

# PANTALLA DE JUEGO



**1 Reticula:** cuando equipes un arma, aparecerá una retícula blanca. Mantén **L2/L1** y usa **R** para apuntar; la retícula se vuelve de color rojo cuando pasa por encima de un objetivo válido. Los tiros a la cabeza son los más eficientes.

**2 Munición:** la primera cifra representa el número de disparos que le quedan al arma activa; la segunda, te informa de la reserva total. El icono corresponde al tipo de munición que tienes seleccionado.

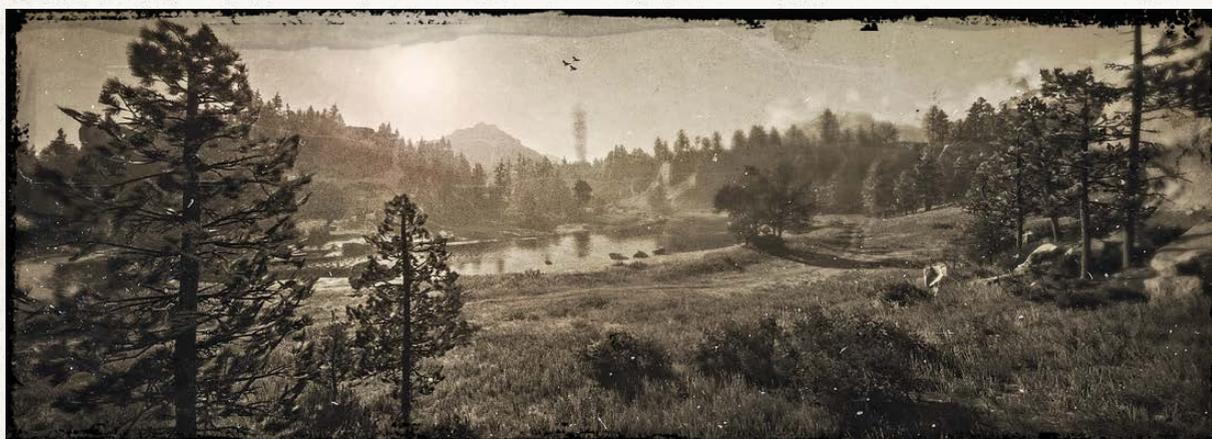
**3 Indicadores de atributos:** los indicadores que hay visibles en la esquina inferior izquierda de la pantalla representan atributos vitales; de izquierda a derecha: salud, resistencia, Dead Eye y la resistencia y la salud del caballo. Consulta la página 16 para más información sobre ellos.

**4 Radar:** el minimapa que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla te muestra tus alrededores junto con detalles relevantes,

como los puntos cardinales, los objetivos de la misión y varios puntos de interés y de interacción. Consulta la página 13 para más detalles. Puedes ampliar tu radar o convertirlo en una simple brújula si mantienes **+**.

**5 Información dinámica:** aparecerán notificaciones en pantalla en función de tus acciones y de lo que suceda en el mundo, como cuando consigas objetos y recompensas, completes objetivos o pese sobre ti un Se busca.

**6 Indicaciones contextuales:** cuando puedas realizar una acción sensible al contexto, aparecerá una indicación en la esquina inferior derecha de la pantalla. Estas indicaciones se utilizan en una gran variedad de situaciones: al recoger objetos, al interactuar con el entorno o al tomar de decisiones durante las misiones o las conversaciones interactivas. Pulsa o mantén el botón que se indique para elegir la acción correspondiente.



# CONTROLES BÁSICOS

Las primeras horas de *Red Dead Redemption 2* están repletas de oportunidades para aprender a realizar las acciones y las habilidades y practicar con ellas, pero el siguiente resumen de los controles básicos te será muy útil si te olvidas de una función en concreto o te has perdido un tutorial. Si estás familiarizado con el *Red Dead Redemption* original y la saga de *Grand Theft Auto* te sentirás como en casa desde el principio.

Muchas de las posibles acciones e interacciones se activan pulsando botones sensibles al contexto. En la parte inferior derecha de la pantalla, aparecerán las indicaciones relevantes cuando estén disponibles.

## ★ MOVIMIENTO BÁSICO ★

Con la excepción de caminar agachado, los siguientes controles son válidos tanto si vas a pie como a caballo.

- ★ **L** | **Caminar**: mueve **L** para caminar en cualquier dirección. Esta velocidad es adecuada cuando paseas entre el gentío en las ciudades o cuando contemplas las vistas en uno de tus innumerables viajes.
- ★ **L** + **X/A** (mantener) | **Correr**: esta será la velocidad de movimiento principal en muchas situaciones. Es mucho más rápido que caminar, y de igual manera no gasta resistencia. Cuando montes a caballo o vayas en carro, esto te permitirá además mantener el paso después de galopar y seguir de manera automática a los compañeros durante los viajes en grupo.
- ★ **L** + **X/A** (pulsar repetidamente) | **Esprintar**: esto te permite correr a máxima velocidad, al coste de gastar resistencia. Es esencial en situaciones de vida o muerte, como una fuga o una persecución, pero puede además acortar tus viajes si no tienes una montura a mano. Mientras vas a caballo, prueba a pulsar el botón al mismo ritmo que el galope de la montura. Esta técnica especial hace posible galopar a gran velocidad sin que se agote el indicador de resistencia del caballo.
- ★ **S/T** + **L** | **Caminar agachado**: es una técnica esencial en momentos que necesites infiltrarte, pero también se recomienda para cazar. Te permite moverte un ritmo constante a la vez que pasas desapercibido y haces muy poco ruido. Ten cuenta que también puedes correr agachado si mantienes pulsado a la vez **X/A**.

## ★ COMBATE ★

- ★ **L1/LB** | **Desenfundar/Enfundar arma**: siempre que sea posible, deberías tener el arma preparada antes de enzarzarte en un combate. No te olvides de enfundarla luego; llevar un arma en la mano puede dar pie a desafortunados equívocos.
- ★ **L2/LT** (mantener) + **R2/RT** | **Apuntar y disparar**: la mayoría de armas del juego se utilizan con estos controles. Prepara tu arma manteniendo **L2/LT**, apunta con **R** (la retícula se volverá de color rojo cuando esté sobre un objetivo válido) y abre fuego con **R2/RT**. *Red Dead Redemption 2* ofrece de manera predeterminada un nivel medio de puntería asistida, lo cual significa que centrarás la vista de manera automática en los enemigos que estén en tu línea de tiro cuando levantes el arma. Con este sistema, la retícula se suele colocar sobre el pecho del objetivo. Si mueves ligeramente **R** y

disparas con el enemigo centrado, es posible que consigas un tiro a la cabeza casi instantáneo. A continuación, puedes soltar **L2/LT** y repetir la maniobra de inmediato contra otro objetivo, de ser necesario.

- ★ **R2/RT** | **Disparar sin apuntar**: si no mantienes pulsado **L2/LT**, centrarás la vista en el objetivo más cercano en la dirección hacia la que estés mirando y le dispararás. Esto puede resultar útil en situaciones en las que necesitas atacar al instante.
- ★ **R3/RT** | **Dead Eye**: siempre que te las veas con grandes grupos de enemigos, en especial cuando corras el peligro de verte superado, esto te permitirá ralentizar el tiempo mientras apuntas con un arma. Esta habilidad mejora al principio de la aventura, haciendo posible "marcar" objetivos con **R1/RB**; después, puedes pulsar **R2/RT** para disparar a todos en rápida sucesión. Ten en cuenta que, activar Dead Eye, gasta el indicador correspondiente. Puedes poner fin al efecto pulsando **R3/RT** de nuevo.
- ★ **R1/RB** | **Ponerse a cubierto/Salir de la cobertura**: ponerse a cubierto te ayuda a que no te vean cuando te infiltras y hace más difícil que los enemigos te den durante los tiroteos. Ten en cuenta que puedes moverte por una zona de cobertura con **L** para mejorar el ángulo de disparo o para evitar que te disparen si estás parcialmente al descubierto. Para doblar las esquinas o pasar a la siguiente zona de cobertura disponible, mueve **L** y pulsa **C/X**. Mientras estés a cubierto, puedes salir para disparar manteniendo **L2/LT**; suéltalo para volver a la cobertura de inmediato.
- ★ **C/B** | **Recargar**: tu personaje volverá a cargar de manera automática cuando el arma se quede sin munición, pero serás vulnerable mientras lo hagas. Para evitar la peliaguda situación de no tener balas en la recámara, deberías adquirir la costumbre de recargar a mano siempre que tengas oportunidad durante los tiroteos, a ser posible mientras estás a cubierto.
- ★ **L2/LT** (mantener) + **C/X** | **Saltar en combate**: cuando necesites esquivar algo peligroso, como un depredador que se abalanza sobre ti, lanzarte a un lado te puede evitar el daño al instante.
- ★ **C/B** | **Matar en silencio**: si consigues acercarte sigilosamente a un enemigo por detrás, esta técnica te ofrece una manera discreta de quitártelo de en medio. Estos ataques no son letales si vas desarmado, pero si llevas un arma de combate cuerpo a cuerpo (como un cuchillo), la víctima morirá.
- ★ **C/B** | **Combate cuerpo a cuerpo**: durante las peleas, pulsa este botón repetidamente para golpear a los oponentes. Cuando te enfrentes a enemigos hábiles, a menudo tendrás que parar sus ataques con **C/X**, y luego contraatacar con rapidez. También tienes la opción de agarrarlos con **A/Y**.

### CONCEPTOS BÁSICOS

MISIONES  
EXPLORACIÓN  
ATLAS  
ARMAS  
OBJETOS  
EXTRAS  
ÍNDICE

### PANTALLA DE JUEGO

### CONTROLES BÁSICOS

ESTRUCTURA DEL JUEGO  
OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES  
MAPAS Y MARCADORES  
UBICACIONES Y REFERENCIAS  
ATRIBUTOS E INDICADORES  
CABALLOS  
DELITOS  
DESAFÍOS  
CAZA  
PESCA  
OBJETOS Y CREACIÓN

## ★ EXPLORACIÓN ★

★ **L3 + R3 / T + TR** | **Eagle Eye**: esta habilidad activa un sentido aguzado de consciencia e intuición por el que los puntos de interés que haya en las inmediaciones (como rastros o ciertos objetos) se verán resaltados durante unos instantes. Hasta puedes optar por centrarte en estos rastros con **R1 / RB** para mantenerlos visibles durante un tiempo, después de desactivar Eagle Eye.

★ **L + C / X** | **Saltar/Escalar**: además de para el salto básico (que suele bastar para casi todo, desde salvar una zanja a subir a un tren en marcha), este botón también se utiliza para saltar o trepar por obstáculos que encuentres en el camino, como vallas y muros. Hay casos en que también lo puedes utilizar para escalar hasta puntos estratégicos mientras exploras o para ocupar un terreno elevado ventajoso antes de enfrentarte los enemigos que haya cerca.

★ **C (mantener)** | **Zurrón**: abrir el zurrón (o la carga si te encuentras cerca del caballo) te da acceso a los objetos que tengas en el inventario personal. Esto te ofrece la posibilidad de curarte o de reponer los núcleos de los atributos cuando sea necesario. También te permite ver documentos o llevar la cuenta de los objetos que vas consiguiendo.

## ★ LISTA DE CONTROLES ★

Las siguientes tablas describen las acciones y los controles correspondientes que pueden realizarse en *Red Dead Redemption 2* con la configuración predeterminada.

### CONTROLES GENERALES

CONTROL	NOTAS
<b>L</b>	Moverse.
<b>R</b>	Ajustar el ángulo de la cámara.
<b>L3 / T</b>	Agacharse; pulsa a la vez que <b>R3 / TR</b> , para activar Eagle Eye.
<b>R3 / TR</b>	Realizar el mantenimiento (reparar) del arma que tengas seleccionada en el menú del dial; pulsa a la vez que <b>L3 / T</b> para activar Eagle Eye; mantén para mirar hacia atrás.
<b>X / A</b>	Mantén para correr; pulsa repetidamente para esprintar; durante los interludios, mantén para omitir.
<b>C / X</b>	Pulsa para saltar, salvar obstáculos o trepar; mantén para recoger objetos y registrar muebles; con la vista centrada en un animal, pulsa para llamar su atención.
<b>A / Y</b>	Interactuar con el entorno; saquear cuerpos; despellejar animales; cerrar cajones y puertas que hayas abierto al registrar muebles; mantén para descansar.
<b>L1 / LB</b>	Mantén para que aparezca el menú del dial; pulsa para desenfundar o enfundar el arma.
<b>R1 / RB</b>	Ponerse a cubierto/Salir de la cobertura; cambiar entre distintas interacciones; mientras te centras en un animal, estudiarlo, y después mostrar/ocultar su información.
<b>L2 / LT</b>	Mantén para activar conversaciones interactivas con los personajes que haya cerca.
<b>R2 / RT</b>	Pulsa para desenfundar el arma; disparar el arma.
<b>C</b>	Mantén para abrir el zurrón (o la carga, cuando estés cerca del caballo).
<b>C</b>	Pulsa para que aparezca el registro; mantén para revisar el diario.
<b>C</b>	Silbar
<b>C</b>	Pulsa para ver tu objetivo actual, ampliar el radar y mostrar tu puntuación de honor e información sobre el entorno; mantén para cambiar el tipo de radar.
<b>C / C</b>	Pulsa para cambiar la vista de la cámara; mantén para activar la cámara cinematográfica
<b>OPTIONS / E</b>	Mostrar el menú de pausa; mantén para abrir el mapa.

### CONTROLES DEL CABALLO

CONTROL	NOTAS
<b>L</b>	Dirigir.
<b>L3 / T</b>	Cuando vayas montado, mantén para acariciar al caballo.
<b>X / A</b>	Cuando vayas montado, pulsa repetidamente para galopar; mantén para seguir a un compañero y mantener su velocidad; pulsa dos veces y mueve <b>L</b> hacia adelante para avanzar en formación.
<b>C / X</b>	Cuando vayas montado, pulsa para saltar; con la vista centrada en un caballo, pulsa o mantén para acariciarlo y calmarlo.
<b>A / Y</b>	Pulsa para montar/desmontar; cuando vayas montado, mantén para atar el caballo; cuando vayas a pie; pulsa repetidamente para guiar al caballo en el que tengas centrada la mirada.
<b>C / B</b>	Cuando vayas montado, cocear a un objetivo a un lado; cuando vayas guiando a tu caballo, dejar de guiarlo.
<b>L1 / LB</b>	Cuando vayas sobre tu caballo o cerca de él, mantén para ver las armas que llevas guardadas en la montura.
<b>R1 / RB</b>	En movimiento, frenar; estando quieto, retroceder; cuando cabalgas en formación, pulsa dos veces y mueve <b>L</b> hacia atrás para retroceder en la formación
<b>L2 / LT</b>	Yendo a pie, mantén para centrar la vista en un caballo cercano.
<b>C</b>	Con la vista centrada en tu caballo, cepillar.
<b>C</b>	Cuando vayas sobre tu caballo o cerca de él, mantén para revisar la carga del caballo; con la vista centrada en tu caballo, darle de comer.
<b>C</b>	Silbar/Llamar a tu caballo.

### CONTROLES PARA EL COMBATE

CONTROL	NOTAS
<b>L</b>	Mueve para asomarte estando a cubierto.
<b>R</b>	Ajustar la posición de la retícula de apuntado.
<b>C / X</b>	Mientras estás apuntando, pulsa para saltar; en combate cuerpo a cuerpo, pulsa para parar los golpes de los enemigos; si estás a cubierto, pasar a la siguiente cobertura disponible.
<b>C / B</b>	Recargar el arma; pulsa mientras estás desarmado o si llevas un arma para golpear a un enemigo.
<b>A / Y</b>	En combate cuerpo a cuerpo, agarrar a tu oponente.
<b>R3 / TR</b>	Mientras estás apuntando, activar Dead Eye.
<b>L1 / LB</b>	Mantén para que aparezca el dial de armas, luego elige un arma con <b>R</b> y suelta para equiparte con ella; pulsa para desenfundar o enfundar el arma.
<b>R1 / RB</b>	Ponerse a cubierto/Salir de la cobertura.
<b>L2 / LT</b>	Mantén para apuntar con el arma equipada.
<b>R2 / RT</b>	Usar o disparar el arma, ya sea sin apuntar o apuntando, mientras mantienes <b>L2 / LT</b> .
<b>C</b>	Mientras apuntas, cambiar de hombro.
<b>C</b>	Mientras apuntas, levantar el arma para hacer un disparo de aviso.

### CONTROLES PARA LOS MENÚS

CONTROL	NOTAS
<b>L &amp; C</b>	Navegar por los menús y moverse por el mapa; en el dial de armas, cambiar el tipo de munición.
<b>L3 / T</b>	Poner/Eliminar un marcador en el mapa.
<b>R</b>	En el menú del dial, seleccionar un elemento; en el mapa, acercarse o alejar la imagen.
<b>X / A</b>	Confirmar la selección; en el mapa, colocar/eliminar un destino.
<b>C / B</b>	Cancelar la selección/Retroceder.
<b>C / X</b>	En el mapa, mostrar el índice.
<b>L1 / LB</b>	Moverse por las pestañas.
<b>R1 / RB</b>	Moverse por las pestañas.
<b>L2 / LT</b>	En el menú del dial, moverse por los elementos dentro de una misma categoría; en el mapa, alejar la vista.
<b>R2 / RT</b>	En el menú del dial, moverse por los elementos dentro de una misma categoría; en el mapa, acercarse la vista.

# ESTRUCTURA DEL JUEGO

*Red Dead Redemption 2* es una aventura no lineal ambientada en un mundo enorme y repleto de opciones.

Entre las misiones y las incontables actividades opcionales, podrás explorar con total libertad casi cada palmo del mapa, recorrer sus vastas extensiones y examinar sus numerosos puntos de interés en busca de las oportunidades que puedan surgir. Encontrarás haciendas, guardas, ciudades y muchos otros entornos únicos, cada uno con sus propias características, ambientación y recompensas potenciales. Y cuando tu sed de aventuras se vea saciada por un tiempo, podrás optar además por regresar al campamento para conversar con personajes importantes, realizar mejoras y cambios de apariencia o, simplemente, dormir para prepararte para otro día largo y productivo.

Debes tener en cuenta que no *hay una manera correcta o incorrecta de jugar*. Algunos optarán por completar la trama principal lo más rápido posible, mientras que otros se aventurarán fuera del sendero marcado y se sumergirán en el entorno y en los sucesos fortuitos. Para ayudarte a trazar tu propio viaje, este apartado te ofrece una guía rápida de algunas de las actividades más importantes en las que te puedes ver envuelto dentro de este mundo. También te ofrecemos consejo sobre ciertos ajustes y opciones que quizá quieras configurar para que se adecúen a tus preferencias a la hora de jugar.



## ★ MISIONES ★

Cuando puedas empezar una misión, aparecerá en el mapa y en el radar un ícono circular con las iniciales de la persona a la que tienes que ver. Una vez estés listo, habla con esa persona en el lugar señalado para iniciar la misión.

La trama principal se divide en capítulos, y cada uno de ellos se compone de cierto número de misiones. Estas se desbloquean a medida que vas cumpliendo ciertas condiciones. Esta guía contiene un capítulo entero dedicado a las misiones (ver página 26), en el que encontrarás extensos diagramas de flujo que revelan los requisitos exactos para desbloquear cada episodio de la historia.

Cuando completes una misión, conseguirás una medalla que valorará tu rendimiento. Cada misión tiene un conjunto único de objetivos de medalla: los honores que recibas dependerán de cuántos de esos objetivos consigas completar. No obstante, estos requisitos solo se darán a conocer en el menú Progreso ► Historia después de que completes el encargo por primera vez. Suelen depender de que hagas más hazañas y a menudo suponen que se complete la misión con gran velocidad y precisión.

En función de tu estilo de juego y tu nivel de habilidad, puede ser conveniente ignorar los objetivos de medalla cuando abordas un episodio

de la historia por primera vez. Así dispondrás de una mayor libertad para explorar y afrontar las adversidades y las oportunidades a tu propio ritmo.

Siempre puedes repetir todas las misiones del Modo Historia mediante la opción Progreso ► Historia del menú de pausa. Si te centras en los objetivos de medalla en un intento posterior, comprenderás mejor la estructura de cada encargo. Además, te beneficiarás de haber pulido tu habilidad durante esas horas previas.

## GUARDAR

*Red Dead Redemption 2* utiliza un sistema de autoguardado que grabará de manera automática tus progresos cuando alcances hitos específicos de la historia, al completar hazañas y desafíos destacables o cuando el personaje se ponga a dormir en el campamento o en un dormitorio.

También puedes guardar a mano tus progresos y crear archivos de guardado adicionales mediante la opción Historia del menú de pausa (OPTIONS / ⌘). Esta función está restringida durante las misiones y en ciertas actividades del juego.

### CONCEPTOS BÁSICOS

- MISIONES
- EXPLORACIÓN
- ATLAS
- ARMAS
- OBJETOS
- EXTRAS
- ÍNDICE

### PANTALLA DE JUEGO

### CONTROLES BÁSICOS

### ESTRUCTURA DEL JUEGO

### OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES

### MAPAS Y MARCADORES

### UBICACIONES Y REFERENCIAS

### ATRIBUTOS E INDICADORES

### CABALLOS

### DELITOS

### DESAFÍOS

### CAZA

### PESCA

### OBJETOS Y CREACIÓN

## ★ MODO LIBRE ★

Aparte de las misiones, tienes absoluta libertad para vagar por el mundo y explorar el mapa como te plazca, algo que deberías hacer, ya que está repleto de sorpresas y secretos. Aunque es posible avanzar a todo correr por el juego para concluir rápidamente la historia principal, siempre te será posible admirar y la gran belleza de este mundo y disfrutar de ella.

Cuando recorras el mapa, irás encontrando oportunidades de todo tipo en el camino. Estas incluyen objetos y posibilidades de conseguir artículos muy útiles, encuentros con bandas o agentes de la ley, zonas de pesca, emboscadas y una miríada más de actividades de ambientación.

## ★ OTRAS ACTIVIDADES ★

En *Red Dead Redemption 2*, tendrás acceso a un sinfín de actividades. Estas van de minijuegos a peticiones de objetos que te harán otros personajes, pasando por encargos (como capturar a un forajido buscado).

Una cosa que debes tener en cuenta con estas actividades no es tanto la dificultad de estas como las distancias que es posible que tengas que recorrer para iniciarlas y completarlas. Lo lógico es que optes por ir completando los objetivos opcionales cuando pases por una zona, sobre todo si puedes planificar su inicio o conclusión mientras vas de camino a tu siguiente lugar de destino.



## DIFICULTAD Y ACCESIBILIDAD

Aunque en *Red Dead Redemption 2* no se puede graduar la dificultad, sí que hay diversas opciones y funciones que puedes utilizar para ajustar la experiencia de juego a tu habilidad y gustos.

**Cambiar vista:** si pulsas / varias veces, verás que alternas entre cuatro posiciones de cámara distintas. La vista en tercera persona, la más lejana, facilita que localices a los enemigos, encuentres objetos y que tengas una idea más clara de tu situación. Optar por la perspectiva en primera persona te dará una gran sensación de inmersión, pero puede aumentar la dificultad para realizar ciertas actividades.

**Centrar la vista:** en "Menú de pausa > Ajustes > Controles" hay unos cuantos parámetros que puedes cambiar para simplificar la manera en que se apunta. Esto te permite configurar el nivel exacto de puntería asistida que necesitas, tanto si vas a pie como a caballo o en un vehículo. La puntería asistida es una función con la que el juego "lleva" la retícula al enemigo que tengas más cerca en el campo visual directo al apuntar con el arma. Una puntería asistida "amplia" significa

que el juego centrará la vista de manera automática en los enemigos que estén mucho más lejos de la dirección hacia la que estás mirando, lo cual reducirá mucho la dificultad de los tiroteos. A la inversa, la puntería libre elimina toda ayuda a la hora de apuntar, lo cual hace que el combate sea mucho más difícil.

**Asistente de pulsación:** algunas secuencias de acción requieren que pulses botones repetidamente para superar ciertos escenarios. El asistente de pulsación facilita este proceso, ya que hace que necesites pulsar menos veces los botones o te permite directamente mantener el botón pulsado. Si tienes lesiones por esfuerzo repetitivo, síndrome del túnel carpiano o similares, no dejes de probar esta opción.

**Omitir punto de control:** si hay una secuencia que te resulte especialmente difícil y fallas tres veces seguidas, el juego te dará la oportunidad de saltarte ese punto de control por completo, lo cual te hará avanzar un paso en la misión. Por lo general, esto supone perderse no más de un minuto de tiempo de juego, pero hay excepciones.

# OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES

Cuando necesites llegar pronto a un destino, hay formas de optimizar o acortar el viaje.

## ★ LECTURA DEL MAPA ★

Aprender a leer el mapa es una habilidad vital que debes intentar desarrollar desde las primeras fases de la historia. Antes de emprender un viaje largo, estudiar el mapa por adelantado te ayudará a recortar segundos (e incluso minutos) de tiempo de viaje.

Cuando una misión te exija llegar a un lugar que ya hayas visitado, el juego te mostrará de manera automática el camino recomendado con una línea dinámica sobre el mapa, mientras vayas a caballo. El camino recomendado también se muestra cuando colocas un destino manualmente, incluso si vas a pie. Aunque esta siempre indica una ruta fiable, no tiene por qué ser la óptima ni la más rápida. Si te tomas tiempo para examinar el mapa y prestas atención a los alrededores a medida que viajas, irás adquiriendo la capacidad de tomar atajos y evitar zonas que pueden ralentizar tu avance de manera significativa.

Un factor importante a tener en cuenta es que el mapa es topográfico: es decir, da una sensación clara de la elevación exacta de cada parte del terreno, ya que no solo muestra los accidentes del mismo, sino también una representación del relieve con curvas de nivel que conectan los puntos que están a la misma altura.

Si tu ruta te lleva por llanuras, es muy posible que puedas ir en línea recta y dirigirte directamente hacia el objetivo. Cuando debas salvar montañas o cañones, es muy probable que el único camino posible suponga dar rodeos o te haga pasar por lugares peligrosos. Prestar atención a la topología exacta también te revelará accidentes del terreno que ofrecen ventajas tácticas que puedes aprovechar para completar con más facilidad los objetivos.

## ★ VIAJE RÁPIDO ★

Ciertas mejoras del campamento (ver página 143), te darán acceso a un mapa especial junto a tu cama. Si lo examinas con **△/▼**, se abrirá un menú de viaje rápido en el que puedes optar por saltar directamente a los lugares importantes que hayas visitado hasta el momento (en esencia, las poblaciones principales y algunos puntos de referencia más). Elige cualquiera de ellos para ir de manera automática al lugar en cuestión después de una breve secuencia.

Según vayas completando las misiones del Modo Historia al principio de la aventura, desbloquearás también la posibilidad de usar trenes y diligencias que te transportarán casi instantáneamente a cualquier ciudad en la que ya hayas estado. El precio del billete depende de la distancia recorrida. Estas opciones resultan especialmente útiles cuando estás realizando actividades que requieran viajar mucho, como la búsqueda de tesoros o la recolección de recursos.

# MAPAS Y MARCADORES

## ★ MAPA ★

Puedes acceder al mapa a través del menú de pausa pulsando **○/A** en cualquier momento o, como alternativa, mantener pulsado el mismo botón para ir allí directamente.

Ya en la pantalla del mapa, la posición del personaje aparecerá señalada por un pequeño marcador que indica la dirección hacia la que este se dirige (**⊙**). Puedes desplazar el mapa con **⬅**, acercar o alejar la imagen según necesites con **Ⓛ/Ⓡ2** y **Ⓜ/Ⓜ1**, y realizar anotaciones a mano: un destino que también activará una línea de ruta con **⊗/A**, o marcadores que señalarán diversos sitios a los que podrías querer volver con **Ⓛ/Ⓜ**. Puedes acceder a un índice completo de los iconos activos o conocidos si pulsas **Ⓛ/X**.

Al principio, el mapa está oculto en su mayor parte. Lo irás destapando poco a poco a medida que explores y se irán añadiendo anotaciones cuando descubras sitios y hábitats nuevos.

## ★ RADAR ★

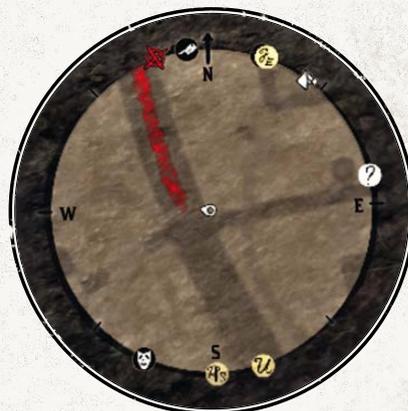
El radar muestra una pequeña parte del mapa principal que se corresponde tus alrededores. Las cuatro letras que hay en el margen exterior se corresponden con la inicial en inglés de los puntos cardinales: **N** (norte), **E** (este), **S** (sur) y **W** (oeste). Los demás iconos que aparecen aquí son idénticos a los que se encuentran en el mapa principal.

Todos los iconos desaparecen cuando salen de los límites del minimapa, a excepción de los iconos de misión, tu caballo, los destinos y los

marcadores, que permanecen visibles en todo momento. Estos aparecen en el propio radar si estás lo bastante cerca, o bien se quedan en el margen exterior (apagándose lentamente) para indicar su dirección aproximada si estás a una gran distancia.

Los enemigos activos se representan en el radar con puntos rojos. Cuando estén fuera del alcance de este, un indicador de amenaza rojo en el borde exterior señalará la dirección en la que debes ir para encontrarte con ellos (o, viceversa, la zona de la que debes huir si quieres evitar una confrontación).

A veces se te pedirá que registres lugares concretos en busca de objetos, personajes o animales. Estas zonas aparecerán marcadas claramente en amarillo o blanco en el mapa y en el radar. Ten en cuenta que puedes ampliar tu radar o convertirlo en una simple brújula si mantienes pulsado **⬇**.



CONCEPTOS BÁSICOS

MISIONES

EXPLORACIÓN

ATLAS

ARMAS

OBJETOS

EXTRAS

ÍNDICE

PANTALLA DE JUEGO

CONTROLES BÁSICOS

ESTRUCTURA DEL JUEGO

OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES

MAPAS Y MARCADORES

UBICACIONES Y REFERENCIAS

ATRIBUTOS E INDICADORES

CABALLOS

DELITOS

DESAFÍOS

CAZA

PESCA

OBJETOS Y CREACIÓN

## ★ MARCADORES DEL MAPA ★

Puedes poner a mano un destino y varios marcadores en el mapa con  /  y  / , respectivamente. Estos permanecerán visibles en el radar en todo momento, lo cual los convierte en unas herramientas de navegación muy útiles. Los mismos controles te permiten quitar estas anotaciones cuando ya no las necesitas.

### LEYENDA DEL MAPA Y DEL MINIMAPA

ANOTACIÓN	SIGNIFICADO
	Tu personaje
	Tu caballo/Caballo temporal
	Marcador
	Destino
	Enemigo
	Cadáver
	Proveedor de misiones
	Persona desconocida
	Acampada (en la naturaleza)
	Campamento de la banda

ANOTACIÓN	SIGNIFICADO
	Barbero
	Carnicero
	Médico
	Tienda
	Armero
	Hotel
	Vendedor de periódicos
	Oficina de correos
	Taberna
	Espectáculo

ANOTACIÓN	SIGNIFICADO
	Establo
	Diligencia
	Estación de tren
	Sastre
	Trampero
	Tienda de cebos
	Juego del cuchillo
	Póquer
	Blackjack
	Dominó

## UBICACIONES Y REFERENCIAS

El mundo de *Red Dead Redemption 2* está lleno de oportunidades. En este apartado, te presentamos los lugares más relevantes durante las primeras horas de tu aventura.

Ten en cuenta que ciertos servicios (como las tiendas) no están disponibles cuando sus iconos están inactivos. A veces aparecerá un pequeño icono dentro del icono principal para ofrecerte más información de su estado actual. Por lo general, la mayoría de establecimientos no estarán disponibles si tienes activo un nivel de Se busca.

### VARIANTES DE LOS ICONOS

APARIENCIA DEL ICONO	SIGNIFICADO
	El lugar (en este caso, una tienda) está disponible.
	El lugar no está disponible en este momento, porque está cerrado. Volverá a estar abierto durante el horario comercial.
	El lugar no está disponible en este momento porque está bloqueado. Pasará a estar disponible cuando llegues a un punto concreto de la trama principal. <b>Con un nivel de Se busca activo: el edificio está cerrado hasta que la situación se calme.</b>
	El lugar está disponible y algo te espera ahí (por ejemplo, un producto nuevo en una tienda, una nueva interacción, etc.).

## ★ CAMPAMENTO ★

La base de la banda de Van der Linde suele ser un campamento en el que puedes acceder a distintos servicios y confraternizar con los demás forajidos.

Cuando aparecen compañeros de la banda señalados con un icono que se corresponde con sus iniciales (por ejemplo,  para Dutch), es una señal de puntos de inicio de misiones. Habla o acércate con el personaje en cuestión y activarás el encargo. No obstante, los miembros de la banda no son meros

proveedores de misiones: son personajes activos permanentes y habitantes del campamento que ofrecen incontables conversaciones de ambientación, anécdotas y escenas cotidianas que desarrollan la trama principal de maneras sutiles.

Tras completar una de las primeras misiones para Leopold Strauss, podrás mejorar varias funciones del propio campamento mediante el libro de cuentas que hay fuera de la tienda de Dutch. Estas mejoras requieren inversiones monetarias sustanciosas, pero suponen beneficios importantes, como la posibilidad de desbloquear la función de viaje rápido o aumentar la variedad y la calidad de los suministros gratuitos que encontrarás en tus visitas. Para aumentar los fondos del campamento necesarios para adquirir tales mejoras, puedes contribuir directamente haciendo donaciones en la caja de diezmo que hay cerca del libro de contabilidad.

### ICONOS DEL CAMPAMENTO

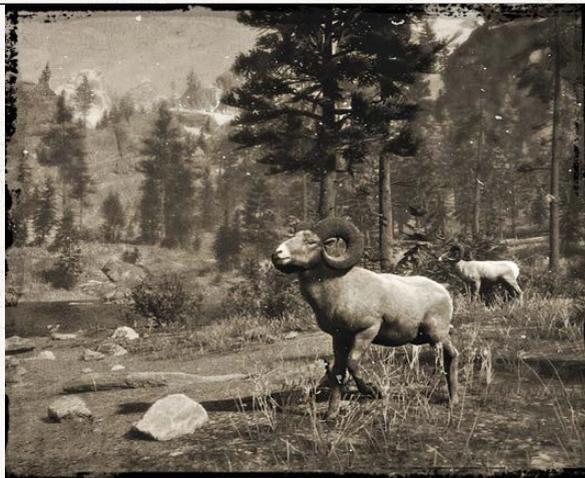
ICONO	SIGNIFICADO
	Tu tienda de acampada es el lugar donde duermes, te afeitas y te cambias de ropa.
	Pearson es el cocinero y el carnicero del campamento. Si le llevas las piezas que caces, alimentará al grupo y además creará mejoras valiosas para ti (incluidos zurrones con más capacidad).
	Las provisiones se encuentran en el carro de Pearson.
	Las armas y municiones se encuentran en el carro de Arthur.
	Los suministros de salud se encuentran en el carro de Strauss.
	Guiso del campamento.
	Las tareas son actividades sencillas que realizas para ayudar en el campamento.
	El libro de contabilidad te permite comprar mejoras del campamento. También puedes contribuir a los fondos del campamento mediante la caja de diezmo.
	Tus ahorros.

## ★ CIUDADES ★

La mayoría de ciudades ofrece toda suerte de artículos y servicios, así que es buena idea visitarlas con regularidad. Algunas funciones no estarán disponibles en un principio y las irás desbloqueando a medida que completes misiones concretas durante los primeros capítulos de la aventura.

### ICONOS DE LAS CIUDADES

ICONO	SIGNIFICADO
	Las <b>ciudades</b> cuentan con un gran número de proveedores de misiones y con personajes con los que puedes interactuar. Algunos de los primeros se llaman, al principio, "personas desconocidas" y están señalados con un icono de interrogación. Visitarlos siempre es buena idea, ya que suelen ser el inicio de toda una serie de acontecimientos.
	Los <b>barberos</b> te cortan el pelo y te afeitan la barba, lo cual te permite cambiar de apariencia. Esto te puede ayudar a evitar que te detecten si hay una recompensa activa sobre ti y prefieres evitar los problemas que conlleva.
	El <b>carnicero</b> compra y vende trozos de animales, un ingrediente para muchas recetas.
	Los <b>médicos</b> te proporcionan tónicos y estimulantes, útiles para reponer los atributos, tanto tuyos como de tu caballo.
	En las <b>tiendas</b> , se vende toda clase de productos, como provisiones, equipo de caza y pesca y ropa.
	Las <b>armerías</b> están especializadas en armas y munición.
	Los <b>peristas</b> compran y venden mercancía ilegal, como dinamita y licor. También venden productos exóticos, como talismanes y abalorios.
	En los <b>hoteles</b> puedes dormir (para reponer tus indicadores de atributos) y bañarte (para lavarte y restablecer tus núcleos). También puedes usar el armario para cambiarte de ropa.
	Los <b>vendedores de periódicos</b> hacen exactamente lo que su nombre indica, lo que te permite mantenerte al día de los últimos sucesos.
	Puedes hacerte un retrato en los <b>estudios fotográficos</b> .
	Las <b>oficinas de correos</b> se encuentran a menudo en las estaciones de tren y tienen dos funciones principales: te permiten enviar y recibir correo y saldar las recompensas que se ofrezcan por tu cabeza.
	En las <b>tabernas</b> puedes comprar bebida y comida nutritiva.
	<b>Espectáculos</b> que puedes ver en pequeños teatros.
	Los <b>establos</b> ofrecen una gran variedad de servicios relacionados con los caballos, incluida la posibilidad de comprar y vender caballos, personalizar su aspecto o mejorar su equipo.
	Las <b>estaciones de tren</b> y las <b>diligencias</b> facilitan el viaje entre regiones.
	Los <b>sastres</b> y el <b>trampero</b> te dan acceso a ropa nueva.
	Los <b>juegos de mesa</b> que hay disponibles en las ciudades incluyen el juego del cuchillo, el póquer, el blackjack y el dominó.



## ★ LA NATURALEZA ★

Gran parte del mapa del mundo de *Red Dead Redemption 2* se compone de grandes extensiones naturales y salvajes que abarcan montañas, llanos y pantanos, entre otros. Cuando explores, pronto descubrirás que están repletas de peligros y oportunidades.

En los viajes, los encuentros más habituales son con animales, desde tímidos roedores a osos temibles. Todas las especies tienen su propio hábitat, lo cual te permite cazarlas y hacerte con los recursos únicos que proporcionan una vez sabes dónde y cuándo encontrarlas. Un poco más adelante, en este mismo capítulo, hablamos del tema de la caza (ver página 22).

Además, el mundo está lleno de ríos y lagos que albergan toda clase de peces. En cuanto recibas una caña, en el segundo capítulo, podrás entretenerte con esta actividad tan absorbente que requiere equipo específico y además saber dónde están las mejores zonas de pesca (ver página 163 para más detalles).

Cuando estés en plena naturaleza debes tener en cuenta que puedes montar un campamento prácticamente en cualquier sitio. Selecciona la opción Campamento en el dial de objetos y encenderás una hoguera. Esto te permite dormir (lo cual llenará los indicadores de tus atributos), crear objetos y cocinar. Deberías adquirir la costumbre de acampar con regularidad, sobre todo cuando veas que los núcleos de tus atributos están bajos.

Cada región tiene sus propias condiciones climáticas, y estas pueden ser dañinas para el personaje. Cuando sea necesario, asegúrate de cambiar o adaptar tus atuendos en consecuencia, ya sea haciendo un alto en el campamento o en una sastrería. Llevar un atuendo apropiado te permitirá evitar los efectos perjudiciales de las altas o bajas temperaturas.

Por último, pero no menos importante, el juego sigue un ciclo de día y noche, en el que un día de juego dura 48 minutos de la vida real (aunque en el campamento el tiempo transcurre más lentamente). La hora en la que se encuentre el personaje tiene consecuencias importantes (por ejemplo, solo se pueden encontrar algunas tiendas o personajes especiales a determinadas horas, ciertas misiones se juegan de manera distinta de día que de noche y hay algunas criaturas a las que solo se puede encontrar en horas concretas). Cuando necesites completar un objetivo a determinada hora del día, ten en cuenta que puedes hacer que pase el tiempo si te echas a dormir junto a una hoguera, en la tienda que tienes en el campamento de la banda o alquilas una habitación. Normalmente, se te darán tres opciones respecto a cuánto quieres dormir, lo cual te permitirá despertar a la hora que más te convenga.

### CONCEPTOS BÁSICOS

- MISIONES
- EXPLORACIÓN
- ATLAS
- ARMAS
- OBJETOS
- EXTRAS
- ÍNDICE

### PANTALLA DE JUEGO

### CONTROLES BÁSICOS

- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES

### MAPAS Y MARCADORES

### UBICACIONES Y REFERENCIAS

### ATRIBUTOS E INDICADORES

### CABALLOS

### DELITOS

### DESAFÍOS

### CAZA

### PESCA

### OBJETOS Y CREACIÓN

# ATRIBUTOS E INDICADORES

En el juego hay cinco atributos principales: tres exclusivos del personaje y dos exclusivos del caballo.

## ATRIBUTOS E INDICADORES

ICONO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Salud	La cantidad de daño que puede soportar el personaje.
	Resistencia	El nivel de desgaste físico que puede resistir el personaje, como cuando esprinta o salta.
	Dead Eye	La cantidad de tiempo que puedes pasar en el modo Dead Eye.
	Resistencia del caballo	El nivel de desgaste físico que puede resistir el caballo, como cuando galopa o salta.
	Salud del caballo	La cantidad de daño que puede soportar el caballo antes de caer.

Estos atributos se representan mediante indicadores dinámicos que aparecen en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Cada indicador se compone en realidad de dos medidores: el **indicador principal del atributo** y el **núcleo del atributo**.

## ★ INDICADORES PRINCIPALES ★ DE LOS ATRIBUTOS

Estos indicadores se representan mediante una barra circular. Se agotan cuando realizas ciertas acciones u ocurren determinadas cosas (por ejemplo, recibir daño te reducirá el indicador de salud) y pueden reponerse utilizando tónicos, durmiendo o gracias al efecto restaurador de los núcleos de los atributos. Esto último ocurre automáticamente con el transcurso del tiempo para la salud y la resistencia, y cada vez que mates a alguien para el Dead Eye.

Los indicadores de atributos del personaje empiezan a un nivel bajo, pero pueden aumentar. Cuando realices ciertas acciones, conseguirás puntos de experiencia de atributos; y, cuando estos alcancen ciertos valores, el atributo en cuestión subirá de nivel y el indicador ganará un segmento adicional.

## ★ NÚCLEOS DE LOS ATRIBUTOS ★

Los núcleos son los iconos que aparecen dentro del indicador de cada atributo y sirven principalmente como última reserva del atributo correspondiente. Si el indicador de un atributo principal se agota, los siguientes usos que se hagan o daños que se sufran empezarán a agotar el núcleo. Si se trata del atributo de salud, consumir por completo el indicador principal y su núcleo significa la muerte.

La segunda función de los núcleos es determinar la velocidad de recuperación del indicador de su atributo. Cuando estén llenos, gozarás de la velocidad de recuperación más alta posible; si están agotados, tendrás que esperar más tiempo.

Esto hace que los núcleos sean muy importantes. Si sufres daño durante un combate, por ejemplo, tener lleno el núcleo de salud te permitirá curarte con mucha más rapidez; solo necesitarás ponerte a cubierto un momento. La misma situación con un núcleo casi vacío será mucho más peligrosa y es posible que requiera que eches mano de un

tónico de salud si es que tienes uno... o el combate terminará muy mal para ti.

Los núcleos se van gastando lentamente con el tiempo, debido al hambre y el cansancio. Por ejemplo, el núcleo de resistencia es el icono de un rayo que se ve todo blanco en al principio; no obstante, verás que se gasta poco a poco y las partes consumidas se volverán de color gris.

En condiciones normales, un núcleo tarda 90 minutos en agotarse por completo. Las condiciones climáticas adversas pueden aumentar la velocidad a la que se gasta. Por ello, los núcleos requieren que se les haga un "mantenimiento" con regularidad.

## ★ MANTENIMIENTO DE ★ LOS NÚCLEOS

Para reponer los núcleos, puedes dormir, bañarte o ingerir la comida apropiada. Ten en cuenta que el juego proporciona un resumen del efecto de cada objeto en los indicadores correspondientes, antes de que llegues a consumir dicho objeto.

Dormir es, con mucho, la manera más fácil y más barata de reponer los núcleos. Tienes las siguientes opciones para echar una cabezada:

★ **Hogueras:** después de que completes la misión del Modo Historia "Sale, perseguido por un orgullo herido", podrás montar tu propio campamento casi en cualquier parte, ya sea descansando (mantén /) y vuelve a pulsar el mismo botón) o seleccionando la opción Campamento en la parte inferior del dial de objetos. Acampar te da acceso a varias opciones, incluidas la creación de objetos y dormir, lo cual lo convierte en una función esencial que usarás con frecuencia. Ten en cuenta que no puedes montar un campamento en las ciudades.

★ **Cama:** puedes dormir en la cama que tienes en el campamento de la banda, allá donde esté.

★ **Habitaciones alquiladas:** otra opción consiste en alquilar habitaciones en las ciudades por una tarifa plana.

Para una explicación completa de los núcleos de atributos, ve a la página 167.



## ★ SALUD ★

La salud es probablemente el atributo más sencillo, pues representa la integridad física. Dejar que el indicador de salud del personaje se agote por completo significará la muerte de este. Intenta siempre tener tónicos a mano para los casos de emergencia en que necesites recuperar este indicador a toda costa para sobrevivir.

Una manera fácil de subir de nivel este atributo es noquear a tus rivales en combates cuerpo a cuerpo o matar con armas arrojadas con regularidad. Cuando tengas acceso a una barca, remar también es una buena manera de ampliar el indicador. Para ver una lista completa de los métodos de entrenamiento, ve a la página 167.



## ★ RESISTENCIA ★

La resistencia determina tu capacidad de sufrir desgaste físico y es necesario administrarla con cuidado.

Esprintar es la forma más habitual de agotar la resistencia. Para minimizar el consumo general de esta, alterna entre la velocidad máxima (pulsando de manera repetida **X/A**) y la velocidad de carrera (manteniendo **X/A**) a intervalos regulares para dejar que el indicador se llene sin desgastar el núcleo de modo innecesario.

Cuando vas a caballo, los mismos principios se aplican al indicador de resistencia que dispone el animal. No obstante, cuando galopes a toda velocidad pulsando **X/A** repetidamente, podrás impedir que el indicador se agote si pulsas el botón de manera sincronizada con el

galope del animal. Dominar el ritmo no te costará mucho y te permitirá ir disfrutando de las vistas cuando viajes.

Una manera muy sencilla y rápida de subir de nivel el indicador de resistencia consiste en esprintar con frecuencia y durante mucho tiempo. Consulta en la página 167 todos los métodos de entrenamiento posibles.



## ★ DEAD EYE ★

Dead Eye es una habilidad especial que te permite ralentizar el tiempo mientras apuntas con un arma, lo que te dará una ventaja efímera, pero muy importante, sobre los enemigos.

Para activar Dead Eye, pulsa **LB/RT** mientras apuntas. La manera más básica de utilizarlo es disparar a los objetivos a mano aprovechando la ventaja de la cámara lenta.

Cuando hayas mejorado tu Dead Eye al principio de la aventura, puedes poner en cola ataques contra distintos enemigos o atacar a un objetivo en concreto varias veces. Con Dead Eye activo, pon la retícula de apuntado encima de las potenciales víctimas y pulsa **R1/RB** para marcarlas; cuando estés listo, pulsa **R2/RT** para disparar contra todos los objetivos especificados en rápida sucesión.

Para subir de nivel este atributo, mejora tus habilidades de combate para conseguir tiros a la cabeza lejanos o mata sin apuntar. Para ver una lista completa de los métodos de entrenamiento, consulta la página 167.

### CONCEPTOS BÁSICOS

MISIONES  
EXPLORACIÓN  
ATLAS  
ARMAS  
OBJETOS  
EXTRAS  
ÍNDICE

### PANTALLA DE JUEGO

### CONTROLES BÁSICOS

ESTRUCTURA DEL JUEGO  
OPTIMIZACIÓN DE LOS VIAJES

### MAPAS Y MARCADORES

### UBICACIONES Y REFERENCIAS

### ATRIBUTOS E INDICADORES

### CABALLOS

### DELITOS

### DESAFÍOS

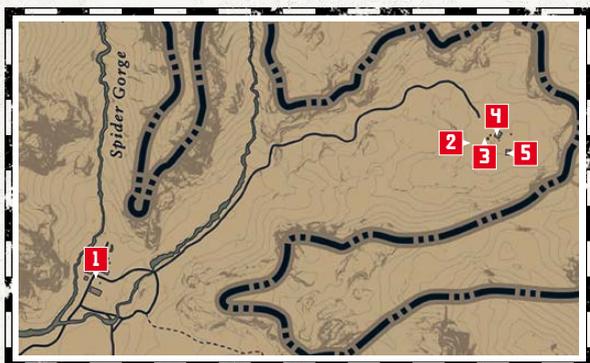
### CAZA

### PESCA

### OBJETOS Y CREACIÓN



## ★ FORAJIDOS DEL OESTE ★



<b>Objetivos de medalla</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ Sal ileso del tiroteo.</li> <li>★ Saquea 6 objetos o más del rancho Adler.</li> <li>★ Termina con un 80 % de precisión al menos.</li> </ul>
<b>Notas</b>	<p>El objetivo principal es que no te hagan daño durante el tiroteo. Permanece a cubierto hasta que se presente la oportunidad de asomarte con rapidez y eliminar a un objetivo cada vez.</p>



**1** Después de la secuencia inicial, mantén **X/A** y mueve **L** según necesites para seguirle el paso a Dutch. Fíjate en las instrucciones que aparezcan en pantalla.



Cuando llegues a la hacienda, ata a tu caballo manteniendo **A/Y**, y sigue a Dutch a pie. Cúbrete en el granero de la izquierda (**R1/RB**) cuando se te indique.



Tras mirar hacia Micah (**R**), equípate con el revólver: mantén **L1/LB**, mueve **R** hacia arriba y suelta. Luego tendrás que proteger a Dutch acabando con los hombres que lo amenazan. Mantén **L2/LT** para apuntar con el arma a uno de ellos, ajusta la retícula sobre el objetivo con **R** y abre fuego con **R2/RT**. Mantente a cubierto y ve acabando con los enemigos hasta no quede ninguno. Ten en cuenta que uno de ellos aparecerá en el nivel superior y otro en la letrina a tu izquierda, así que tendrás que apuntar como corresponda. Puedes hacer caso omiso del O'Driscoll que huye.



**4** Entra con Dutch a la casa y mantén **□/X** para recoger todos los objetos disponibles, incluidos los que se encuentran dentro de los muebles y en el piso de arriba. Mantén **○** cuando aparezca la indicación en pantalla para abrir el zurrón y come algo de tus provisiones, por ejemplo, estofado de judías. Esto repondrá una parte del núcleo de salud, lo cual aumentará la velocidad a la que recuperas dicho atributo (consulta la página 16 para más detalles sobre este tema).

**5** Una vez fuera, ve hasta el granero que hay cerca y abre la puerta con **A/Y**. Entra y pulsa **○/B** repetidamente para reducir al oponente. Mantén **L2/LT** y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla para interrogarlo una vez haya caído, antes de recoger tu arma y tu sombrero. Después de haberte encargado del O'Driscoll, mantén **L2/LT** para centrarte en el caballo del granero y acércate a él poco a poco mientras lo apacigas con **□/X**. Guíalo con **A/Y**, átaló a un poste y entra en la cabaña.

# TRANSPORTE

La posibilidad de acortar ciertos viajes es una función muy atractiva cuando estás envuelto en actividades que requieren ir de un lado para otro, como la caza de tesoros o la recolección de recursos. Hay tres métodos que permiten ir directamente a una ubicación en concreto: el viaje rápido, los trenes y las diligencias.

★ ★ ★ ★ ★

## VIAJE RÁPIDO

Después de que mejores tu alojamiento en el campamento de Van der Linde mediante el libro de cuentas (consulta la página 143), aparecerá un mapa al lado del carro de Arthur (o en el interior de su habitación, en Shady Belle). Si lo examinas manteniendo **△/▼**, se abrirá un menú de viaje rápido con el que podrás saltar a lugares importantes (mira la lista más abajo) siempre y cuando los hayas visitado al menos una vez. Cuando elijas un lugar, llegarás al destino de manera automática tras una breve secuencia.

Posibles destinos:

- ★ Annesburg
- ★ Rhodes
- ★ Valentine
- ★ Rancho Emerald
- ★ Saint Denis
- ★ Puesto comercial de Van Horn
- ★ Lagras
- ★ Strawberry
- ★ Blackwater (a partir del epílogo 1)



## TRENES

El ferrocarril es la manera más cómoda de viajar rápidamente entre ciudades. Solo tienes que comprar un billete en una estación y llegarás al lugar de destino en cuestión de segundos.

Estaciones por las que pasan:

- ★ Annesburg
- ★ Rhodes
- ★ Valentine
- ★ Benedict Point
- ★ Estación Riggs
- ★ Estación Wallace
- ★ Rancho Emerald
- ★ Saint Denis



## TRAYECTOS EN DILIGENCIA

De manera parecida a los trenes, las diligencias te ofrecen una manera rápida y cómoda de ir de una ciudad a otra. Interactúa con una señal de parada o con un conductor de diligencia (**+**), compra un billete a lugar que elijas y te verás transportado hasta allí tras una pequeña secuencia.

Estaciones por las que pasan:

- ★ Annesburg
- ★ Rancho MacFarlane
- ★ Tumbleweed
- ★ Armadillo (a partir del epílogo 1)
- ★ Rhodes (a partir del epílogo 1)
- ★ Valentine
- ★ Blackwater
- ★ Saint Denis
- ★ Puesto comercial de Van Horn
- ★ Estación Emerald
- ★ Strawberry



\*A partir del epílogo 1



## TRANVÍA DE SAINT DENIS

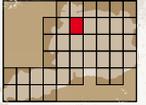
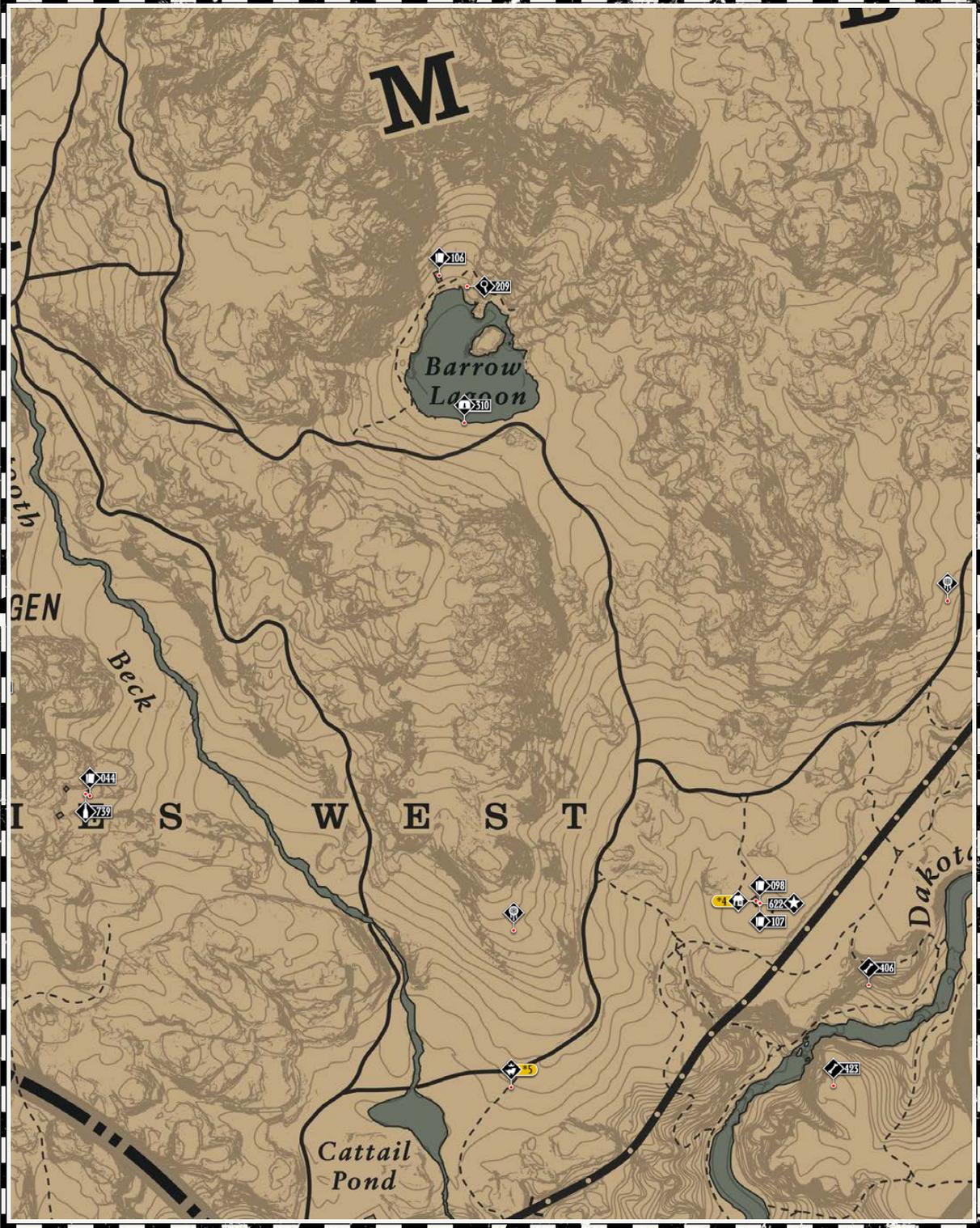
Mientras estés en Saint Denis, podrás subir cuando quieras a los tranvías que recorren la ciudad. Aunque es una manera bonita de contemplar las vistas, no es muy práctico como medio de transporte, ya que irás más rápido a pie.



- 043** Geraldine Emerson | En una caja, en la parte de arriba del granero
- 064** Augusta Tremlow | En la plataforma de la torre del molino
- 111** Aparato de ejecución eléctrica - 1888 - H. P. Brown, A. Kennelly | Dentro de la casa, debajo de una litera en la parte de arriba
- 216** Colono congelado | El morrión puede recogerse del cadáver
- 312** Madera petrificada en cobalto, dinero | En el carromato que hay bajo un saliente rocoso al noroeste del lago Isabella
- 337** Dinero | En la parte de arriba de la casa del rancho Hanging Dog, cerca de las dos literas
- 373** Saco de monedas, ron añejo de pirata | En la parte de arriba de la cabaña de la montaña

- 426** Hueso: cueva al norte en Big Valley | Dentro de una cueva
- 501** Coordenadas de la roca tallada 1 | En lo alto del monte Hagen
- 627** Cuchillo de asta | Se encuentra en un oso muerto
- 745** En un barril de la parte de arriba del granero
- 757** En un tronco, dentro de la cabaña de montaña, entre las literas y la escalera
- 902** Orquídea Cyripedioideae
- \*1** Choza en campo nevado
- \*2** Bisonte blanco legendario
- \*3** Salmón rojo legendario

- CONCEPTOS BÁSICOS
- MISIONES
- EXPLORACIÓN
- ATLAS
- ARMAS
- OBJETOS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- .....
- INTRODUCCIÓN
- LEYENDA DE LOS MAPAS
- NOTAS Y NAVEGACIÓN
- REFERENCIA DEL MAPA
- ATLAS



- 044** Agnès Guyon | En una caja, dentro de la choza
- 098** Edwin A. Rowe - Jugador de billar | Sobre el alféizar de una ventana, dentro de la choza
- 106** Felix Hawley - Patinador | Encima de una mesa, dentro de la cabaña
- 107** Capitán Jack Página - Lanzador de martillo | Sobre el alféizar de una ventana, dentro de la choza
- 209** Tumba profanada
- 310** Tónico milagroso, dinero | En el tronco de un árbol hueco, en la orilla sur de la laguna Barrow
- 406** Hueso: pared rocosa en Grizzlies | A los pies del acantilado rocoso

- 423** Hueso: Northern Boundary en Heartlands | En lo alto del acantilado, cerca del borde
- 622** Otis Miller y el príncipe árabe | Clawson's Rest, en una mesilla de noche en la choza
- 739** En una caja pequeña que hay en la choza del extremo este de Millesani Claim, junto a la entrada de la mina
- \*4** Choza de Clawson's Rest
- \*5** Carnero muflón legendario

# FICHAS DE ARMAS

## REVÓLVERES



**REVÓLVER CATTLEMAN**



**Disponibilidad:** todas las armerías | En el inventario desde el principio



**REVÓLVER DE FLACO**



**Disponibilidad:** hallado junto al cuerpo de Flaco Hernández tras el duelo en la misión de Pistolero correspondiente. Si no lo recoges, no podrás adquirirlo más adelante (consulta la página 193) | **Notas:** no se puede personalizar



**REVÓLVER DE GRANGER**



**Disponibilidad:** hallado junto al cuerpo de Emmet Granger tras el duelo en la misión de Pistolero correspondiente. Si no lo recoges, no podrás adquirirlo más adelante (consulta la página 192) | **Notas:** no se puede personalizar



**REVÓLVER DE DOBLE ACCIÓN**



**Disponibilidad:** todas las armerías (tras "Una amabilidad inusitada", capítulo 2) | Se puede recoger durante el robo en casas ofrecido por Sean en el capítulo 3 (consulta la página 183) | **Notas:** los jugadores que hayan completado la búsqueda del tesoro correspondiente en GTA Online recibirán una versión premodificada en el inventario tras "Hacia el este" (capítulo 1) y serán los únicos que podrán acceder al color metálico de oro para personalizar esta arma



**REVÓLVER DE ALGERNON**



**Disponibilidad:** recompensa final por completar "Duquesas y otros animales" (consulta la página 206) | **Notas:** no se puede personalizar



# REVÓLVERES (CONTINUACIÓN)



**REVÓLVER DE MICAH**

**Disponibilidad:** vuelve al lugar del tiroteo final en el monte Hagen tras "Veneno americano" (epílogo 2) y coge el arma del cadáver congelado | **Notas:** no se puede personalizar



**REVÓLVER SCHOFIELD**

**Disponibilidad:** todas las armerías (tras "¡Bienaventurados los mansos!", capítulo 2) | Hallado durante el robo a la consulta del médico de Valentine (consulta la página 181)



**REVÓLVER DE CALLOWAY**

**Disponibilidad:** completa el último paso de "Los hombres más nobles... y una mujer" y coge el arma cerca del cadáver de tu víctima tras el duelo. Si no lo recoges, no podrás adquirirlo más adelante (consulta la página 193) | **Notas:** no se puede personalizar



**REVÓLVER DE OTIS MILLER**

**Disponibilidad:** hallado en un cofre difícil de encontrar en la parte norte de Cholla Springs. Dos mapas del tesoro secretos conducen hasta aquí (consulta la página 341) | **Notas:** no se puede personalizar



**PISTOLA VOLCANIC**

**Disponibilidad:** todas las armerías (tras "Hacia el este", capítulo 1) | **Notas:** disponible gratis con las ediciones Special Edition y Ultimate Edition



# PISTOLAS



**PISTOLA SEMIAUTOMÁTICA**

**Disponibilidad:** armerías de Valentine y Saint Denis (las dos tras "Los placeres de la civilización", capítulo 4)



- CONCEPTOS BÁSICOS
- MISIONES
- EXPLORACIÓN
- ATLAS
- ARMAS**
- OBJETOS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- .....
- ESTADÍSTICAS
- DETERIORO
- MUNICIÓN
- ARMERÍAS
- OTRAS TIENDAS
- PERSONALIZACIÓN
- FICHAS DE ARMAS**

