud de todos tus Troopers y repara los Assault Bots con el Constructor cuando sea necesario.
- 2** • Avanza por el laberinto hasta alcanzar una gran sala que deberás atravesar. En ella encontrarás un extraño e inerte robot.
- 3** • Al intentar utilizar el control situado al fondo de la sala, el enorme robot cobrará vida y atacará a tus tropas.
  - Para derrotar a este poderoso "Boss", sitúa al grueso de tus tropas cerca de él cuando esté dormido. Activa el control con Denkar y envíale de inmediato hacia el Boss.
  - Mantén a tus unidades cerca del "Boss" en todo momento y emplea la habilidad Confusión para atraer su atención sobre Denkar.
  - Si el "Boss" toma como objetivo a un Assault Bot, repáralo cuanto antes con tu Constructor y sigue empleando la habilidad Confusión en cuanto se recargue.
  - Activa el mecanismo con Denkar y abandona la sala tras superar el punto de control.
- 4** • Encuentra el artefacto y repele los ataques enemigos. Concentra tus habilidades sobre los Harvesters para después acabar con el resto de las hordas alienígenas y hacerte con el control del artefacto.



## 13. La huida



**Objetivo:** Hazte con la nave de Zarx y huye de la zona para garantizar la seguridad del Resonador.



1

- Contén el ataque de los aliens enemigos mientras los refuerzos solicitados por Zarx se aproximan a la zona.
- Cuando lleguen los refuerzos, avanza hasta la posición del Alien Master. Ataca primero a los oficiales enemigos y, finalmente, concentra el fuego de tus unidades sobre el Alien Master.

2

- Atraviesa la zona plagada de tentáculos lo más rápido posible.
- Emplea las habilidades de todas tus unidades para derrotar al nuevo grupo de aliens enemigos y reserva la habilidad Solicitar refuerzos para más adelante.

3

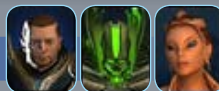
- Derrota al escuadrón de aliens hostiles y mantén a salvo a tus oficiales. Cuando llegues a la nave de Zarx, solicita refuerzos y activa el punto de control.

4

- Ataca al Alien Master y emplea la Confusión sobre él para evitar que utilice sus habilidades.
- Tras derrotar a los aliens, huye de la zona en la nave de Zarx.



## 14. Alas rotas



**Objetivo:** Localiza la estructura de defensa antiaérea alienígena y acaba con ella. Mientras tanto, debes defender la nave de Zarx y proteger el Resonador.



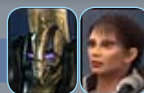
**!** Protege la nave de Zarx de los ataques enemigos. Procura neutralizar cuanto antes a los rápidos Tritechs y Trisats que dispararán directamente a la nave. Si hay un Manipulator entre las tropas enemigas, neutralízalo cuanto antes para que no pueda restablecer la salud de sus aliados.

- 1** • Tras repeler el último ataque, avanza hacia el Este. Rodea el lago y cruza el puente de piedra custodiado por un nutrido grupo de aliens.  
• Ocúpate primero de los oficiales y emplea la Nova oscura de Zarx para abatir a grandes concentraciones de enemigos antes de que lleguen sus refuerzos.
- 2** • Ignora a los insectos ya que, cada vez que matas a uno, fuertes emisiones de gas ácido dañan a tus unidades. Busca y destruye el origen de los insectos: un nido de arañas situado al Noreste.
- 3** • Dirígete hacia el Sur hasta alcanzar el campamento enemigo. Antes de lanzar una ofensiva, recupera fuerzas y solicita refuerzos si fuera necesario.  
• Comienza el ataque lanzando la habilidad Confusión sobre los dos Manipulators y concentra el fuego de todo tu escuadrón sobre ellos.  
• Cuando estos hayan caído, ocúpate del Alien Master y, posteriormente, de los Harvesters.  
• Durante el combate, mantén bien vigilado el Resonador. Repele los ataques de las pequeñas unidades que concentran sus ofensivas sobre el artefacto.



## 15. Atrapados

**Objetivo:** Los refuerzos solicitados por Denkar son derribados por el enemigo. El escuadrón superviviente, dirigido por Kuna Nidahl y Arna Nivara, debe asegurar la zona y acabar con la instalación antiaérea alienígena.



! Para proteger la nave mientras las torretas defensivas son teletransportadas a tu posición, sitúa a Arna y a los Assault Bots en la retaguardia y a los Troopers y a Kuna en vanguardia para absorber los ataques alien.

! Vigila la salud de Kuna, retírala cuando no puedas curarla más y protégela con Troopers. No dudes en solicitar refuerzos: cuando la cuarta torreta se active los ataques se detendrán y podrás tomarte un respiro para recuperar fuerzas.

**1** • Tras cruzar un gran arco de piedra serás testigo de la batalla de un High Priest y su grupo de mutantes contra un escuadrón alien. Ayuda al High Priest atacando la retaguardia alien y, en recompensa, él dejará a tu cargo tres Brutes y tres Howling Horrors. Cuídalos: si caen en combate no podrás recuperarlos y te serán de gran ayuda en la batalla final.

**2** • Para destruir la defensa antiaérea situada en el extremo sur del mapa tendrás que librar una batalla infernal. Antes de activar el punto de control, refuerza tus tropas.

**3** • Divide a tus tropas en dos grupos. En el primero, encargado de defender el cañón, incluye al Judge, Kuna, Arna y a las unidades de ataque cuerpo a cuerpo (Brutes y Howling Horrors).

- Las unidades enemigas, lideradas por un Alien Master, llegarán al cañón. Ordena al Judge que dispare su granada de protones contra el Master para reducir su energía y evitar que use su Nova oscura. Retrocede para que Arna cure al Judge y ataca con los Brute y los Howling Horrors al Master y sus unidades.
- Mientras tanto, el segundo grupo, al mando del Assassin, debe destruir el nido de defensa antiaérea alien. Pero no te confíes. Cada cierto tiempo el nido descarga una poderosa onda de energía que destruye a todas las unidades que se encuentren en su radio de acción. Este radio es mayor que el alcance de disparo de la mayoría de tus unidades, por lo que deberás retirarte justo antes de que vaya a explotar.
- Observa los rayos de carga que unen al nido con unas estructuras vecinas. El número de rayos aumenta a medida que la carga de la explosión de energía alcanza su máximo. Cuando haya 6 rayos concentrándose en el nido, su energía se liberará, por lo que deberás empezar a retirar tus tropas cuando haya 4 rayos activos.
- Nuevos Alien Master aparecerán con su séquito de unidades para hostigarte. Debes encontrar el equilibrio entre defender tu retaguardia, manteniendo a los alien lejos del grupo de ataque, y vigilar la carga de la explosión de energía del nido para retirar tus tropas a tiempo.
- Si la explosión de energía del nido acaba con tu grupo de ataque, solicita refuerzos para recomponerlo. Tendrás que retirar tus tropas en cuatro o cinco ocasiones, pero el nido no resistirá el castigo durante más tiempo y te alzarás con la victoria.



## 16. Caos



**Objetivo:** Protege el Resonador de la amenaza de los humanos y únete a los refuerzos que acuden en tu ayuda.

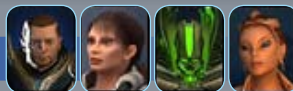


**!** Deshazte del grupo de humanos que te ataca y después neutraliza a los Assassins que, apostados y ocultos cerca de las torretas, disparan sobre tus unidades. Para ello, dispáralos primero con tus armas y luego destruye las torretas una por una.

- 1** • Emplea la habilidad Mutación para convertir a uno de tus Field Overseer en un Power Overseer y mantén a tu Dominator con vida para poder usar la habilidad Cadena dimensional sobre grupos numerosos de enemigos.  
• Emplea la habilidad Cadena dimensional y justo después la Nova oscura de Zarx para deshacerte de las unidades enemigas. A continuación destruye una a una las plataformas de teletransportación de las torretas.
- 2** • Pon tus tropas a cubierto en cuanto escuches el silbido penetrante que identifica a las cargas de artillería enemigas. Detecta y derrota a los Assassins situados en lo alto de las rocas.
- 3** • Ordena a la mitad de tus unidades que ataque a Vasili, el oficial humano al mando del contingente enviado por la ciudad. La otra mitad debe ocuparse de los Troopers de asalto que se teletransportarán a tu posición.  
• En cuanto hayas derrotado a Vasili podrás desactivar las torretas defensivas que protegen la salida de las instalaciones y abandonar la zona.
- 4** • Tras neutralizar a la patrulla de Warriors que te sale al paso llegarás a un templo mutante protegido. Utiliza tus primeros ataques y habilidades para deshacerte del grupo de Guardians antes de dar buena cuenta del High Priest y del resto de los defensores. Por último, destruye el templo.  
• Avanza hacia el Este y cuando llegues a una bifurcación toma el camino en dirección sur. Presenciarás una batalla colosal entre humanos y mutantes. Únete a estos últimos para equilibrar la contienda.  
• Emplea simultáneamente las habilidades Cadena dimensional y Nova oscura. No tardarás en recibir noticias de Kuna, que se dirige hacia ti con los refuerzos.
- 5** • Defiende la zona de ataques simultáneos de mutantes y humanos. Las unidades más peligrosas son los Assassins quienes, protegidos detrás de los Troopers, te disparan con precisión. Ignora a los Brutes mutantes y acaba con los Troopers y los Warriors.  
• Antes de que aterrice la nave de Kuna se teletransportarán a tu posición cuatro oficiales alien que capturarán el Resonador psíquico y se lo llevarán. La misión ha terminado.



## 17. La escalada



**Objetivo:** En el punto de impacto del Shard Zero, Denkar, Eji y sus compañeros deben recorrer las empinadas laderas del cráter y encontrar una manera de acceder a su interior.



! Serás atacado por grupos de Tritechs y Trisats y pronto descubrirás que los enemigos surgen de la zona donde se encuentran varios teleportadores que continuamente proporcionan refuerzos alien.

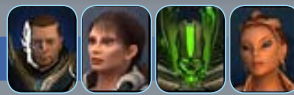
! Ordena a Zarx que desactive el mecanismo de teletransportación mientras el resto del escuadrón le cubre de ataques enemigos. Cierra uno a uno todos los portales que encuentres en tu camino si no quieres ser atacado por la retaguardia continuamente.



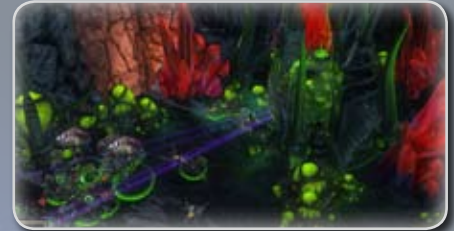
- 1** • Llegarás al límite del escudo de energía que rodea el cráter del Shard Zero. Desactiva el teleportador que trae refuerzos enemigos a la zona y después reúne a Zarx y a todas sus tropas alienígenas y hazles cruzar el escudo utilizando las balizas de teleportación de corto alcance que hay a ambos lados de la barrera.
- 2** • El camino se bifurca dos veces en forma de 8. Ambas bifurcaciones están protegidas por un escuadrón enemigo muy superior a tus fuerzas. Observa sus movimientos y cruza por el lado opuesto a su posición.
  - Si te detectan no intentes luchar contra ellos. Retrocede hasta el escudo protector para recuperar la salud de tus unidades y solicitar refuerzos.
  - En la pasarela de piedra que hay tras la bifurcación serás atacado por otra patrulla. Emplea el Golpe de terror de tu Arbiter sobre el Harvester cuando su salud esté a la mitad para evitar que se regenere.
  - En el siguiente puente de piedra no te acerques al Dominator. Lanza el Golpe de terror sobre él para evitar que use su Cadena dimensional y congele a tus unidades. Después acaba uno por uno con los Trisats.
- 3** • Detén a tus unidades en cuanto llegues a una gran extensión con un nido alien y varias defensas terrestres. Así evitarás que el nido active la generación continua de Trisats.
  - Sitúate cerca de la entrada y espera a que la patrulla formada por un Harvester y varios Field Overseers se aproxime. Atráela disparando con Zarx y retrocede para luchar contra ella sin riesgo de alertar a nuevas tropas.
  - Regresa junto a Denkar y el resto del escuadrón y sitúalos dentro del portal circular de teleportación. Avanza con Zarx hacia la plataforma de teleportación ignorando el nido, sus defensas y la horda de Trisats que te perseguirá. Activa la plataforma y llegarán los refuerzos que necesitas.
- 4** • Desactiva con Zarx un nuevo teleportador de refuerzos enemigos. Avanza por los cañones rocosos hasta llegar a un nuevo nido alien. Con tu escuadrón al completo podrás acabar con él y con sus defensas rápidamente, antes de continuar tu camino hacia el Este.
  - Encontrarás un punto sin salida dominado por un nuevo nido. Ataca las estructuras defensivas y cubre a Zarx mientras activa el teleportador. Este nido no puedes destruirlo. Sitúa a tus héroes y oficiales en la plataforma para completar la misión.



## 18. La batalla final



**Objetivo:** Atraviesa las últimas defensas alien y encuentra el Resonador psíquico.



! Observa los movimientos de las patrullas enemigas y atráelas con disparos de larga distancia. Centra tus ataques en los oficiales alien y utiliza tus habilidades de área para acabar con los enjambres de pequeñas unidades.

! Cuando llegues a un puente de piedra que conduce a un gran claro, no actives el punto de control. Antes destruye las dos patrullas que recorren la zona, pero asegúrate de no atraer la atención de las dos a la vez. Una vez despejado el camino solicita refuerzos y activa el punto de control.

1

- Protege a Eji, quien debe concentrarse en mantener a raya al Alien Master enemigo.
- Destruye los nidos enemigos para detener los ataques contra Eji y después ataca al Alien Master para hacerle perder la concentración y permitir a Eji ganar el duelo de mentes.
- La barra de la parte superior te indica el control mental que tienen Eji y el Alien Master sobre el resonador. La concentración de ambos bajará si sufren ataques. Si permites que la barra se complete, el Alien Master controlará el resonador y la misión fracasará.
- Muévete con rapidez. Lanza un ataque suicida sobre los nidos alien para destruirlos completamente. Antes de avanzar espera a que se recarge la habilidad Solicitar refuerzos y divide tus tropas dejando en un grupo a Denkar, Zarx, Kuna y Arna acompañados de un Power Overseer.
- El resto de las unidades debe dirigirse hacia el Norte para destruir el primer nido.
- Después, ese mismo grupo debe emprender rumbo este para destruir el segundo nido. Sufrirás muchas pérdidas, pero podrás completar esta tarea.
- Enfrenta a tu grupo de héroes con las tropas enemigas, dejando al Power Overseer en la retaguardia para que los personajes regeneren su energía más rápidamente y puedan usar sus habilidades continuamente. Utiliza Confusión para atraer a los guardianes y una combinación de Nova oscura y ataques para acabar con ellos.
- Cuando el ataque sobre Eji sea insostenible, solicita refuerzos. Inmediatamente llegará el reemplazo para todas las unidades que has perdido mientras atacaban los nidos.
- Con el nuevo escuadrón derrota a los atacantes y haz una batida por los nidos enemigos para asegurarte de que han sido completamente destruidos.
- Avanza con el escuadrón hacia los dos nidos restantes (al Oeste), ignorando al enemigo. Centra tus ataques en uno de ellos hasta destruirlo, y después intenta acabar con el mayor número de enemigos.
- Con tres nidos fuera de combate, el grupo de Denkar será capaz de defender por sus propios medios a Eji.
- Solicita refuerzos y forma un nuevo escuadrón para que destruya el cuarto y último nido.
- Finalmente, ataca al líder de las tropas invasoras, desbaratando su concentración para que Eji pueda tomar el control sobre el Resonador psíquico. La amenaza de la Plaga sobre el planeta Tierra desaparecerá para siempre.