



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

.....
.....
GUIA SOLUCIÓN JUEGO PC . TÍTULO : DELTA FORCE 2 para GUIAMANIA
REALIZADO POR : MIGUEL ALVAREZ TRIGO .
SEVILLA
A 13 DE MAYO DEL AÑO 2006 .
.....

.....
.....
INICIO .

Este juego se puede realizar de innumerables maneras , ya que no es lineal en su desarrollo . Considero que no es dificultoso si actuas con prudencia . " Prudencia " , sinónimo de utilizar al máximo el "cuerpo a tierra " . El juego tiene una dificultad y es que no se pueden guardar los progresos ; se guardan automaticamente cuando superas cada misión . Esta "dificultad " es la que te mantiene en máxima tensión durante el transcurso de la aventura y sobre todo , cuando ya te estás acercando al final . Por ello considero que se debe de jugar disponiendo de tiempo . Yo voy a explicar la manera mas simple que he encontrado de superar las misiones . En todas las aventuras es muy conveniente extender el plano (pulsando la letra c) porque nos ayuda a ver donde están situados los enemigos y también los lugares a donde debemos ir . (En el recuadro inferior de este plano , en la parte de abajo de la dcha tiene dos botoncitos con el signo de mas y de menos , sirven para aumentar la visión del terreno) . Yo casi no recurro al planito pequeño (el que siempre está situado abajo a la dcha de la pantalla durante el juego) . Pulsando la letra w va cambiando de sitio el punto amarillo y el cartel de referencia al que pertenece . Podemos colocar en cada momento el punto hacia donde nos dirigimos . Si hacemos el recorrido tal como está proyectado en la misión , el solo va cambiando conforme vamos llegando a los puntos determinados . Pero lo dicho , me encuentro mas comodo con el plano grande (Letra c) . Otra observación : Cuando tengamos que utilizar una escalera vertical , para subir no hay problema , colocamos el punto de mira hacia arriba orientado hacia los escalones y pulsamos la tecla direccional de adelante . Lo dificultoso es cuando queremos bajar , que no sabemos como hacerlo . Bueno , se realiza con la misma tecla de adelante pero ahora orientando el punto de mira hacia abajo y mirando hacia los peldaños . En cuanto te descuidas te pegas el batacazo . Yo suelo sustituir (aunque no tenga que emplearla) la : Carabina M4 , por : Carabina M4 - Granada .
.....

.....
.....
MISIÓN Nº 1 : SEIS DE UNO .

Seguir recto hasta ver el pico superior de un misil ; cuerpo a tierra , reptar hasta ver al fondo abajo dos soldados y dos plataformas lanza-cohetes . Pulsar botón dcho del ratón para que funcione el tele-objetivo del fusil , eliminar a los dos guardias . Ahora nos giramos a la izda y reptando también nos acercamos al borde hasta ver a otros dos guardias ; acabamos con ellos de la misma manera . Si no salen mas guardias por el fondo regresamos a los lanza-cohetes (si salieran tendríamos que defendernos) . Le ponemos a cada uno una carga explosiva , regresamos al lugar desde donde disparamos a los vigilantes de los lanza-cohetes ; desde allí pulsamos el botón para activar las bombas . Nos comunicarán " Pasar al siguiente blanco " . Ahora vamos pegados al cerro en dirección



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

a los otros dos guardias que también eliminamos , vemos al fondo a la dcha otras dos plataformas lanza-cohetes y a la izda dos torretas metalicas de antenas de radio y parabólicas , bueno hay que buscar el lugar que se vean bien y separados los lanza-cohetes (todos estos movimientos hay que hacerlos con el maximo sigilo para no ser visto) y seleccionar el laser y el teleobjetivo (botón derecho) sobre cada plataforma (no moverlo mientras no llegue la explosión) . Después seguir por la izda pegado a la pared casi vertical del promontorio hasta distinguir las instalaciones enemigas , en la puerta hay dos guardias que según donde nos pongamos los cogemos con la mira a uno detrás del otro , con un solo disparo eliminamos a los dos . También como mínimo tendremos que acabar con otro guardia que está por allí . Bueno seguir acercandonos siempre pegado a dicha pared hasta ver bién otra plataforma lanza-cohete que se encuentra al fondo del terreno en el centro de la pantalla . (La base enemiga queda a la izda) . Hacer enfoque y llamada con el laser . Bien , después de esto solo queda la última plataforma que está situada dentro de las instalaciones en la parte trasera . Tenemos que seguir avanzando hasta divisarla siempre pegado a la pared y cuerpo a tierra y lo mas alto que se pueda sin caerse , en el momento que la vea con claridad usar por cuarta y última vez el laser y de esta manera terminamos esta partida . En este último tramo hay posibilidad de eliminar a bastantes soldados de la base antes de usar el laser , tambien con las bombas de manos se pueden destruir las antenas .

.....
.....
MISIÓN Nº 2 : BIENES ROBADOS .

Nos encontramos de noche en un camino que en nuestro lado dcho , tenemos una pared de un cerro que es casi vertical y a nuestra izda queda (a un nivel inferior) un terreno por donde está transitando un enemigo . Este es el primero que eliminamos . Avanzamos (teniendo la pared del cerro a la dcha) hasta ver una especie de dintel de piedra , cuerpo a tierra , reptamos y eliminamos el guardia del dintel . Seguimos avanzando y a la dcha hay una tienda de campaña , entre el final de la tienda y el dintel hay otro enemigo , eliminarlo y a continuación escucharemos pasos por detrás y por donde hemos venido aparece un guardia corriendo , eliminarlo sin el tele-objetivo . Nos metemos en la tienda y salimos por la puerta del fondo , vemos una pequeña construcción de piedra , avanzamos entre la pared del cerro y estas ruinas , al rebasar esta construcción nos giramos a la izda y vamos hacia el borde del camino , vemos que abajo hay otra tienda de campaña , bajamos hacia ella y la rodeamos por nuestra izda , al final hay un guardia , eliminarlo . Entramos en la tienda y salimos por la otra puerta ; al fondo en el campo hay un guardia que casi no se ve , eliminarlo . Avanzamos en dirección a este guardia y veremos que allí asomarán dos o tres guardias que vienen a atacarnos , eliminarlos . (Desde cuerpo a tierra es la mejor manera de que no nos alcancen) . Avanzamos hacia los cuerpos , llegando a ellos nos giramos a la izda , vamos al borde y vemos abajo al fondo una casa de piedra con un camión en la puerta , a la izda hay una ruina con un dintel , aquí hay uno o dos guardias , eliminarlos . A la dcha una tienda de campaña y abajo en el centro en primer plano otra tienda rectangular de campaña . Bueno , aquí desde nuestra posición privilegiada ir eliminando enemigos y después bajar a la casa de piedra ; dentro hay tres guardias . Una vez estaba aquí el maletín que tenemos que recuperar , si así fuese , se puede iniciar el regreso al sitio de extracción que está explicado al final de esta misión . Si no está continuamos la búsqueda . Tal como salimos de la casa de



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

pedra seguimos recto al fondo , hay que eliminar guardias a la izda y a todo el que podamos ver . (Consultar el plano , - letra c - para ver por donde están los enemigos) . Al fondo a la dcha hay tres tiendas de campañas rectangulares , entre ellas hay una casa baja de piedra ; bueno a todo esto hay que llegar hasta localizar la maleta (el sitio es aleatorio , puede encontrarse en cualquier tienda o en la casa) . Hay que ir con mucho cuidado para que no acaben con nosotros porque fallan poco en sus disparos . Bueno después de obtenida la maleta regresar al punto donde comenzó la misión . Ahora hay que ir en sentido contrario , es decir la pared del cerro nos queda a la izda , marchamos adelante siempre pegados a la pared del cerro , ir con cuidado porque nos tenemos que encontrar con algunos guardias aunque están algo distraidos porque llegamos por detrás ; irlos eliminando . Bien , marchando con la pared del cerro a la izda al llegar a la altura de un arbolillo con forma de cruz , la dirección del GPS (cuadrado inferior de la dcha de nuestra pantalla) marca que marchamos ahora mismo al sur y el punto de encuentro está en el ESTE (punto amarillo) . Seguimos adelante con la pared del cerro a nuestra izda hasta llegar a otro arbolillo parecido al anterior , seguimos adelante y ahora estamos marchando en dirección ESTE (al punto de encuentro) , a continuación llegamos a un sitio donde también en la dcha tenemos una pequeña elevación , seguimos adelante siempre con la pared del cerro a la izda (insisto porque aquí es facil extraviarse) hasta ver a otro arbolillo. En el momento que divisamos a este tercer arbolillo giramos a la dcha y comenzamos a bajar y al instante veremos abajo el helicoptero. Pero por aquí no podemos descender . Regresamos al camino y hay que rebasar el tercer arbolillo , un poco mas adelante tenemos un pequeño promontorio a nuestra dcha , lo rebasamos y rodeandolo comenzamos a bajar en dirección a un arbolillo cercano y de este a otro igual pero mas abajo y ya por fin estamos frente al helicoptero y misión cumplida . Otra alternativa es , la de irse orientando por el plano (Letra c) .

.....
.....
MISIÓN Nº 3 : CORREDOR EN CABEZA .

Comenzamos descendiendo en parapente ; es conveniente repetir el comienzo dos o tres veces , para captar mejor el terreno . Debemos dirigirnos hacia el promontorio que queda a nuestra dcha que es , desde donde se dominan bastante bien las casas que tenemos que atacar . Habiendo llegado arriba nos acercamos al borde y desde allí eliminamos fundamentalmente al del balcón de la casa grande y al que está en la plaza en la pequeña construcción ruinoso con arco de piedra y si ves alguno mas , pues hacer lo mismo . después ir hacia la dcha hasta ver dos especies de hangares , en uno están tres camiones y en el otro una tanqueta . En cuanto bajes destrúyela con el tubo lanza-granadas porque si no lo haces , hará de las tuyas mas tarde contra nosotros . Bueno ahora entrar en la casa de al lado de los hangares y eliminar a dos enemigos y a continuación ir hacia el conjunto de casas, ya estarán allí nuestros compañeros . Ahora ir entrando en cada casa y eliminar a los enemigos que están dentro y por último entrar en la casa grande , (la del balcón) allí al subir la escalera eliminar solo al primero que te encuentres , el resto son los choferes . Estos se irán corriendo y ya lo que queda es irse hacia los camiones . !! Sorpresa !! cuando llegues se habrán ido ; seguir adelante porque un poco mas allá los encontrarás detenidos y final de la misión .



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

.....
.....
MISIÓN N º 4 : DEVOLUCIÓN .

Al empezar la misión nos encontramos con una elevación del terreno algo a nuestra izda . Subir por la cresta de la pendiente hasta encontrarnos con la nieve . Allí un poco mas adelante y a la izda veremos que se acercan andando dos enemigos , eliminarlos . Después mas a la izda asomarán corriendo Charlie 1 y 2 ,seguir detrás de ellos . - Algunas veces llegan ellos corriendo hasta el lugar donde tenemos que destruir los carros de combate , pero como casi siempre caen eliminados incluso al principio pues me voy a servir de los arboles que hay a lo largo del recorrido para indicar donde están situados los tanques . - Bueno dejamos a nuestra izda a los enemigos caidos y nosotros seguimos recto , vemos que al final de la cuesta asoma la punta verde de un arbol , llegar a el , desde allí vemos al frente dos arboles que están blancos por la nieve y que están en medio del camino y separados entre si como si fueran postes de porteria , pues allí casi siempre se paran los charlies para disparar . Nosotros no paramos , seguimos recto pasando entre estos dos árboles , rebasamos la cresta de la pendiente y a continuación el camino tiene una pequeña hondonada (siempre recto) donde hay un arbol que está verde , vamos hacia el y un poco antes de llegar a este arbol vemos que al final de la cuesta (que viene ahora hacia arriba) pues en la parte del final divisamos la puntita superior de otro arbol , este próximo arbol es un abeto con su clásica copa de color verde en forma de triángulo (el familiar arbol de navidad) , bueno pues a el tenemos que llegar y como a unos diez metros antes de toparnos con dicho arbol , nos giramos a la dcha y entramos en este ancho camino nevado , caminamos recto adelante pero marchando por la orilla dcha hasta que salgan los nombres de Alpha 1 y Alpha 2 en la otra parte del pequeño valle (esto ocurrirá aproximadamente alrededor de trescientos o cuatrocientos metros después de entrar a este camino) , pues tal como nos acerquemos al borde ya veremos abajo la base militar con sus tanques . Ahora describiré la acción mas simple : (Previamente habremos eliminado a un tirador que se encuentra en el cerro de enfrente por encima y al lado de los alpha 1 y 2 , casi no se ve pero si no lo hacemos acabará con nosotros) Desde allí mismo veremos a dos tanques uno al lado de otro , coger el laser y de una sola llamada acabamos con los dos . Ahora apuntamos al centro del hangar (dentro hay otros dos tanques) y también con un solo disparo destruimos a los dos carros de combate y ya solo queda uno y como teníamos para cuatro disparos pues apuntamos , hacemos la llamada y prueba superada .y ahora a buscar el helicóptero . Para llegar al punto de evacuación hay que seguir recto adelante por el ancho camino - se puede consultar el plano (letra c) - y mas allá ir comenzando a bajar hacia la derecha y al momento divisaremos en el fondo abajo al helicóptero , nos acercamos y fin de la misión .

.....
.....
MISIÓN N º 5 : PELOTÓN .

En esta misión conforme vamos descendiendo observar en nuestro lado dcho que hay unas construcciones y una torreta metálica pintada de rojo y blanco ; esta es la frontera donde el tren no debe llegar y el tren vendrá desde la parte izda . Nosotros dirigimos el parapente hacia donde van a caer los Alpha 1 y 2 y cruzamos el llano que tenemos enfrente hasta llegar a la via del tren . Cuerpo a tierra ,seleccionamos el laser



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

y esperamos a que el tren esté a una distancia de unos trescientos metros para dar la orden de disparo , no mover el objetivo hasta que impacte el proyectil . Cuando destrocen la locomotora dirigirnos a los promontorios que tenemos a la dcha . Subir por ellos y desde arriba ir eliminando a los enemigos que están en el convoy y los alrededores . En el momento en que caiga el último enemigo , finaliza la misión .

.....
.....
MISIÓN N º 6 : LIBRO DE JUEGOS .

Al descender , dirigir la caída hacia los Alpha 1 y 2 . - Repetir la bajada en parapente hasta tener una idea clara de donde está la base enemiga que tenemos que atacar . (Que se encuentra al fondo , enfrente de nosotros tal como bajamos) . Los Alpha 1 y 2 habrán descendidos en el lado dcho de la pantalla donde tenemos una elevación de terreno practicamente en vertical (por donde no podemos subir) y en el centro de la pantalla hacia la dcha hay una pequeña elevación . Vamos hacia ese lugar y tal como llegamos miramos a la izda y distinguimos que , a una mediana distancia vienen andando dos enemigos , eliminarlos ; al ruido asomarán más , eliminar a todos los que veamos desde este sitio . Después girarse a la dcha y bajar en línea recta y subir por el promontorio grande que tenemos enfrente ; seguir recto por la cresta medio kilómetro aproximadamente , asomarnos por la izda y veremos la base abajo . Pero desde aquí no atacamos , estaremos viendo que en la parte trasera de la base hay una pequeña meseta que , desde allí se domina perfectamente todas las instalaciones ; ahí tenemos que llegar , lo haremos por donde no seamos visibles . Bueno , habiendo llegado allí , cuerpo a tierra . (Que es como pasamos desapercibidos) . Eliminar a los de las torretas de observación y a todo el que podamos ver . Mirar con detenimiento , intentando que no quede nadie porque después tenemos que llegar allí y en el trayecto , (lo mismo que en el interior de la base) hay que estar muy pendiente porque nos pueden disparar desde cualquier sitio . Tenemos que entrar por la parte de atrás , por donde están los dos camiones , por allí un poco más adelante viene una casa baja y a continuación , al lado hay otro camión parado , ahí la alamburada tiene una entrada . (Por este sitio tenemos que salir para buscar el helicóptero que nos recogerá cuando hallamos conseguido el libro y destruido el edificio de comunicaciones) . Bueno , ya dentro de la base hay que ir al edificio de la antena y subir por la escalera exterior metálica . !! Cuidado !! en cuanto subamos saldrá por la puerta un enemigo , eliminarlo , entrar y eliminar a otros dos , mirar si en las mesas está el libro , si no lo encuentras , buscarlo en la planta de abajo . Hay que ir a la habitación que sus ventanas dan a la escalera metálica , allí seguramente estará el libro y es aquí , debajo de esta mesa donde tienes que dejar la carga explosiva . Ojo con los enemigos que te puedas encontrar en el resto de las habitaciones . Bueno , después de eliminar posibles enemigos , encontrar el libro y poner la carga en donde he descrito , irse detrás de cualquiera de las dos casas bajas que están frente a la escalera metálica (comprobar que dentro de estas casas no quedan enemigos) y detonar la carga explosiva . A continuación ir marchando entre esta casa y las alamburadas , buscando el sitio por donde entramos . En cuanto llegamos a esta entrada salir en línea recta alejándonos de la base . Y tal como nos adentramos por el llano , vemos aparecer por la parte de la dcha y al fondo el helicóptero que nos sacará de este lugar . Ir hacia allí , pero !! cuidado !! algunas veces aparecen dos enemigos que hay que eliminar antes de concluir la misión .



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

.....
.....
MISIÓN Nº 7 : ENGAÑO .

Empezamos la misión en un camino que pudiera ser el cauce seco de un río . Damos media vuelta y vamos adelante , en el centro al fondo se ven dos árboles juntos , ¿ cipreses ? ir hacia allí , un poco antes de llegar a ellos , el terreno del suelo está algo mas oscuro que el resto , girar a la izda y subir en línea recta el promontorio . Llegando al borde del terreno vemos desde este sitio la base que tenemos que atacar . Pulsamos la tecla de pausa y observamos con detenimiento todas las instalaciones . Vemos en el centro a los cuatro camiones y a las dos tanquetas que los protegen una delante y la otra detrás cerrando el convoy . Yo desde aquí mismo , con el tubo lanzacohetes destruyo a estos dos tanques . (Deben de estar detenidos , si no acertais comenzad otra vez la misión) . Bueno , sean con los prismáticos o con el tele-objetivo del fusil vemos que a nuestra dcha (a la altura del convoy) hay tres tiendas rectangulares puestas en líneas , pues en la mas cercana a nosotros ahí es donde está la emisora y el libro de claves . Para llegar allí bajamos algo mas hacia la dcha y vamos en línea recta hacia la casa de piedra que está sola y separada de la base . (Podemos ir tranquilos que no hay enemigos ni en la casa ni por el camino) . En llegando al costado de la casa , giramos a la izda y recto llegamos a la tienda . (Cuerpo a tierra) . Nos asomamos con cuidado y disparamos a un barril de combustible que hay dentro . Después rodeamos la tienda y entramos por la otra puerta ; acabamos con el enemigo que está al lado de la emisora . (Cuidando de no dañar las mesas y el libro de claves , si se rompe hay que comenzar de nuevo) . Tal como entramos en situación de cuerpo a tierra , nos damos la vuelta y apuntamos a la otra orilla , que quizás podamos eliminar a dos , después cogemos el libro de claves . (Esta acción hasta coger el libro , tiene un límite de tiempo para hacerlo , pero actuando como explico tenemos tiempo de sobra) . Salimos , ponemos una carga en la pantalla de radar , nos vamos a los parapetos que tenemos a la izda y desde allí la explosionamos . Ahora tenemos que ir a la otra orilla donde hay una tienda de campaña que por la parte de atrás tiene ruinas de piedras y al lado dcho está parada una tanqueta . Bueno hay que eliminar al enemigo que está escondido en las ruinas , quizás desde aquí lo podamos conseguir . (Mientras estarán regresando los camiones para ir a colocarse en batería en ese lado , pero en la punta de la dcha) . Después de eliminado , ir hasta la tanqueta y ponerle una carga ; retroceder a las ruinas y desde allí explosionarla . Seguir mas adelante , pero !! cuidado !! hay de frente dos parapetos en que pueden tener enemigos , eliminarlos . Después ir a los tres camiones y con las bombas de mano destruirlos , el cuarto suele quedarse en medio de la base , hacer lo mismo con el . Ahora revisar las tiendas de la orilla donde se encontraba la emisora y el libro . Como mínimo , un enemigo suele estar escondido . Destruir la emisora con disparos . Realizado esto , hay que seguir el camino (el camino en donde se encontraba el convoy en el comienzo de la misión) y salirse de la base por la parte contraria al sentido de marcha que tenían los camiones . Algo mas adelante , está escondido en una curva , un parapeto en la parte de la dcha . Eliminar al enemigo . Seguir adelante hasta encontrarnos no muy lejos con otro enemigo que viene patrullando , eliminarlo . (Esto sucede casi siempre , pero puedes encontrarlos eliminados) . Hecho esto , regresar a la base enemiga . Ahora hay que salir de la base por la otra punta . En las afueras , el camino gira hacia nuestra izda , lo seguimos (la



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

casa de piedra aislada queda a nuestra izda) todo recto hasta el fondo donde después del ancho llano , el camino se estrecha entre dos promontorios ; a partir de aquí ir con mucho cuidado , nos tenemos que encontrar de frente con un numeroso pelotón de enemigos . Lo ideal es avanzar entre la hierba y en cuanto los veamos , cuerpo a tierra y desde allí eliminarlos a todos . (Esto ha sucedido casi siempre pero la última vez , al llegar al llano de la casa de piedra , estaban extendidos por allí y acabaron conmigo) . Quiero decir con esto , que como el juego es aleatorio no siempre todo sucede exactamente igual . Bien , en el supuesto que hubieramos vencido a este pelotón (el no ser visto por ellos es fundamental para vencer comodamente) nos encontramos que todavia no ha terminado la misión y es porque todavia quedan enemigos por eliminar . A partir de aqui , es imprescindible consultar el plano (letra c) para saber donde se encuentran nuestros enemigos . Te encontrarás con un solo enemigo a localizar . Pero después de eliminado hay que buscar a un pequeño pelotón . Tendrás que moverte un poco por el terreno para que salga en el mapa el grupo de enemigos ; o pulsar en el plano en el cuadradito que tiene el signo de menos , (el signo de restar) hasta localizarlos . Y en acabando con ellos se supera por fin la misión .

.....
.....
MISIÓN Nº 8 : VACACIONES .

Tal como estamos mirando , enfrente tenemos un camino que lo corta por el fondo un promontorio que tiene forma de "pezón" y que tiene una palmera en su parte mas alta . Ir recto hasta su base . Iniciamos a bajar y se nos presentan dos enemigos , uno en el comienzo del camino y el otro por la parte exterior dcha de nuestro camino a seguir , eliminarlos . Después marchar hacia la parte baja de dicho promontorio . En llegando , el marcador GPS indica que estamos mirando al sur (S) , ahora giramos a la dcha hasta que estemos mirando al oeste (W) . Seguimos derecho hasta encontrarnos con dos palmeras que están colocadas en el camino como si fueran postes de una porteria ; las rebasamos y a continuación nos giramos a la izda ,subimos recto la elevación del terreno y tal como la coronamos , vemos enfrente un llano y al fondo en un nivel mas bajo se ven unas casas de piedras . Allí están los secuestrados . Por este sitio aparecerá un enemigo corriendo , eliminarlo . A continuación ir recto hacia las casas pero al final nos desviamos a la izda por el nivel mas bajo para poder acercarnos sin ser vistos . En cuanto desembocamos a un pequeño llano , en el fondo hay uno que tenemos que eliminar . A nuestra dcha queda una casa , en la esquina izda de ella hay un parapeto con un enemigo , eliminarlo . Y detrás del parapeto está la casa donde tenemos que entrar ; en la puerta y en la ventana de encima de la puerta hay sendos enemigo a eliminar . Después , entrar con cuidado que dentro hay otro . Ir al fondo y subir la escalera hasta la segunda planta , alli solo tenemos un enemigo , los otros son los secuestrados . En cuanto nos acerquemos a ellos , se irán corriendo y subirán a la azotea . Ir tras ellos y fin de la misión .

.....
.....
MISIÓN Nº 9 : SOCORRISTA .

Estamos en una pendiente , nos giramos un poco a la izda y vemos enfrente de nosotros hacia el fondo en la parte izda como se acerca un camión-oruga . Nos giramos a la dcha y subimos , poco antes del final eliminamos a dos enemigos . Seguimos un



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

poco hacia delante y giramos a la dcha hasta llegar mas o menos al borde , desde allí contemplamos que abajo hay dos cohetes y una tienda de campaña rectangular , eliminar a todos los que estén por allí . Después bajar , ponerle a cada cohete una mina , alejarse y explosionarla . Ahora si miramos desde el cohete de la dcha al cohete de la izda (izda y dcha , tal como los veiamos desde arriba) , observaremos que por detrás del cohete izdo hay un promontorio (desde la base de este promontorio algunas veces hay un franco-tirador que si no andamos listos acaba con nosotros) , ir y subir a el , por el lado de la dcha . Cuando estemos encima asomarnos por la izda . veremos una base con forma cuadrada que es enemiga . En la punta mas alejada de la dcha hay cuatro cohetes y en el centro de estos cuatro cohetes hay un objeto cuadrado . Yo busco un sitio donde se vea perfectamente este cuadrado y con el tele-objetivo del fusil busco una distancia de 274 ,o 278 , o 283 metros , o algo parecido (lo mas cerca posible) , lo sustituyo por el laser y tiene que dar la misma distancia . Bueno , pido el disparo y espero sin mover el objetivo ; cuando cae el proyectil se destruyen los cuatro cohetes . A partir de este momento ya podemos ir a buscar y escoltar al piloto caido . Si no han empezado los disparos , creo que debemos hacerlo nosotros para que los Alphas y los Charlies hagan lo mismo . Así estaremos acompañados en el rescate . Bueno , cuando empieza el jaleo nosotros retrocedemos y nos ponemos en marcha hacia el punto " Charlie " . - Alli está el piloto de rodillas y un enemigo lo tiene detenido - . Para iniciar la búsqueda del punto " Charlie " , (ahora es todo algo mas complicado) pulsamos la tecla c , nos saldrá el plano y veremos donde estamos situados y hacia donde marchamos . (Si no vemos en el plano , el punto "Charlie" ni el punto " Evacuación " , pulsar en este plano , en el cuadradito que tiene el signo de menos hasta localizarlo) . Tenemos que coger la dirección hacia donde dice " Charlie " , en cuanto los veamos , eliminar al enemigo . (El prisionero tiene las manos en la cabeza) . Puede que el enemigo esté ya eliminado por los Alphas o Charlies que se hayan adelantado . Acercarse al prisionero. Tal como llegamos a el , este se pone en pie y sale corriendo . Seguirlo ; nos llevará al helicóptero de rescate . Si nos llueven las balas , intentar escapar por las rocas y ya escondidos por el promontorio , pulsar de nuevo la letra c y buscar el punto " Evacuación " , allí estará el helicóptero esperandonos . NOTAS : La cosa no es tan facil , voy a tratar de dar algunas ideas . Debemos intentar mantenernos siempre sobre las crestas de los promontorios , pero por el lado dcho . Hay muchos enemigos enfrente del lado izdo que casi no se ven , pero que acaban con nosotros . Hay que ir consultando el plano de vez en cuando para no perdernos . Cuando estamos casi llegando al punto de rescate , pueden aparecer dos helicopteros , no hecharle cuenta . Nuestro aparato de rescate es , uno solo . En cuanto lleguemos al lado del helicóptero finaliza la misión .

.....
.....
MISIÓN Nº 10 : ESCAPE DE LA CARCEL .

Antes de empezar , seleccionar un tubo lanza-granadas . Esta misión quizás sea una de las mas trabajosas . Y es debido a la gran cantidad de enemigos diseminados por el lugar . Empezamos teniendo frente a nosotros un arbol (recordad este sitio porque después de lo que vamos a realizar , tendremos que volver aquí) , nos giramos un poco a nuestra dcha y vemos la punta de un abeto , marchamos recto hacia el , en llegando vemos otro mas adelante , ir hacia este también , después nos giramos un poco a la izda , avanzamos y vemos al fondo abajo las instalaciones enemigas .



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

Buscamos el sitio de mejor perspectiva y desde allí vamos eliminando a todo enemigo que veamos . Mientras mejor hagamos esta acción , menos dificultades tendremos cuando entremos dentro de la base . Ahora regresamos al punto del comienzo . Desde allí (tal como llegamos) y andando recto algo a la dcha , marchamos hasta llegar a la orilla de un riachuelo . En este tramo nos encontraremos con seis enemigos , dos en esta orilla , que se le ven solo las cabezas y antes habremos tropezado con dos parejas . Bueno , habiendolos eliminados y estando ya en esta orilla , nos giramos a la dcha y subimos con precaución la pendiente hasta ver la alambrada enemiga . Girándonos a la izda , casi seguro que estarán (rodilla en tierra) dos enemigos esperándonos ,eliminarlos . Después nos giramos hacia la alambrada y si hemos salido por el sitio correcto tendremos al frente una casa de madera que tiene al lado una o dos tanquetas ; aquí hay dos o tres enemigos que casi no se ven - uno puede estar caido eliminado - , acabar con ellos . Ahora retroceder hasta el agua . Ir avanzando lo mas cercano a la orilla y cuando consideremos que hemos rebasado la base , girar a la dcha y avanzar ; si se ha hecho bién , veremos desde la hierba que , enfrente nuestra y abajo , hay un camino con una patrulla de siete enemigos , eliminarlos . Desde allí mismo observamos la base a nuestra dcha . Veremos que en la esquina mas cercana a nosotros hay un depósito circular de color blanco y un poco mas adelante una entrada en la alambrada . Ir hacia esta entrada . Habiendo llegado , la prisión queda a nuestra dcha , al frente tenemos una casa de madera y por detrás de ella dos casas de piedra . Entrar en la de madera y desde allí eliminar a un enemigo que está apostado en la puerta de la prisión . Después eliminar a los que veamos en las casas de piedra . Llegarse a ellas ; eliminar a todos los que estén dentro . (Eliminar a otro enemigo de la puerta de la prisión desde el espacio que hay entre los dos edificios) . Si subimos a las azoteas casi seguro que llegará un camión o un blindado con enemigos ; usar el tubo lanza-granadas contra ellos lo mas rapidamente que podamos . Después irlos eliminando con la carabina . Cuando acabemos con el último , ir para entrar a la prisión . !! Cuidado , !! en la puerta , en el rincón de la dcha está escondido un enemigo , eliminarlo . (Si en el patio de la carcel hay tres enemigos , queda uno por la parte de los calabozos) . Bueno después de eliminar a los cuatro enemigos , acercarse a los prisioneros , ellos hecharán a correr . Nosotros podemos salir de la base por la misma puerta que entramos . (La que está al lado del depósito blanco) y nos dirigimos hacia el camino donde eliminamos a la patrulla de siete enemigos . Pues este camino , dejando atrás a este grupo eliminado y marchando todo recto llegaremos a dos helicópteros que nos rescatarán . - Si nos extraviásemos recurrir al plano pulsando la letra c . - Fin de la misión .

.....
.....
MISIÓN Nº 11 : IMPACTO SÚBITO .

Aquí el primer paso es derribar un helicóptero . Empezamos la misión con un camino al frente y a nuestra izda en primer término , vemos un arbol . Dirigirnos a este arbol y pasarlo por la izda . Ahora miramos en el cuadrado inferior de la dcha (el G.P.S) . Tenemos que poner la " nariz " del circulito central (que es la dirección que nosotros llevamos) mirando hacia el norte . Vamos adelante y tal como coronamos esta pequeña elevación , ahora vemos que el terreno baja y tenemos enfrente abajo un camino entre dos promontorios . Bién , de frente (siempre mirando al norte) al fondo hay unas elevaciones con partes algo escarpadas ; hacia ellas tenemos que ir . Bueno ,



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

bajamos por entre los dos promontorios y al final de ellos en el mismo camino nos encontramos con un árbol . Nos paramos , un poco antes de llegar a el y estando mirando al norte , vemos en las elevaciones abruptas , arriba casi en el centro de la pantalla a la izda , la punta superior de un abeto y algo mas alejado , arriba en el centro a la dcha otra punta de abeto . Bueno , primeramente llegar al abeto mas cercano , (podemos ir en linea recta , subiendo y bajando) y desde allí ir al otro abeto ; en llegando nos giramos a la izda y mirando al norte , vamos en linea recta hacia arriba por la parte mas baja del terreno que tiene ahora forma de una "u " casi plana . En cuanto coronamos la pendiente vemos abajo el helicóptero enemigo . Permanecemos de pie y cuando venga hacia nosotros , con el tubo lanza-granadas lo derribamos . - Si fallamos o si llegamos con retraso y ya está atacando a los nuestros , volver a comenzar la aventura - . Ahora nos giramos a la dcha y marchamos por la cresta del terreno hasta divisar las instalaciones enemigas . Buscamos un buen sitio y comenzamos a eliminar a todo el que esté por allí . De los dos edificios (uno detrás del otro) que están junto a la alambrada de nuestra izda , en la azotea del último hay un enemigo . En la azotea del edificio de las antenas - el que está mas apartado en la dcha - suelen estar dos enemigos . (Si hubieramos seleccionado el rifle : R . de francotirador Barret 5 , los veriamos perfectamente) . Con el tubo lanza-granadas podriamos destruir la casa de madera que está en el centro . Bueno , cuando llegan los nuestros a la base , ir y entrar por la alambrada de la izda . Introducirse en el siguiente edificio de la izda . subir al primer piso y coger una caja . Salir y ahora hay que tomar el edificio de las antenas . Acercarse por el lado de la izda ; en la parte de atrás donde están las antenas parabólicas hay dos o tres enemigos . A continuación , entrar en el edificio y eliminar también a dos o tres mas . Coger un ordenador portatil de la mesa . Salir y subir por la escalera metálica , asomarse con cuidado a la caseta de la azotea , dentro , escondido detrás de los barriles tenemos a un enemigo , eliminarlo . Después bajamos y nos vamos hacia la puerta del edificio blindado y en llegando finaliza la misión .

.....
.....
MISIÓN Nº 12 : CARAVANA .

Antes de iniciar la partida , cambiar de arma . Pulsar en : Cambiar de equipo y en : Arma principal , seleccionar : Escopeta-carabina m 4 . Y en : Equipo auxiliar , seleccionar : Law . (El tubo lanza-granadas , así tendremos cuatro disparos que serán la clave de la misión) . Bueno , avanzamos en linea recta y tal como cruzamos un puente giramos a la izda , vamos adelante teniendo la elevación del promontorio a nuestra dcha . Dejamos atrás una palmera a nuestra izda y al llegar a otra palmera nos giramos un poco a la dcha (45 grados) y subimos a una parte intermedia del promontorio . Avanzamos un poco por ese sitio y veremos un llano con dos palmeras , - una detrás de la otra - . En el lado de la dcha algo apartado , hay un enemigo , eliminarlo . Seguimos algo adelante hasta llegar a una especie de trinchera natural que nos protege . Desde allí , (cuerpo a tierra) nos asomamos en dirección a las palmeras y llegarán dos enemigos y otro que se queda al final de la dcha junto a las casas militares (este ,casi no se ve) , eliminarlos . Ahora seguimos avanzando pegados a la elevación del promontorio hasta ver las cuatro tanquetas que traen secuestrado al coche del diplomatico . Sacar el tubo lanza-granadas y acabar con los blindados . El primer disparo es fundamental , yo apunto al mas lejano que en ese



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

momento esté como dirigiéndose hacia nosotros . (Que es el que aparentemente tiene menos movimiento) . Acertando , los otros se paran y ya es facil de eliminar al resto . A partir de ese momento el coche del diplomatico escapa hacia nosotros . Ir un poco adelante y girando a la dcha subir a la cresta del promontorio y por ella regresar en dirección al puente . Allí llegará un pelotón enemigo que se apoderará de el . Nosotros desde arriba estaremos esperandolos en posición de cuerpo a tierra ; en cuanto asomen irlos eliminandolos . Hecho esto , ir bajo el puente que allí estará detenido el coche del diplomatico . Esperar la llegada del helicóptero y aquí finaliza la misión .

.....
.....
MISIÓN Nº 13 : GRIFOS .

La dificultad agregada de esta misión , radica en tener que eliminar a cuatro helicópteros . Recomiendo jugar disponiendo de tiempo , porque tendremos que volver al comienzo varias veces hasta conseguir derribar los aparatos . Antes de empezar la aventura hay que cambiar de armas y tener cuatro disparos con el tubo lanza-granadas . Bien , tal como vamos descendiendo vemos a nuestra dcha una construcción militar ; caemos sobre la cresta de un promontorio , vamos al frente , en el fondo veremos a dos enemigos . Desde la postura de herguida , acabamos con los dos ; ir hasta donde están los cuerpos y allí nos giramos a la dcha , cuerpo a tierra . Abajo está la base y algo a la dcha hay otra ; En esta segunda , acabar con el de la torreta de observación y con otro que está al lado de la puerta del edificio que está mas cercano , disparar a las ventanas (detrás hay otro enemigo) de este edificio , seguir disparando por el hueco a unos bidones , habrá una humareda . Y a continuación asomarán al fondo por nuestra izda los helicópteros . Si estás colocado mas o menos donde he descrito , los aparatos suelen actuar de esta manera : Uno se viene hacia la izda y se aleja algo manteniendose en circulos sin atacarnos , otro se pone detenido debajo de nosotros controlando la base , reptar hacia el borde y cuando esté visible acabar con el , retroceder reptando y girarnos a la dcha , que por encima de la loma nos atacará un helicóptero , no dispararle hasta que no avance en línea recta hacia nosotros . El cuarto aparato se habrá posado en la base de al lado . (Donde eliminamos al de la torreta y a otros) . Dispararle desde allí mismo . Si no acertamos en algún disparo , tendremos que comenzar la misión . Bueno , queda todavía un helicóptero que se mueve por la izda pero que no se acerca . Observando las instalaciones vemos que tiene una entrada a nuestra izda y otra a la dcha en el muro cuadrangular . Bien , ir hacia la parte por donde se mueve el aparato pero por el sitio de abajo , por donde no haya nieve . Bajamos del promontorio por la izda por donde están caidos los dos primeros enemigos ; y nos vamos acercando buscando protección por entre los pliegues del terreno y la hierba . De vez en cuando nos giramos a un lado y a otro , tratando de visualizar el helicóptero . Aquí el oido es fundamental ya que nos advertirá por donde asomará . Derribarlo en el momento que esté cerca y sin movimiento aparente . (No ser impacientes) . Bueno , conseguido esto (si nos extraviamos , pulsar letra c y orientarnos para acercarnos a la base) ir y entrar a la base por la puerta mas cercana a la otra instalación . Antes , desde el mismo sitio que eliminamos a los tres helicópteros - pero ahora camuflados entre la hierba que hay en la parte de abajo - eliminar a todo el que veamos . A continuación avanzar hasta el muro y bordeandolo hacia la dcha llegamos a la entrada . !! Cuidado !! casi seguro que hay enemigos esperandonos . ¿ En la garita de entrada , en la ventana del barracón , por



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

allí al lado . ? Bien , tal como traspasamos la entrada , girar a la dcha y avanzar al fondo entre la barraca y el muro . Al llegar al final girar a la izda y pegados al muro vamos entrando en todas las casas que tenemos en esta linea , (!! cuidado !! puede que al final en el rincón del muro haya un enemigo que casi no se ve , usar binoculares , letra b) eliminar a todo el que nos encontremos . (Maxima precaución) . Cuando lleguemos a la otra puerta de la base , seguir adelante con la misma táctica . Cuando no queden enemigos en estas instalaciones , ir a la otra de al lado y cuando acabes con ellos , fin de la misión . Consejos : Para conseguir lo que resta de la aventura , seguir como casi siempre , mucho cuerpo a tierra . Yo rodeo la base y me voy por detrás a la parte alta en la nieve y desde allí , hecho un vistazo y elimino a unos pocos . Despues retrocedo y sin ser visto desciendo . Y para entrar a las instalaciones recurro al terreno en elevación que no tiene nieve . Se puede acceder (además de las dos entradas) por una separación que existe en la base de la torreta pero hay que ponerse de pie , (reptando no cabemos) estar el menos tiempo posible . Cuidado con los rincones de los muros , (en los vértices interiores del muro) no se ve al enemigo . Usar binoculares para los rincones . Consultar el plano , (letra c) aumentandolo para situar y localizar a los enemigos , sin fiarse del todo de estos datos . Bueno , creo que esta misión es la mas trabajosa y larga hasta este momento .

.....
.....
MISIÓN Nº 14 : EL MEJOR POSTOR .

Esta misión no tendria demasiadas dificultades , si no tuviera el inconveniente de que , es muy limitada la munición que llevamos . Entonces debemos de dosificar y ser muy precisos en los disparos . Bueno , tal como estamos situados en el comienzo , nos giramos a la izda (90 grados) y avanzamos aproximadamente hasta el borde , (vemos enfrente abajo como un desfiladero) ahora nos giramos a la dcha y subimos la pendiente hasta divisar al fondo a la izda a cuatro torretas , cuerpo a tierra , seguir adelante hasta ver otra que asoma al frente algo a la dcha , está muy cercana , a unos 190 metros , es la primera que eliminamos . (Posteriormente iremos hacia ella) . A continuación comenzamos a eliminar de izda a dcha las siguientes torretas : (Si se quiere apuntar directamente al enemigo , pués en función de las distancias en que se encuentran dichas torretas , así levantaremos el punto de mira del tele-objetivo . El grado de inclinación del punto de mira , es el número que tenemos abajo a la izda . - El de la dcha es la distancia que hay entre el objeto y nosotros . - Para cambiarlo hay que pulsar la tecla x si queremos aumentar el número y si queremos disminuirlo pulsar la tecla z .) Para la primera torreta que se encuentra a un poco mas de 500 metros , el número de la mira hay que ponerlo a 400 metros . Para el de la segunda que está a un poco mas de 700 metros , poner la mira a 600 metros . Para la tercera que la distancia es de un poco mas de 300 metros , poner la mira a 0 metros . La cuarta que está situada a 900 metros la mira se pone a 800 metros . Pero para disparar a esta , es mejor trasladarse a la torreta de nuestra dcha (la que se encuentra a 190 metros) . Si no se quiere cambiar la altura del punto de mira , hacemos lo siguiente : Para la primera torreta que se encuentra a unos 500 metros , la linea horizontal de nuestro punto de mira , debe de quedar en linea con la base del triangulo del techo de la torreta . Para el de la segunda torreta , (unos 700 metros) , la linea horizontal de nuestra mira , tiene que estar separada por encima del techo mas o menos , que el mismo espacio que hay entre el borde del parapeto y la linea horizontal del triangulo



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

del techo . Para el de la tercera , directamente al enemigo . la cuarta , como está muy alejada (unos 900 metros) se deja para mas adelante . Realizada esta acción nos giramos a la dcha y avanzamos con precaución , nos toparemos con dos enemigos , eliminarlos . Nos giramos a la izda y subimos la pendiente . Ahora tenemos de frente la torreta mas cercana y pegada a ella hay una tienda de campaña ; (dentro hay dos enemigos) acercarnos a ella , pasando por entre los dos arbustos congelados y cuando estemos lo suficiente cerca para lanzarle una granada de mano , (tirarla bombeada) pues hacerlo . Explotará todo . Avanzamos en línea recta y nos colocamos debajo de la torreta , cuerpo a tierra y !! cuidado !! nos dispararán desde una torreta que tenemos enfrente a unos 250 metros , eliminarla . Vamos un poco adelante y vemos abajo en un llano , las instalaciones enemigas . Y también divisamos , todas las torretas que protegen a la base . (son siete) Si las contamos de izda a dcha , la primera está eliminada y también la segunda y la tercera . La cuarta se encuentra ahora a una distancia de unos 775 metros ; apuntamos igual que hicimos con la segunda torreta . Consultamos el plano (letra c) para comprobar que ha quedado eliminada . La quinta ,casi no se vé porque está algo mas abajo en la parte oscura que no tiene nieve . Se encuentra a una distancia de unos 500 metros ; localizarla con el tele-objetivo , o los prismáticos (letra b) . Bueno , la línea horizontal de la mira debe de estar rozando la parte superior del triangulo del techo . La sexta está eliminada y la séptima apuntar igual que a la primera torreta . Comprobar que no queda ninguna .Ahora nos acercamos al borde y eliminamos con precisión a todo el que veamos por la base . Y de las dos torretas de hormigón que hay en la base , apuntamos con cuidado a la puerta que mira hacia nosotros ; un enemigo pasa de vez en cuando de un lado para otro , eliminarlo y desde aquí mismo , buscando la posición , vemos por la ventana de la dcha de esta misma torreta , que se percibe movimiento , atinar a eliminar al otro enemigo que queda . A la otra torreta no dispararle porque desde otro sitio le lanzamos un proyectil con el tubo lanza-granadas . No podemos desperdiciar balas . Después vamos rodeando la base por la parte de la dcha para llegar al promontorio donde está la torreta de observación mas elevada . Desde este sitio , acercandonos al borde dominamos la base perfectamente . Eliminamos a todo el que veamos . Observamos si conseguimos eliminar al de la ventana de la torreta de hormigón . Una tanqueta saldrá de la base , (esto no sucede siempre ; otras veces se pone en marcha cuando vamos acercándonos a la puerta de la base) dejarla pasar , esperar que se quede detenida en un rincón . Si la vemos desde aquí arriba , usar contra ella el tubo lanza-cohetes ; si no es posible , pues cuando bajemos nos acercaremos a ella para destruirla . Bueno , antes de bajar usar el otro disparo , contra la otra torreta de hormigón a la que todavía no hemos atacado y sin embargo hay gente enemiga . De esta manera no queda nadie en la parte de arriba . Ahora retroceder y bajar de este promontorio para iniciar la entrada a la base . (Buscar la cresta nevada que baja hasta el llano) . Bien , a partir de asomarnos al dintel del parapeto , es como en todas las anteriores misiones : Maxima precaución , mucho cuerpo a tierra y como sorpresa a superar indicaria la que nos tienen reservada en el último barracón de la dcha . En este , entrar por la puerta de atrás y cogemos por sorpresa a uno que nos está esperando en el rincón , pero mirando para la otra puerta . Después entramos en el edificio de hormigón (yo entro por la puerta que da al parapeto) . Cuando lleguemos a la entrada de una habitación que a la dcha , tiene varios fusiles , no ir hacia ellos (no podemos cogernos) porque detrás de la mesa de la dcha está escondido un enemigo ; cuerpo a tierra , acercarnos



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

al dintel de habitación por nuestra dcha y divisaremos los pies muy al rincón , dispararle y acabamos con el . Después !! cuidado !! en la siguiente habitación tenemos a un enemigo en posición de " cuerpo a tierra ," eliminarlo . Esta última parte , si no tienes balas en el fusil , tendrás que recurrir a la pistola . Si antes conseguiste acabar con los enemigos de arriba , entre el cohete y los disparos , aquí finaliza la misión . Si esto no sucede , seguir adelante y subir hasta eliminar al último enemigo .

.....

.....
MISIÓN Nº 15 : CAMPO DE ENTRENAMIENTO .

Esta aventura parece al principio que va a ser muy complicada . Sin embargo es todo lo contrario ; es una de las mas sencillas y además es muy libre de ejecutarse esta misión . La estrategia consiste (igual que a lo largo de todo el juego) en buscar sitios elevados que dominen el terreno y en la posición de " cuerpo a tierra " se eliminan facilmente a todos los enemigos que nos encontramos a lo largo de esta aventura . La táctica para desarrollar esta misión está fundamentada en ir consultando el plano (letra c) y manipulando en los botones de " mas " o de " menos " vemos donde está situados los enemigos y las instalaciones . De este modo escogemos el lugar mas ventajoso para ir eliminando a nuestros enemigos . Después acercarse a la base . (da igual el punto que escojas para llegar a ella) . La unica " dificultad " que aquí he encontrado , es en el hangar mas próximo al edificio de hormigón ; (en la torreta de esta construcción nunca hay enemigos) en este hangar hay bidones que los explosionas y sin embargo , dentro , en la esquina mas cercana a los camiones lanza-misiles hay escondido un enemigo . Yo me acerco por la parte de atrás y veo desde la puerta que al fondo a la izda queda otro bidón ; explosionandolo se escuchará el grito de haberlo eliminado . Si no sale el cartel de finalización de la misión , es que queda por el terreno algún enemigo . Consultar el plano y ponerse en marcha hacia donde nos indica que queda resistencia . En acabando con ella , termina esta sencilla misión .

.....

.....
MISIÓN Nº 16 : RATAS DE CIÉNAGAS .

Antes de empezar , sustituir la : Carabina M4 , por : Carabina M4 - Granada ; este cambio se debe de realizar en todas las misiones , ya que obtenemos así , mas armamento . Esta misión es muy parecida a la anterior en cuanto que , para ir progresando es imprescindible el consultar el plano (letra c) . Tal como empezamos estamos mirando en la dirección de la linea amarilla . Seguirla . Cuidado con unas " estacas-plantas-pinchos " que podemos encontrarnos cuando marchamos por el agua . Nos haran daño , incluso caemos eliminados si pasamos por encima de ellas . (No es imprescindible eliminar al cinturón de enemigos que protegen por este lado sus instalaciones) . Llegaremos a un grupo de barracones . Los ocuparemos , eliminando a todo enemigo que por allí se encuentre . La dificultad de esta parte , radica en que todas las puertas miran para el mismo sitio y nos pueden disparar desde cualquiera de ellas . Mirar con mucha atención para divisar a posibles enemigos . Aprovechar los golpes de niebla mas espesos . Si se ha entrevisto algún enemigo pero a continuación no puedes apuntarle porque la niebla lo impide , lanzarle una granada de mano si puedes alcanzarle , o disparamos hacia allí con el fusil lanza-granadas . Después seguir la linea amarilla y dirigirnos al punto de " evacuación " y desde allí marchar hacia donde están lo secuestrados (" Obj Sumter ") . Estaremos practicamente encima



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

cuando avistaremos un edificio alto de hormigón con una escalera exterior (creo que es la torre de control del pequeño aeropuerto) y al lado hay un hangar (aquí están los secuestrados) . Bueno , desde abajo hay que eliminar a uno que está en la azotea de la torre y a dos que se encuentran en la puerta del hangar . (Algunas veces nada mas que hay uno porque el otro está eliminado) . Después subir a la azotea para eliminar a otro y desde allí mismo acabar con otros dos que se encuentran en la parte trasera de hangar (pudiera quedar solamente uno) . A continuación ir y entrar donde se encuentran los prisioneros y en cuanto nos ven , se levantan y hechan a correr hacia el punto de evacuación ; seguirlos y fin de la misión . En esta aventura se tienen muchas posibilidades para poder realizar mas acciones ; como la de eliminar al cinturón de seguridad , destruir un avión grande y a dos que lo vigilan y otros enemigos que se encuentran por ahí desperdigados .

.....
.....
MISIÓN Nº 17 : RASTRO DE REVISIÓN .

Aquí en esta misión , la consulta al plano es fundamental ; sobre todo para localizar a los enemigos . Desde la posición en que comenzamos , giramos a la izda para buscar el borde del terreno , después nos giramos a la dcha y avanzamos un poco hasta tener dos barracones algo a la dcha y casi al frente hay una casa de piedra (en ella , en la planta de arriba está el documento que tenemos que coger) . Bueno ya desde aquí podemos eliminar a algunos enemigos . Después de controlar esta situación de los barracones , iniciamos el acercamiento hacia la casona ; pero antes tenemos que entrar en un barracón que está por detrás de esta casa ; allí hay que eliminar a dos que vigilan y también hacer lo mismo con otros dos que custodian la entrada del caserío . Para no ser visto por ellos , debemos de ir por el borde . Entrar , eliminar enemigos y coger documento . después al salir doblar a la dcha y llegando al borde , vemos algo abajo , un puente de madera . Lo vigilan dos en cada punta . Pero además hay por allí otros escondidos , dos (a dcha y a izda del puente) en el cauce seco ; también uno a cada lado de las orillas por la parte de la dcha del puente . Tenemos la opción de marchar por la dcha (allí cerca de la casa hay un avión que podemos destruir con las granadas) y mas adelante se puede bajar y subir este cauce seco . Ya en la otra orilla , consultando el plano nos ponernos en camino hacia el punto de evacuación . En llegando sale el cartel de finalización . Bueno , hay mas posibilidades de acción si decidimos atacar la base y eliminar al resto de enemigos (incluidos los del puente) . Pero lo dicho , haciendo este recorrido , es mas facil superar la misión .

.....
.....
MISIÓN Nº 18 : UNA AYUDA .

Tal como empezamos en esta misión , pulsamos la letra c y miramos en el plano , seguiremos la linea que va de " Inserción " a " Alpha " . Después pasaremos a la posición de " Bravo " y desde este punto , a la posición de " Charlie " . En todo este recorrido estaremos enfrentándonos a enemigos . Para vencer mas facilmente tenemos que buscar las ventajas del terreno . Bueno , después de eliminar a los enemigos de las torretas de observación y también al que está dentro de la casa , pues ahora nos trasladamos a la base del promontorio cercano al rio . Desde allí eliminamos a cuatro enemigos que casi no se ven ; están en la orilla de enfrente . Uno está en la parte de la hierba al lado de un arbolito ; en la loma verde hay uno por cada lado y el cuarto está



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

en la loma parda algo mas arriba . A continuación subimos al promontorio de nuestra izda y empezamos a eliminar a todo el que divisemos por la base y los barcos . En este trrnscurso de disparos aparecerá otra embarcación ; hay que intentar deshacernos de los que van encima , antes de que atraquen . Cuando no veamos a nadie mas , (es muy importante el ir viendo el plano para saber donde están situados nuestro enemigos) retrocedemos y bajamos hasta la orilla y por allí avanzamos hasta poder girar a la izda para irnos introduciendo a la base . Es trabajoso el conseguir acabar con todos pero después de varios intentos lo conseguiremos . Cuando no queden enemigos asomarán los " Charlies " y lo " Alphas " . Una vez , ellos solos se subieron a la lancha del medio y apareció el helicóptero y al momento se puso en marcha el barco y me dejaron en tierra . Tuve que ir al punto de evacuación andando para conseguir finalizar la misión . A partir de entonces siempre me subo en la embarcación del centro . !! Atención !! si uno de los " Charlies " o " Alphas " se queda atascado sin poder subir la escalerilla de la parte trasera de la embarcación , el barco no arranca . La única manera que he encontrado para que se ponga en movimiento la nave es , dándole un tiro al que no puede subir ; es decir , hay que eliminarlo como si fuese un enemigo . (Debe de ser un fallo de programación de los " Charlies ") . Después nos metemos en el cuarto de mando y a continuación se ponen los motores en marcha y ya , va solo el barco al punto de evacuación . Se debe de ir dentro de la lancha (en el camarote) y cuerpo a tierra porque en el recorrido , desde la orilla nos dispararán un chorro de tiros . En llegando finaliza la misión .

.....
.....
MISIÓN Nº 19 : REDUCTO SEGURO .

Esta misión es una de las mas dificultosas , porque estamos limitados con la munición y también por el tiempo . Para superar esta aventura hay que actuar con precisión y con rapidez . Y para conseguir vencer tendremos que intentarlo algunas veces . Tenemos que cambiar rapidamente de arma y debemos de tener claro que la tecla 3 es el fusil de rafagas , (m4 llave maestra , rafagas) . Que la tecla 6 y 7 son para el tubo lanza-granadas , (law) . Y que la tecla 9 es para las granadas de mano . Bueno , tal como estamos situados nos giramos a la izda y tenemos frente a nosotros un estrecho y escarpado promontorio (por el lado de la dcha y adentro , está el control que tenemos que eliminar) . Nosotros intentamos subir por el lado de la izda para no ser vistos . Iniciamos el ascenso marchando adelante y tratando de ascender , pero como está demasiado vertical vamos avanzando pero sin subir demasiado ; mas adelante el terreno se hace algo menos vertical y nos apercibimos de una ligera hendidura en forma de u , que lleva hasta la cresta , por ahí podemos remontar y subir a lo alto del promontorio . Esta hendidura atraviesa la cresta de izda a dcha . Si hemos cogido la correcta , llegando al borde de la dcha nos encontramos que tenemos el puesto de control enemigo , abajo frente a nosotros . Desde aquí podemos acabar con ellos facilmente . Por el camino ya hemos cogido el tubo lanza-cohetes y desde la posición de cuerpo a tierra disparamos a la tanqueta y al vehiculo blindado . Después con el fusil eliminamos a todos ; (trece porque uno cae en la destrucción del blindado . Si dejamos algún enemigo , este destruirá el coche cuando pase) debajo nuestra , pegados contra las rocas tenemos a tres y dos hay también hacia la dcha , (para verlos tenemos que acercarnos bastante al borde) . Conseguido esto , rapidamente nos ponemos en pie , damos media vuelta , avanzamos algo y ahora giramos a la dcha



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

, vamos adelante por la cresta dirigiendonos hacia el borde de la dcha hasta divisar al helicóptero que se acerca (aquí el oido para localizar al aparato es fundamental) . En cuanto lo veamos (en la posición de pie) , le disparamos con el fusil . El helicóptero (que iba para aniquilar al coche que huye) nos atacará . Cuando estemos seguros que viene a por nosotros , podemos tirarnos cuerpo a tierra y seleccionando el tubo lanza-cohetes le disparamos en cuanto lo tengamos en la mira y sin movimiento aparente . Alguna vez se ha quedado parado por debajo del borde sin terminar de asomar (como esperando que nos levantemos del suelo para dispararle) , si esto ocurriese , rapidamente seleccionamos las granadas de mano y se la lanzamos . Después de destruirlo nos vamos (de pie) por encima del promontorio hacia la punta de la cresta , en la dirección al sitio por donde comenzamos la aventura . Desde allí visualizamos al coche que huye y a toda la tropa enemiga que lo persigue , disparamos con el fusil (siempre de pie) eliminando a los mas cercanos al coche y al momento notaremos que nos disparan ; es desde otro helicóptero que suele estar situado en el promontorio algo alejado que hay a nuestra dcha . A partir de aquí cuerpo a tierra y si desde esta postura seguimos viendo al aparato , es que estamos demasiado cerca del borde , reptar hacia atrás hasta que no lo veamos ; esperar a que asome por la cresta y derribarlo . Si conseguimos superar estas acciones , practicamente hemos ganado esta misión . A continuación eliminar a toda la tropa enemiga que podamos ; después bajar de aquí y marchar hacia la gran hendidura que tiene el promontorio que queda a nuestra izda . Por ese lugar se sube perfectamente a la parte alta de esos terrenos . Y desde ese sitio , consultando el plano y marchando por el terreno claro y arenoso vamos rodeando el risco de color pardo que queda a nuestra dcha . De esta manera llegamos facilmente al punto de evacuación y misión cumplida . Si después de acabar con el segundo aparato , queremos mas tiritos pues nos ponemos en marcha hacia el lugar por donde se fueron el chorro de enemigos , que por allí quedan algunos todavia . También se llega al punto de evacuación .

.....
.....
LAS DOS CAMPAÑAS .

CAMPAÑA Nº 1 : OPERACIÓN RESOLUCIÓN COMÚN .

ACCIÓN Nº 1 : ALMACÉN DE FRIO .

Esta " campaña " no se diferencia en nada , (en cuanto a estructura y desarrollo del juego) de las " misiones rapidas " . Consiste en entrar a la base e ir recorriendo los edificios y eliminando a todo enemigo que nos encontremos . Al final hay que subir a la torre de observación , aquí queda el último a eliminar para finalizar esta parte .

Después pasamos a la siguiente acción . Esto si es distinto al resto de las " misiones rapidas " : Mientras no se llegue al término de esta aventura no se activa la siguiente .

ACCIÓN Nº 2 : ENCENDIDO .

Antes de empezar , cambiar la munición extra por los tubos lanza-cohetes . Nos encontramos en el inicio de la misión frente a un escarpado promontorio ; aquí tenemos que subir porque desde arriba se domina las instalaciones enemigas . Para poder hacerlo , hay que ir a la parte de atrás de este risco . Coger por el lado de nuestra izda , irlo bordeándolo hasta ver una pendiente suave que está nevada (antes nos encontraremos con una patrulla enemiga que hay que eliminar) . Iniciamos la subida , en la izda y al fondo se contempla la base ; ahora cuerpo a tierra porque desde la base nos verán y nos dispararán , irlos eliminando . Bueno , ya desde arriba



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

del todo , acabar con los helicópteros y con todo aquel que divisemos . A continuación bajar y terminar de eliminar a los que queden . Hecho esto nos indicarán que vayamos al punto de evacuación . Se va por el mismo sitio que por donde comenzamos la ascensión (consultar el plano) ; pero !! cuidado !! por allí asomarán un grupo de nuevos enemigos . En acabando con ellos tenemos via libre para llegar al punto de evacuación y fin de la misión .

.....
.....
ACCIÓN Nº 3 : CORREO AÉREO .

Empieza esta aventura teniendo delante al helicóptero y a dos " charlies " y en el fondo arriba de la loma , hay dos palmeras y al lado un poco a la dcha otras cinco ; nos giramos levemente a nuestra dcha y vemos también en la cresta a dos arbustos que están separados entre si ; ir y colocarnos encima de la " jorobita " que hay entre ellos . Estando en ella podemos eliminar facilmente a dos torretas de observación y desde allí mismo dominamos también las instalaciones enemigas . Podemos ver que al fondo a la dcha hay dos hangares y delante de ellos , dos filas de barracones de piedra ; la fila de la izda consta de tres , en el primero , el mas cercano a nosotros , dentro encima de una mesa están los documentos que tenemos que coger (hay que saltar por encima de la mesa para poder cogerlo) . Y dentro del último barracón de esta fila hay una caja en el suelo (parecida a las cajas de cervezas , sin embargo creo que son las ampollas con el virus) . En cuanto nos acercamos a ella , queda en nuestro poder . Esto y la eliminación de los enemigos es lo que hay que hacer en esta misión . Después mirar el plano (letra c) y alcanzar el punto de evacuación . Hay un enemigo que siempre está dando voces desafiantes y disparando (si no lo han eliminado los " charlies ") . Este se encuentra en lo alto de la torreta de hormigón . Cuidado al mirar la panza de los aviones , casi siempre , hay un enemigo esperándonos dentro .

.....
.....
ACCIÓN Nº 4 : DEMOLICIÓN 101 .

Antes de empezar la partida seleccionar los tubos lanza-granadas (law) . Empezamos la partida teniendo enfrente nuestra , una mínima elevación del terreno llena de hierba . Subir y en cuanto vamos adelante veremos a dos enemigos , eliminarlos y a continuación llegarán mas por el fondo y también por nuestra dcha ; es facil acabar con ellos . Seguir por esta cresta , que algo mas adelante deja de tener hierba y es todo de color pardo , marchamos un poco mas adelante y nos asomamos por el borde de la dcha . Veremos dos lanchas acorazadas , una en esta orilla y la otra enfrente , que es donde están las instalaciones enemigas . Seleccionar el laser (botón nº 0) sobre las dos lanchas . Después de hundido los barcos tenemos que eliminar a dos enemigos que están en nuestra orilla , al lado del barco ; a continuación disparamos contra la torreta y todo el que por allí se encuentra . Destruimos un blindado que está frente a nosotros y un helicóptero que está a la izda con el tubo lanza-granadas . Apuntamos con el laser , al barracón que tiene un camión aparcado en su puerta . Habrá una gran explosión . Ahora bajamos de aquí y vamos por la izda hasta ver que , entre el helicóptero y nosotros hay otra tanqueta , usar el tubo lanza-granadas . Acabar con todo el que divisemos , empezando por el de la otra torreta . Observar con detenimiento la orilla de enfrente , (por el sitio de la lancha hundida .) veremos a dos enemigos nadando ; (uno por debajo del agua) eliminarlos . Ahora cruzamos nadando



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

y en llegando a las instalaciones , consultamos el plano (letra c) y vemos cuantos enemigos quedan y donde está situados . Después de eliminarlos , destruimos (si no lo están) los camiones y todos los bidones que estén en la base . Y dirigiendonos al punto de evacuación llegará un helicóptero y fin de la misión .

.....
.....
ACCIÓN Nº 5 : PUNTO CIEGO .

Tal como vamos descendiendo vemos unas construcciones blancas que están situadas (aproximadamente) en el centro de la pantalla . Miramos hacia abajo y vemos un camino ; en este camino , es donde debemos aterrizar . En cuanto descendemos , pulsamos la letra c y extendemos el plano . Es fundamental (ya que es de noche) para esta misión . Bueno , vamos eliminando a todos los enemigos y hacemos lo mismo en la base . Después de controlada la situación , con el tubo lanza-granadas destruir las antenas parabólicas . Destruir también las emisoras que están dentro de una de las casetas cuadradas . A continuación nos dirigimos hacia el punto de evacuación . Al lado de este sitio hay dos torretas (una al lado de la otra) de antenas , hay que destruirlas . Con un solo disparo con el tubo , suele ser suficiente . Previamente habremos eliminado a los enemigos que defendían este lugar . Y ya lo que queda por hacer es irse hacia el helicóptero y fin de la misión .

.....
.....
ACCIÓN Nº 6 : ATASCO .

La manera mas facil de realizar esta misión es la siguiente : Desde la posición en que comenzamos , nos giramos 45 grados aproximadamente a la dcha y vamos todo adelante (es un trecho largo el que tenemos que andar) hasta llegar al camino de tierra . Por aquí pasará el convoy y en este sitio estamos alejados de grupos de enemigos . Bien , en cuanto llegamos consultamos el plano (letra c) para confirmar que no hay enemigos y también para hacernos una idea de donde estamos y por donde marcha la caravana . Veremos que el camino en todo este amplio tramo tiene forma de una " U " invertida ; es decir , las puntas de la " U " miran hacia donde estabamos al comienzo de la aventura . Y ahora nos encontramos aproximadamente en el centro de la " panza " de la " U . " Nos giramos a la izda y vamos en dirección a la curva . Unos doscientos metros antes de llegar a ella (aproximadamente , no es necesario que sea un punto determinado) nos metemos en la hierba que hay en la orilla del camino y buscamos el sitio donde veamos perfectamente la senda de tierra . Durante la espera podemos activar el plano (letra c) para ver en que situación queda el enfrentamiento entre los enemigos y los " Charlies " y los " alphas " . Bueno , después seremos nosotros los que tengamos el riesgo . Antes de conseguir verlos , escucharemos el ruido de los motores que se acercan . En cuanto divisemos a la tanqueta que va abriendo camino , le disparamos con el tubo lanza-granadas . A continuación nos dirigimos hacia el final del convoy , buscando a la otra tanqueta que cierra esta caravana (esto lo realizamos marchando por la hierba para no ser descubiertos) . En cuanto la tengamos a la vista , la destruimos . Acto seguido miramos el plano para comprobar si viene algún enemigo para atacarnos . Después inspeccionamos los camiones eliminando a los enemigos que van en ellos . Solamente se mira la parte de carga (a las cabinas no se tiene acceso) . Luego iremos por el camino marchando hacia el lugar de donde venían los camiones . Comprobar cuantos enemigos quedan



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

por la " carretera " a través del plano ; irse acercando con precaución y acabar con ellos . Andamos por dicha " carretera " solo hasta llegar aproximadamente a la altura de donde se encuentra el punto de evacuación . A partir de ese lugar , nos salimos del camino para acercarnos a este sitio de evacuación . !! Cuidado !! muy cerca suelen estar dos enemigos . En llegando , veremos al helicòptero que nos espera y fin de la misión .

.....
.....
ACCIÓN Nº 7 : VIAJE DE PODER .

Antes de empezar la misión , cambiar de arma , seleccionar un tubo lanza-granadas . Lo primero que tenemos que hacer , es ir en busca del helicòptero enemigo para eliminarlo . Manera de llegar : Empezamos teniendo enfrente la joroba de un promontorio , marchamos a el pero sin subir a la cresta en el primer tramo (seriamos vistos) . Ir por el lado de nuestra izda procurando no caernos . Mas adelante podremos coger la cresta . Veremos que este promontorio baja hasta llegar al agua . Al llegar abajo , donde el terreno está al nivel del agua (quedan pequeños charcos) pulsamos la letra c y veremos que estamos situados en el plano en la cuadrícula 11 - S . Bueno , ahora tenemos que nadar para dirigirnos a la cuadrícula 15 - U . Este punto , casi queda a nuestras espaldas ; es la pequeña orilla que está situada entre dos pequeñas " jorobas " del terreno (antes de hecharnos al agua , comprobar que estamos orientados hacia ese sitio) . En llegando a la orilla , comprobar que estamos bien situados . Ahora nos dirigimos a la cuadrícula 16 - U , y desde este sitio visualizamos al fondo en el horizonte , (por encima del terreno) al helicòptero que está detenido en el aire . Ir hacia allí y cuando lo tengamos a una distancia de 350 metros , le disparamos con el tubo lanza-granadas . Habiéndolo destruido , consultamos el plano y comprobamos que estamos en la cuadrícula 21 - Q . Dirigirnos a la cuadrícula 19 - N y desde ella , bajar (cuidando de no caernos) a la cuadrícula 19 - M . Después ir nadando hasta la cuadrícula 17 - M y desde este sitio marchar (sin subir al llano , es decir , ir bordeando el llano por abajo) a la cuadrícula 16 - J . Y desde esta debemos de llegar a la cuadrícula 15 - K . Pero !! ojo !! , al llegar a la raya de división entre la cuadrícula 16 - J y la cuadrícula 15 - J , a partir de aquí lo ideal es ir , cuerpo a tierra hasta llegar a la cuadrícula 15 - K . (Es para no ser vistos desde la base) . Hay que procurar que se interponga , la " joroba " del terreno entre el barco y nosotros . Y la otra " jorobita " pequeña , que se interponga entre la base y nosotros . Avanzar hasta una palmera que tenemos enfrente nuestra , (algo abajo) desde ella vemos que a nuestra dcha hay un " camino " . Entrar en el y eliminar a cuatro enemigos . Y habiéndolo hecho , subir por el promontorio " liso y bombeado " , coloreado de verde . En la parte alta tiene bastante hierba . Desde este sitio no somos vistos y dominamos las instalaciones enemigas bastante bien . Desde allí vamos eliminando a todos los que veamos . Hay una torre de observación enfrente nuestra que casi no se ve . El parapeto que tenemos enfrente , (algo mas abajo de la torreta) , el oponente está agachado mostrando minimamente la cabeza) . Algunas veces , por la cornisa que queda a nuestra dcha asoman dos enemigos . Cuando desde aquí no veamos a ningún enemigo , retroceder y bajar al camino para llegar hasta el agua . Hay que eliminar a uno que está en el barco pero por el lado del rio . Bueno , comprobar en el plano que no quedan enemigos sueltos por la base . Si queda alguno por detrás de las tiendas de campañas , avanzar por la orilla al nivel del agua para poder avistarlo sin riesgo de que nos aniquile . Después ir a



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

la tienda donde está el teniente (es la del centro) , dentro hay dos , dispararle al que tiene arma . Si el otro se pone de rodillas y no se va corriendo para el barco , es que queda algún enemigo por la base . En cuanto consigas eliminarlo y no quede ninguno , el teniente se meterá en la lancha y nosotros subiremos rapidamente también . A continuación hay una animación donde el barco se pone en marcha y termina atracando en un sitio donde hay tres cabañas . Eliminar a todos los enemigos que por allí se encuentran (esta parte es facil de hacer) . Conseguido esto , bajamos de la embarcación y en acercándonos al helicoptero termina la misión .

.....

ACCIÓN Nº 8 : ENTREGA ESPECIAL .

Tal como empezamos , avanzamos un poco adelante y veremos una barraca en la que se pasea un enemigo por ella , eliminarlo . Después nos llegamos hasta los dos arbolitos que tenemos delante . Nos ponemos por la parte de la dcha y desde allí vamos eliminando a todo el que llega de la parte de enfrente de abajo . Para saber cuando se aproximan , pulsar la tecla c y por medio del plano sabremos cuantos enemigos tenemos por los alrededores . Después de esta acción , retrocedemos y rodeamos el promontorio ; a continuación lo subimos y eliminamos a los que están por allí (para saber el punto exacto donde están situados , ir consultando el plano - letra c -) . Desde esos sitios podemos eliminar facilmente al de la torreta de la barraca . Bueno , cuando tengamos controlado el punto " Ogro " , mas el punto " Bravo " y el punto " Charlie " , a continuación nos trasladaremos hacia el punto " Delta " . Cuando estemos en el , nos asomamos por el borde de la dcha y eliminamos a todo el que podamos divisar (para facilitar el avistamiento , consultar el plano) . - Máxima prudencia - . Después , retroceder quitándonos del borde . Seguir adelante hasta llegar al punto " Echo " . Nos asomamos también y eliminamos a unos pocos , pero no bajamos (utilizaremos después este sitio para llegar al punto " Mamba ") . Ahora seguimos adelante rodeando los alrededores de esta zona . - Tenemos que eliminar a todo el que se encuentra en los lugares altos - . Conseguido la eliminación de nuestros enemigos de arriba (y de los de abajo también) , regresamos al punto " Echo " y bajamos al primer barracón de la izda . Hay un enemigo fuera , por la parte de atrás . Dentro hay dos . Cuando los eliminemos , evitaremos dañar el maletín y el ordenador con los datos . Acercándonos al maletín , automaticamente entra en nuestro poder . El ordenador no lo tocamos - hay que dejarlo para los técnicos que llegarán aerotransportados - . Teniendo ya el maletín , esperamos a que lleguen los helicópteros . De los tres uno se irá para el punto de evacuación , nosotros nos vamos para allá y si nos metemos dentro del aparato y cuando salga el cartel de conseguida la misión no pulsamos ninguna tecla , al final , el helicóptero levanta el vuelo y nos damos un paseo volando .

.....

ACCIÓN Nº 9 : PUÑETAZO DE BLOQUEO .

Antes de comenzar cambiar de armamentos ; seleccionar los dos tubos lanza-granadas . Desde la posición en que estamos en el comienzo , nos giramos a la dcha y subimos el promontorio . Consultamos el plano (letra c) para ver por donde están los enemigos . Después de eliminarlos , llegar hasta la mitad del trayecto entre " Alpha " y " Bravo " ; nos asomamos por la parte izda del promontorio y veremos abajo un



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

camión y una tienda de campaña rectangular . Disparar un proyectil a la tienda , explotará todo . A continuación seguimos por lo alto del promontorio y marchamos en dirección al punto " Charlie " . Cuando estemos por la cresta a la altura de este punto , divisaremos abajo por la izda unas instalaciones enemigas . Largarle un proyectil a la tienda de camuflaje que está junto a los camiones , explotará fuertemente . Ir eliminando a todo enemigo que veamos . Después hay que llegar a la tienda rectangular que está sola , algo apartada a la dcha . Dentro hay un enemigo ; en acabando con el , suele terminar la misión . Si no finaliza , consultar el plano para ver que enemigos quedan por eliminar .

ACCIÓN Nº 10 : JUEGO DE MANOS .

Para mi , esta es una de las aventuras mas desorganizadas del juego . En cuanto que el argumento no está nada claro . Y las posibles actuaciones tienen muy poco sentido . Pero sigue siendo entretenida la aventura igual que el conjunto del juego . Bueno , antes de empezar cambiar de armas . Seleccionar : Escopeta carabina M4 - Granada y los dos tubos lanza-granadas (LAW) . Conforme caemos , miramos hacia abajo y vemos un camión junto a un pequeño barracón . Dirigirnos hacia allí pero a la parte del terreno que está por encima . Pulsar letra c , eliminar a los enemigos que hay en este sitio . Estando al lado del camión marchar en sentido contrario a la dirección en que mira el camión , llegando al fondo giramos a la izda y bajamos al " foso natural " que rodea a la base enemiga . Vamos rodeandola por nuestra izda y mas adelante nos enfrentaremos en este " foso " (que es como un cauce seco de un rio) con seis enemigos ; tres a la izda y tres a la dcha . Cuando estén eliminados , en llegando a la altura de los tres de la dcha , nos giramos a la dcha y subimos el promontorio hasta ver un costado de la base ; eliminar a los que estén por allí . Después retroceder hasta la línea que separa la cuadrícula 15 - O de la cuadrícula 15 - P . Desde este sitio , veremos un helicóptero que está situado hacia el centro de la pantalla , en la parte de la dcha al fondo . Y un poco mas abajo a la izda , distinguiremos la cola de otro ; al lado de este aparato hay otro que ahora no se ve . Bueno , una manera simple de superar este juego es , llegarse hasta donde están los aparatos (cuadrícula 15 - U , 15 - V y 14 - V) y destruirlos (se puede hacer con las granadas de manos) . (Por si se quiere dar un chaparrón de tiros) Hay un montón de enemigos en un bajo de la cuadrícula 19 - T (al lado de un pequeño barracón) . A continuación marchar hacia el punto de evacuación . Si nuestro helicóptero se ha movido hacia otro sitio , ir allí y saldrá el cartel de superada la misión . Ahora bien , si después de eliminar a los dos de la azotea y también al que está en la garita de la puerta de la base decidimos ir adelante y bajar hasta el " foso " que hay delante de dicha garita . En cuanto llegamos a este punto y nos giramos a la izda marchando por este " cauce " , al momento escucharemos ruido de motores en movimiento . Es la caravana que tenemos que averiguar a donde van . Podemos subirnos a la parte trasera del camión saltando para meternos dentro . Incomprensiblemente , las tanquetas que van detrás del camión no nos disparan (nos daremos un paseito en el trascón del camión) . El convoy se detendrá en la cuadrícula 19 - T . En llegando a este lugar , nos bajamos y marchamos en busca de nuestro helicóptero de rescate y fin de la misión . Hay alternativa para hacer una cosa y después la otra . Y también regresar a la base e intentar apoderarse de ella .



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

.....
.....
ACCIÓN Nº 11 : PARADA DEL SILBATO .

Antes de empezar la misión se debe de seleccionar los dos tubos lanza-granadas (Law) . Empezamos metiéndonos en el helicóptero y este a continuación , levanta el vuelo . Yo me coloco en la parte delantera (en posición de rodilla en tierra) para mirar al frente y cuando veo que el aparato se pone en línea con la vía del tren y va acercándose a los vagones me voy hacia la puerta (en la posición de cuerpo a tierra o rodilla en tierra) y cuando estoy por encima del último vagón pulso la tecla direccional de la dcha y me dejo caer sobre el techo . Si caemos al suelo (milagrosamente salimos de este batacazo , con todos nuestros huesos en su sitio) podemos ponernos de pie y saltando sobre la última plataforma nos subimos en marcha . Vamos eliminando a todos los enemigos , hasta llegar al primer vagón cubierto . (Entre este vagón y la maquina del tren hay una batea) . Aproximadamente en el centro de este vagón , nos ponemos en la posición de cuerpo a tierra y vamos disparando a todo el que vayamos viendo a través de la puerta delantera . Un poco antes de llegar al final , escuchamos disparos de helicóptero ; nos damos media y vemos a través de la puerta trasera del vagón , el morro de un helicóptero ; dispararle un proyectil desde aquí mismo . Un poco mas adelante , veremos a poca altura a nuestro helicóptero y el tren que se detiene y a continuación sale el cartel de misión cumplida . Lo raro es , que si decidimos salir del tren , hay gente en dos coches esperándonos para acabar con nosotros y también que se para demasiado cerca de las instalaciones enemigas . Después de eliminar a los de los coches , se puede ir a estas construcciones para atacarlas .

.....
.....
ACCIÓN Nº 12 : RELOJ DE ARENA .

Para llegar a la base , ir en línea recta . Si pulsamos la tecla w y seleccionamos en el GPS el nombre " Echo " ponerse en dirección al punto amarillo . Eliminar a todo el que nos dispare . Cuando estemos llegando a la base , esperar a que entren los " Charlies y los " Alphas " porque sucederán una serie de explosiones que si estamos dentro quedaremos aniquilados . Si no sale el cartel de " Misión incumplida " es que la bomba de relojería (es un bidón cilíndrico - de 200 litros - que en la parte superior tiene un marcador rojo) , afortunadamente no a explotado ; entrar para apoderarse de ella . Siempre se queda una misma torreta sin destruirse . Esta se encuentra situada en una esquina . Si nos ponemos frente a ella mirando hacia la base , por la parte de la dcha solo hay una torreta (que está destruida) . Si nos vamos por la parte exterior hacia la izda , en el segundo resto de torreta (por la parte interior) allí está el barril explosivo . En cuanto nos acercamos , sale el cartel de enhorabuena . Otra vez , el explosivo estaba situado en el suelo junto a la parte trasera de un camión que no está roto . Y este , se ve al fondo , cuando pasamos de la primera ruina a la segunda . Que por cierto aquí en este sitio , está situado un enemigo que hay que eliminar . Hay que tener cuidado de no darle al bidón-explsoivo .

.....
.....
CAMPAÑA Nº 2 : IMPOSICIÓN GLOBAL .

ACCIÓN Nº 1 : BARRENA DE CONCESIÓN .



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

Esta aventura es algo dificultosa , pero es muy entretenida . Antes de empezar , cambiar de armas . Seleccionar los dos tubos lanza-granadas . Tal como empezamos , marchamos adelante y destruimos a una tanqueta que pasa por el fondo escoltando a un camión . Después tenemos que eliminar a todos los enemigos que hay en las instalaciones . Antes de entrar , buscar los sitios altos y desde allí eliminar a todo el que veamos . Con el tubo lanza-granadas destruir otra tanqueta que está dentro de la base y hacer lo mismo con las tiendas de camuflaje . Nos podemos guiar por el plano (letra c) para saber donde están situados los enemigos . Pero !! ojo !! ; habiendo eliminado a todos los enemigos que se ven en dicho plano , nos llevamos la sorpresa de que hay enemigos esparcidos por la base que no son detectados en el grafico de este plano . A partir de aquí hay que ir con el máximo cuidado para no tener que volver a empezar .

.....
.....
ACCIÓN Nº 2 : MASA CRÍTICA .

Antes de empezar , seleccionar los dos tubos lanza-granadas . Bueno , esta misión también es dificultosa por la cantidad de enemigos a eliminar . Pero se puede ir realizando de muy distintas maneras y no hay mas dificultad que la de ir sabiendo aproximadamente por donde está distribuidos nuestros oponentes . Destruir todas las tanquetas que hay dentro de la base . Las tanquetas que se ven a lo lejos (abajo en el llano) son las que nos sacarán cuando liberemos a los prisioneros (es aquí a donde tenemos que llegar para la evacuación) . Yo , cuando elimino a los que están por fuera de las casas , inicio a entrar primeramente , en la casona grande del rincón de la dcha ; al entrar hay que tener mucho cuidado con el que está en el rincón del fondo a la dcha . Controlando esta casa , las demás son mas accesibles .

.....
.....
ACCIÓN Nº 3 : SUPER NOVA .

Conforme descendemos , vemos por la parte de la izda a dos camiones que marchan por un camino que está en un nivel mas inferior (en un rincón de este camino , un poco mas adelante divisamos unas pequeñas ruinas de piedras y pegado a ellas hay un pequeño barracón) . Y por la parte del centro hacia la dcha , hay una amplia cornisa en un nivel mas alto . Hacia este sitio nos dirigimos , intentando caer al lado del único arbolito (¿ ciprés ?) que tiene dicha cornisa . Avanzando recto un poco , veremos (con la mira telescópica) al fondo hacia la dcha , que viene bajando por la parte mas clara del terreno un enemigo , eliminarlo . Ahora seguimos hacia adelante y en llegando al borde , en el promontorio de enfrente un poco mas abajo algo hacia la izda , veremos (con la mira telescópica) a otro enemigo , eliminarlo . Después bajar y alcanzar a los camiones para destruirlos con las granadas de manos . También se pueden eliminar con el fusil lanza-granadas ; lo que si hay que recordar es , el sitio de las ruinas con el barracón , porque desde este lugar se sube perfectamente al promontorio de ese lado . Ahora hay que ir hacia donde se dirigian los camiones ; lo hacemos por la parte alta de la dcha y localizaremos un puesto de control de las instalaciones . Eliminamos a todo el que veamos . Hay tres , dentro del barracón gris . Desde aquí mismo , vemos al fondo algo a la izda tres depósitos cilíndricos altos y verticales , disparar entre medio de ellos por la parte de abajo que tiene una tubería casi al nivel del suelo ; explotará (por allí hay un enemigo camuflado) . Ahora



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

retrocedemos hacia el sitio de las ruinas y el barracón . Subimos a los promontorios de esa parte y nos situamos frente a las instalaciones . Eliminamos a todo el divisemos . En el edificio cuadrangular del fondo , en la esquina de la dcha hay dos depósitos cilíndricos que tienen una escalera metálica entre ellos . Hay un enemigo camuflado en el penúltimo descansillo (cuando se contorsione al ser alcanzado es cuando tendremos la certeza de que en ese sitio hay un enemigo) . Queda otro camuflado que desde este lugar no podemos verlo . Está situado en el suelo , junto al depósito cilíndrico que está frente a la puerta del edificio cuadrangular . Y se esconde entre el depósito y las gruesas tuberías horizontales que están a poca altura del suelo . Tenemos que desplazarnos hasta la fila de sacos que hay a la izda de las instalaciones protegiendo esta entrada . Desde allí , buscar por la punta mas alejada de los sacos y rebasandolos , el sitio mas adecuado para visualizarlo y poder deshacernos de el . Después , destruir los dos camiones ; entrar y eliminar a los que están en el barracón de techo tipo " hangar " . Y si continuamos moviéndonos , es que lo hicimos bien y no quedan enemigos por fuera ; ahora tenemos que apoderarnos del edificio principal . Es dificultoso , acercarnos a la puerta con precaución , tenemos que eliminar a todo el que se asome . Desde la puerta de entrada , vemos que a la izda hay una escalera (su barandilla nos servirá de parapeto) . Antes de dirigirnos hacia ella , debemos de disparar hacia arriba a la pasarela metálica , por si hay alguno esperándonos . En el momento de alcanzar los escalones , cuerpo a tierra , comprobar que no tenemos a nadie de frente ni por detrás . Terminar de subir y acabar con todos los enemigos que queden . En eliminando al último , sale el cartel de fin de la misión . Una vez no ocurrió y es que quedaba un enemigo por la base ; lo tenían localizado los " Alphas " pero ellos no hacían nada ; en eliminándolo acaba la dificultosa aventura .

.....
.....
ACCIÓN Nº 4 : LLUVIA RADIOACTIVA .

Las indicaciones para esta misión son muy parecidas a las que explico en la acción nº 1 . Es decir : Antes de entrar a la base , buscar sitios altos para , desde allí eliminar a cuantos veamos y después ir tomando los distintos edificios . Y ocurre igual que en la anterior aventura ; quedan enemigos que no salen en el plano . Mucho cuidado cuando nos acerquemos al helicóptero de evacuación , porque quedan enemigos en el barracón de al lado .

.....
.....
ACCIÓN Nº 5 : FLECHA ROTA .

Antes de empezar , cambiar de arma . Seleccionar : Carabina M4 - granada . Esta misión es bastante sencilla . Tal como empezamos , nos desplazamos lateralmente hacia la izda ; vemos al frente algo abajo un " camino " por donde llegan dos enemigos ; en cuanto los eliminemos , llegaran otros dos por el fondo a la izda y otra pareja mas por el frente . No hay dificultad en deshacernos de ellos . Seguimos recto por ese camino hasta llegar a una bifurcación donde al frente algo a la dcha hay una suave loma con algo de hierba verde , por ella tenemos que subir , pero antes hay que eliminar a otra pareja que custodia este sitio . En cuanto marchamos por la hierba , comenzamos a escuchar el ruido de los motores del convoy . Seguir subiendo hasta el final y veremos abajo la caravana . Eliminar a todos los enemigos que van andando dando escolta . Esperamos a que la tanqueta que va en cabeza esté cerca de llegar a



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

desembocar al campamento enemigo ; en llegando casi al final del camino , dispararle un proyectil y también a las dos tanquetas que cierran la marcha . Retrocedemos y bajamos rodeando el terreno para llegar por detrás y terminar con los escoltas que queden . Eliminando al último de ellos sale el cartel de fin de la misión . Podemos dirigirnos (por la parte alta es mas facil) al campamento y eliminar al helicóptero y todo cuanto allí se encuentra .

.....
.....
ACCIÓN Nº 6 : VUDÚ .

Esta misión consiste en eliminar a todos los enemigos que son detectados a través del plano (letra c) . En el edificio de la antena grande hay que coger un ordenador portátil . Este se encuentra en una mesa en la habitación situada en la parte de arriba . Para poderlo coger , debemos saltar por encima de dicha mesa . En esta aventura no hay determinadas acciones o cosas dificultosas a resaltar . Se puede llegar al lugar donde está situada la antena grande , rodeando el terreno por la parte de la izda . Por este sitio no hay que cruzar el río . Bueno , en cuanto eliminamos al último de nuestros enemigos , sale el cartel de finalización de la misión .

.....
.....
ACCIÓN Nº 7 : LOCALIZACIÓN EXACTA .

Antes de empezar la misión , cambiar de arma . Seleccionar : Carabina M4 - Granada . Tal como empezamos avanzamos en línea recta (es decir no seguimos a los " Alphas ") para ir a subir al promontorio escarpado de color pardo que se ve al fondo en la esquina superior dcha . Por detrás de esta elevación se distingue con dificultad las puntas de tres antenas . En cuanto avancemos subiendo , veremos que son tres grandes antenas que están pintadas de rojo y blanco . Nos dirigiremos hacia ellas . Allí llegarán también los " Charlies " . Después de controlar este lugar , nos asomamos al borde y vemos abajo las instalaciones enemigas . Eliminar a todo el que divisemos desde aquí . Después pasaremos al promontorio de enfrente para desde allí hacer lo mismo . A continuación bajaremos y entraremos a la base por la parte mas cercana a donde está aparcado un coche militar . Por ese sitio , pasada la garita de control de esa entrada , en primer lugar hay un barracón con el techo de color marrón (el coche está al lado) y a continuación hay dos barracones que , están puestos en línea uno junto al otro y tienen el techo de color amarillento . Pues de estos dos edificios , el que se encuentra mas cercano en dirección al vehículo estacionado es , el que tiene dentro el ordenador portátil ; en otra partida el ordenador estaba en el barracón de techo marrón . En cuanto lo cojamos , salimos de aquí y nos dirigiremos hacia el punto de evacuación . En llegando al helicóptero saldrá el cartel de finalización de la aventura .

.....
.....
ACCIÓN Nº 8 : LINEA DE APROVISIONAMIENTO .

Antes de empezar cambiar de arma . Seleccionar : Carabina M4 - Granada . Tal como empezamos , nos giramos a la dcha y marchamos hacia el grupito de arboles ¿ abetos , cipreses ? que vemos al frente . En llegando a ellos , buscamos el sitio mas alto y nos giramos a la izda . Enfrente nuestra , tendremos una torreta de observación y una tienda de campaña a su lado . Eliminar a todos los enemigos que hay en este sitio . A continuación pulsar letra c y mirar en el plano cuantos enemigos quedan por este lugar



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

. Quedarán dos , abajo a la dcha , eliminarlos . Después nos vamos al pie de la torreta y desde allí divisaremos abajo a la izda , las instalaciones enemigas . Destruimos la tanqueta , el helicóptero y todos los depósitos . Después entraremos en la base y en acabando con el último enemigo , sale el cartel de finalizada la misión .

.....

ACCIÓN Nº 9 : ALA ROTA .

Antes de empezar la misión , cambiar de arma . Seleccionar Un tubo lanza-granadas . Tal como empezamos , tenemos enfrente nuestra dos arbolitos ; ir hacia ellos . En cuanto llegamos , nos giramos a la izda y avanzando un poco , veremos que por el fondo viene un helicóptero enemigo . Le disparamos dejándonos ver . En cuanto se venga para nosotros , nos hechamos cuerpo a tierra , sacamos el tubo lanza-granadas y en el momento que asome por encima nuestra , lo derribamos . A continuación pulsamos letra c y miramos en el plano cuantos enemigos hay dispersados por el terreno . Cuando los eliminemos , desde esta parte buscamos avistar las instalaciones para hacer lo mismo con todo aquel que divisemos . Después me voy desplazando hacia la dcha para ir rodeando la base y así , ir descubriendo nuevos enemigos . (Esta misión es algo dificultosa por la gran cantidad de enemigos que hay distribuidos por la base) . No es necesario acabar con todos . Si hay enemigos muy cerca pero están mirando hacia otro lado , irlos eliminando con la pistola con silenciador . El requisito obligatorio es , poner una carga explosiva , debajo del avión que está situado en una punta de la pista de aterrizaje . La otra carga de morral , se pone en el otro avión que está guardado en el hangar de la dcha - habiendo entrado por la parte de atrás - . Coger distancia y explosionarlos . Nos indicarán que vayamos al punto de evacuación . Ir con cuidado porque hay distribuidos por el terreno , enemigos que no salen en el plano (letra c) . Después de algún que otro intento , conseguiremos superar esta aventura .

.....

ACCIÓN Nº 10 : ATAUD DE ACERO .

Antes de empezar , cambiar el armamento . Seleccionar : Carabinas M4 - Granada y los dos tubos lanza-granadas . Tal como comienza , tenemos en el centro enfrente nuestra un estrecho promontorio . Subir por el hasta llegar al primer arbol de arriba . Nos asomamos al borde por la dcha y veremos abajo a dos enemigos , eliminarlos . Veremos al fondo la base enemiga . Nos pueden disparar desde el promontorio que se interpone entre la base y nosotros (son otros dos enemigos) . Bueno , retrocedemos hasta el borde de la izda y cubriéndonos con el , avanzamos hasta llegar al promontorio pelado de color gris terroso . Este lo vamos tambien bordeando (sin subir a la parte superior) hasta divisar las dos naves grises . Bien , entre la nave gris y los dos hangares de color blanquecino-gris hay situada una tanqueta . Seleccionar el laser y hacer la llamada . Seguimos avanzando por el borde hasta divisar por el otro lado de los hangares una fila de blindados . Apuntándoles con el laser y con dos llamadas de disparo quedan todos destruidos . Eliminamos al de la torreta y a los que veamos por allí . Después retrocedemos para bajar al " foso " natural que rodea por este lado la base . Avanzamos pegados a la agreste pared hasta llegar a una parte en que se torna de color verdoso y la inclinación no es tan escarpada . Subimos por este sitio hasta divisar por la izda dos torretas , eliminar a los que están en ellas ; hacemos lo mismo



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

con todo el que ande por allí . Explosionar los depósitos blancos con el laser o con el tubo lanza-grandas . A continuación seguimos bordeando la base (cubriéndonos con el terreno) hasta poder ver desde este lado el interior de las dos naves grises . En cuanto eliminemos con el tubo lanza-granadas la tanqueta que hay en la nave mas exterior y desde aquí mismo hagamos una llamada de disparo con el laser para la otra nave , a partir de que caiga el proyectil , nos darán aviso de irnos para el punto de evacuación . En llegando al helicóptero finalizará la misión .

.....
.....
ACCIÓN Nº 11 : DERRIBO .

Antes de empezar la acción , cambiar de arma . Seleccionamos : Carabina M4 - Granada y los tubos LAW . Esta misión es larga , laboriosa y muy dificultosa . Al empezar tenemos al frente un promontorio que por el lado de la izda divisamos una torreta de observación . Tenemos que subir a la parte mas alta porque desde allí se domina todas las instalaciones enemigas . Al llegar a la parte baja de esta elevación asomarán por la izda una tanqueta y dos enemigos . Después de eliminarlos , subimos y aparecerán por arriba dos enemigos . Hacemos lo mismo y seguimos subiendo hasta avistar la torreta . En cuanto eliminamos al que está en ella , nos atacará un helicóptero . Lo destruimos como ya sabemos . Ya situados en la parte mas alta , divisamos un conjunto de misiles . lo que hay que destruir son las dos antenas con sus electro-motores . Antes (podemos inutilizar una , con el tubo LAW) debemos de acabar con el máximo de enemigos ; cuando no veamos mas por la zona de los misiles , nos giramos a la izda y hacemos lo mismo en la base enemiga . Después volvemos a mirar hacia los misiles y habrán aparecido nuevos enemigos (tenemos el inconveniente de que no salen en el plano - letra c - las tropas hostiles) . Habiendo acabado con ellos , repetimos otra vez el localizar enemigos en la base . !! Atención !! pueden haberse situados enemigos en la parte baja de nuestro promontorio (hay una especie de " calle " o " camino " entre la falda del promontorio y los edificios) , para descubrirlos deberemos movernos de izda a dcha y vicversa . Habiéndolos eliminados , marchamos hacia la zona de los misiles . No ir por la parte mas elevada . Avanzar en tramos cortos . Levantarse y agacharse para ir comprobando que no quedan enemigos . Si divisamos alguno , esta claro lo que tenemos que hacer . De esta manera , llegamos por los promontorios que rodean la base hasta tener debajo nuestra a dos hangares (al fondo se verá el edificio de hormigón y los barracones de madera) , eliminar a todo el que veamos , después apuntar con el laser a los dos hangares y pedimos que lo destruyan . Ahora ya podemos inutilizar la otra antena de los misiles con un proyectil LAW . A partir de aquí bombardearán la base y vendrán los nuestros . Nosotros seguimos rodeando por arriba y comprobando si podemos avistar a nuevos enemigos en la base . Para ir y entrar a ella , debemos de bajar por detrás del promontorio que protege al edificio de hormigón . Y siguiendo rodeando (ya por la parte de abajo) nos encontraremos que , protegiendo esta zona hay un buñquer cuadrangular a la entrada de las instalaciones . Quedan enemigos dentro . Podemos seleccionar el laser y quedará destruido (si reservamos un disparo para esto) . También podemos dispararle a todo el que asome por las ventanillas . Avanzamos con el máximo de precaución hacia la entrada de las alambradas y nos dirigimos al edificio de hormigón (que es donde se encuentra el general que tenemos que coger prisionero) . Si conseguimos entrar en el edificio , es que hicimos con eficiencia la acción de



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

eliminar enemigos . Inspeccionar con cuidado las habitaciones . En la casa de madera que está al lado de este edificio , quedan enemigos . El general se encuentra en la parte de arriba . Allí , antes tendremos que eliminar a uno que está detrás de una mesa . En cuanto nos acerquemos al general , este levantará las manos y hechará a andar delante de nosotros , el solo va hacia el helicóptero y mientras entraba a la casa de madera para eliminar a los de dentro , el helicóptero levanta el vuelo y " coge las de Villadiego " , así que te dejan en tierra . Hay que consultar el plano para ir al punto de evacuación , allí estará esperándonos un helicóptero y fin de esta dificultosa misión .

.....
.....
ACCIÓN Nº 12 : CONTROL DE LA MISIÓN .

Antes de iniciar la acción , cambiar de armas . Seleccionar : Carabina M4 - Granada , pistola con silenciador y los dos tubos lanza-granadas . Conforme estamos descendiendo , veremos abajo al fondo los cartelitos de " Charlie " 1 y 2 que están en movimiento . Hacia ese sitio debemos dirigirnos ; pero como hay un nucleo enemigo al frente algo a la izda , debemos avanzar pegados a la escarpada pared del promontorio que tenemos a nuestra dcha . En cuanto estemos a una distancia prudencial , cruzamos el llano para ir y subir al promontorio que hay entre el nucleo enemigo y los " Charlies " . Llegando arriba , la base que tenemos que tomar , queda abajo a la dcha . Usamos los tubos LAW contra las tres tiendas de camuflaje , el cuarto proyectil lo introducimos por la puerta o ventana del pequeño barracón de madera que está al lado del barracón grande (en este - el grande - , se encuentran los rehenes con tres enemigos que los custodian) . Después de eliminar a cuantos enemigos veamos , entramos a dicho barracón y en deshaciéndonos de los enemigos (sin dañar a los rehenes) , sale el cartel de finalización de la aventura . Si esto no ocurriese , es que todavia queda algún enemigo por eliminar . Mirar el plano (letra c) para localizarlo .

.....
.....
ACCIÓN Nº 13 : TIERRA ABRASADA .

Antes de empezar cambiar de arma . Seleccionar : Carabina M4 - Granada y los dos tubos LAW . Tal como empezamos , avanzamos un poco y vemos al fondo frente a nosotros , una tanqueta con escolta , eliminarlos . Seguidamente vamos hacia adelante , subiendo al camino hasta distinguir la torreta de mando y en primer término un bunker ; (coger la distancia exacta que nos separa de el , con la carabina) seleccionar el laser y con la misma distancia hacer la llamada de disparo . Habiéndolo destruido , avanzamos directamente hacia las instalaciones . Cuando subamos por el promontorio que tenemos al frente , nos asomamos por la parte de la izda y mirando al fondo , veremos como mínimo a dos enemigos . En cuanto los eliminemos , asomarán mas . Cuando esté controlado este lugar , vamos y entramos en la base . El primer paso , es eliminar a los que se ven por las ventanas del edificio que tenemos enfrente . A continuación irnos hacia el buquer de la dcha (se puede destruir con una llamada del laser) , hay dos dentro , uno saldrá para atacarnos . Después de eliminar a estos dos , vamos entrando por todos lados y cuando estén todas las dependencias controladas , nos asomaremos desde aquí por el sitio que se ve el cohete (antes , desde la parte de la izda habremos destruido con el LAW otra tanqueta que estaba abajo en el llano) , iremos eliminando a todo el que visualisemos (que serán practicamente todos) . Y dando un rodeo por la dcha nos dirigimos por el borde del llano hacia las instalaciones



Todos los trucos, todas las guías

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

Delta force 2

Autor: Miguel Alvarez Trigo

del cohete . !! Ojo !! , mucho cuidado , por el llano que tendremos abajo al frente casi seguro que asomarán una pareja de enemigos que casi no se ven . Bueno , después de eliminarlos y hacer lo mismo con el que queda (o los que quedan) en la zona del cohete (en acabando con el último) , sale el cartel de finalización de la misión . Y fin de este largo juego de guerra .

.....
.....