

Cripta de la Piedra Profunda

Pre-Inicio :



En el momento de aterrizar nos encontraremos en Europa en la entrada de un edificio con un hueco donde está la puerta para entrar a la zona de la raid, habrá caídos cuidando esta entrada así que deberemos de limpiar la zona, para que una vez limpio, esta se abra y nos



deje entrar, en esta raid podremos usar nuestros colibríes antes de llegar al primer encuentro

Zona Inicio:

Cuando abramos la primer puerta habra un camino recto hasta llegar a una nueva puerta que nos llevara a una zona de tormenta de nieve la cual nos va congelando lentamente, pero tendremos unas cupulas que nos cubriran y protegeran del frio, habrá diferentes cupulas en toda el área que actuarán como puntos de control y eliminarán el efecto “congelado” que si llega a acumularse X10 mueres instantaneamente.





DEEP STONE CRYPT SPARROW MAP



FINISH



CHEST



LIGHT



MINE



BUBBLE

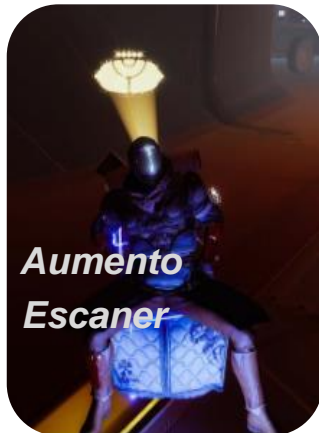
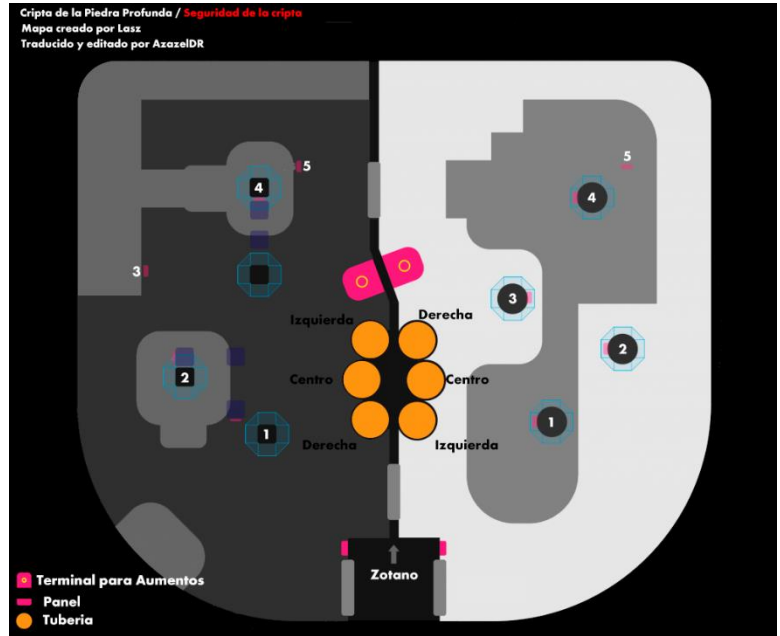


START

Primer encuentro:

En este encuentro lo que deberemos de hacer es desactivar la seguridad de la cripta, para ello necesitaremos de 2 “aumentos” (buffs que se pueden transferir a través de terminales), deberemos de dividirnos en 2 grupos por lado, oscuro – luz (o algo que sea bastante similar esas palabras), una persona de cada lado está encargada de llevar el aumento “escáner” que es de color amarillo y aparece del lado oscuro con un vándalo portándolo (deberás matarlo), este sirve para ver los paneles que se encuentran en el piso de abajo (sótano), de estos paneles

(5 en total) 2 de ellos serán los correctos los cuales el portador del escáner deberá de comunicarlo a un compañero, luego transferirlo en la terminal de aumentos para enviarlo hacia el lado Luz donde habrá otro compañero encargado de recibirlo y de igual forma comunicar cuales de ese lado son los correctos (Un total de 4 paneles).



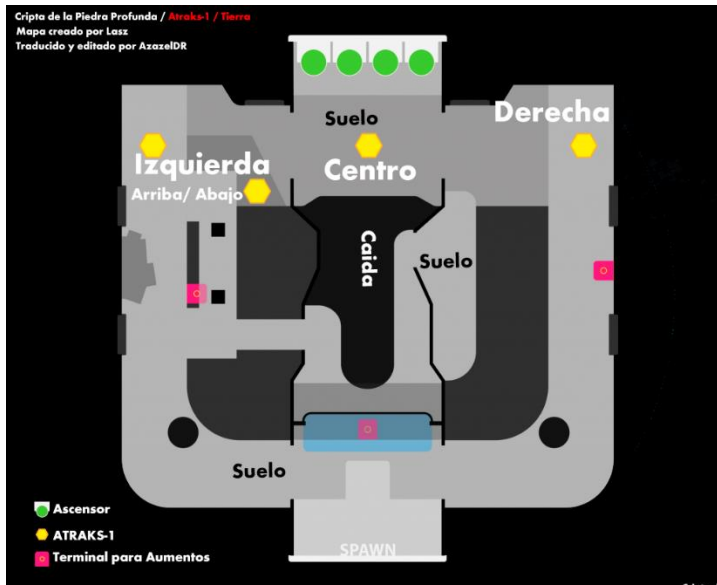
Al compañero que se le comunica cuales paneles son los correctos es el que llevara el aumento “Operador” que es de color rojo, ese aumento permite activar paneles los cuales pueden abrir puertas o como en este caso activar la fase de daño. Aquí el operador recibirá el comunicado de los paneles que deben ser activados en cada lado ya que se no son los correctos el sótano empezara a purgar todo allí abajo matando al compañero. Una vez activado los correctos, sonara una alarma dando la señal de que la seguridad ha sido desactivada por un momento, esto abrirá las 6 tuberías gigantes que se



encuentran 3 por lado, entonces el Operado deberá de transferir su aumento en la terminal, el otro encargado de llevar ese aumento lo toma y el que porte el escáner deberá transferirlo para el que esta abajo lo tome.

Luego de tomar el escáner en el sótano se verán 3 fusibles (Pequeños tubos) por cada lado que cada uno corresponden a un tubo de los de arriba, entonces uno de esos se iluminara y deberá comunicarlo para que sea destruido, luego de destruir ese, se activara otro y así sucesivamente hasta que se agote el tiempo o se destruyan los 6

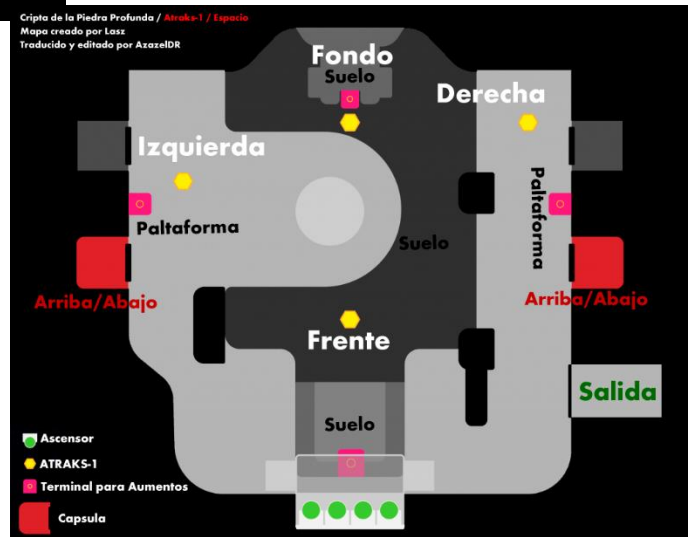
Segundo encuentro:



Al comienzo de la pelea, derrota a todos los sirvientes de la zona tierra, en la zona espacio dejar solo uno vivo para dar tiempo a que el equipo se prepare. Luego, el equipo espacial tendrá un trabajo que será eliminar a las réplicas de atraks-1 que se encuentre activa allí, y en los de equipo tierra igual.

Cuando llegues a la nueva área, tendrás que luchar contra Atraks-1. En la pelea, tendrás que dañar a los replicantes de Atraks-1 mientras expulsas las réplicas en forma de orbes de él al espacio.

Como en la sección anterior, nuevamente se dividirá al equipo en dos. Uno será el equipo de tierra con un escáner entre ellos, mientras que el otro será el equipo espacio que tendrá un escáner y un operador el cual aparecerá en la zona del equipo tierra y este tendrá que ser llevado hacia el equipo espacio.



Mientras eso pasa los encargados de llevar los aumentos *escáner* y *Operador* deberán buscarlos y obtenerlos, ambos los estará portando un vándalo.

Una vez realizado lo anterior, se matará al último sirviente vivo el cual activará la fase de daño que hará que todos las réplicas empiecen a iluminarse, pero solo una será la débil al daño, de eso se encargará el *escáner* del espacio, les dirá cuál de los cuatro es dando la ubicación de este Izquierda, Derecha, Enfrente (que se refiere al que se encuentra abajo cerca de los ascensores) o al fondo (que es al fondo de la sala).

Hará un conteo 3 segundos para proceder a hacer daño, esto con el fin de sincronizar el daño y que sea lo más rápido posible.

El no matar a la réplica correcta o tardarse hará que explote y elimine a toda la escuadra

Después de matar con éxito a la réplica, se deberá transferir el escáner al equipo de tierra por medio de las terminales que se encuentran en las mismas 4 posiciones donde suelen estar las réplicas,



mientras que el *operador* lleva a el que tomo el orbe a una esclusa de aire para que este le dispare cuando el portador entre y esta se caiga para que así se expulse al vacío y no se genere una nueva.

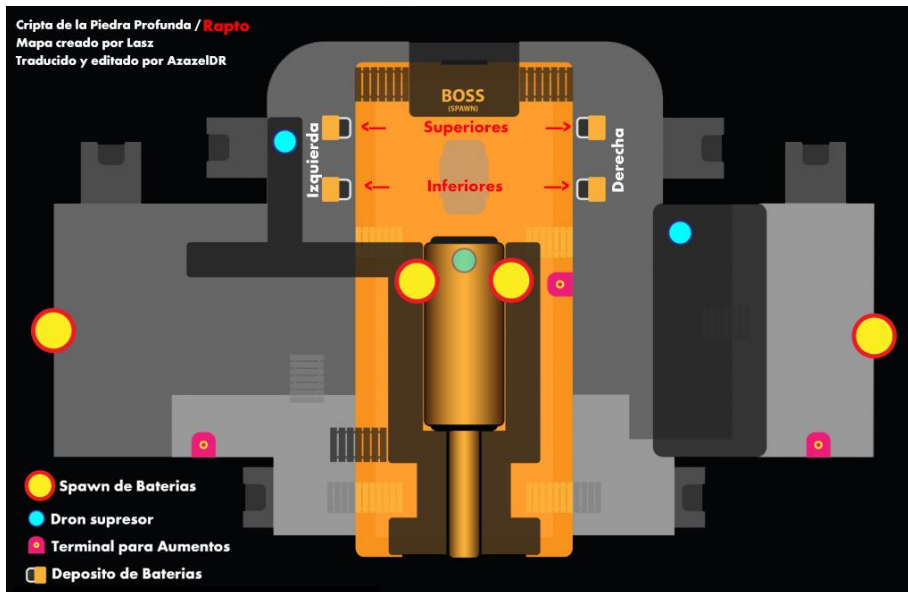
En tierra será el mismo proceso para conocer la réplica correcta, sus posiciones pueden ser Izquierda Arriba o Abajo, Centro o Derecha, una vez derrotada se toma el orbe de réplica se sube al ascensor, el encargado en tierra el *escáner* lo devuelve para que sea tomado en el espacio y luego se repetirá el mismo proceso nuevamente para retirar el orbe.

En total, cuatro clones de Atraks-1 serán eliminados en cada ronda, si no son eliminados en la primera ronda se repetirá el mismo proceso exceptuando el conseguir los aumentos ya que no es necesario.



En la última fase de la pelea, las réplicas de Atraks-1 iniciarán una mecánica de limpieza en la que todas las réplicas de la tierra se irán al espacio, habrá un total de 8, la cuales e irán activado de una en una, entonces el *escáner* tendrá que está atento a cuál se activó y ser preciso en la ubicación que tiene el correcto.

Tercer encuentro:



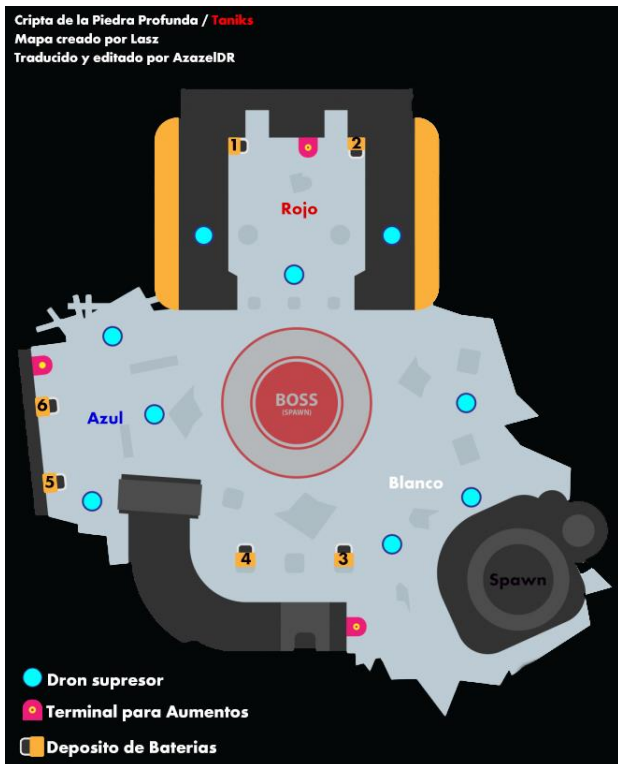
Este encuentro es contra Taniks. Junto con los aumentos de Escáner y Operador, está el nuevo aumento de Supresor. Taniks es invulnerable y no se puede dañar durante esta fase. En toda la habitación hay terminales que proporcionan unos núcleos con radiación; se deben de recoger y depositarlas en los contenedores cerca de Taniks.

El Operador se encarga de disparar una terminal. Hacer esto hará que los núcleos aparezcan en los demás sitios menos en ese que se le disparo. Si no se recogen los núcleos a tiempo, detonarán y causarán una limpieza.

El trabajo del escáner es señalar en qué contenedores depositar mientras el supresor está a cargo de suprimir a Taniks. Hay tres drones, donde debajo de ellos, el Supresor tiene que pararse y disparar a Taniks. Después de esto, los depósitos se abrirán y se podrán depositar los núcleos. Los que lleven los núcleos recibirán un debuff de radiación que los matará cuando alcance x10, así que no los retenga por mucho tiempo o intercámbiense los núcleos.

Cuando se depositen los núcleos, a alguien sus aumentos serán desactivado. Tendrá que ir a una terminal cercana y depositarlo allí para que otro miembro del equipo asuma su rol.

Repita como antes y tenga cuidado con los capitanes caídos y los sobrecargados. Una vez que este proceso se haya realizado suficientes veces, todos deben dirigirse al medio, se abrirá una puerta en el piso, deberás de bajar y escapar de la estación mientras estalla a tu alrededor hasta llegar a una cabina segura.



Cuarto encuentro Final:

Esta es la última parte de la raid, el jefe final de la incursión será Tanik, en esta sección, se le dividirá en 3 grupos y cada grupo tendrá diferentes trabajos.

Spawn / Blanco está cerca del área donde apareces y también el Aumento Operador.

Azul es el área a la izquierda del jefe donde aparece el Aumento escáner

Rojo es el área a la derecha del jefe y aparece el Aumento Supresor.

Durante la pelea, habrá 1 escáner en el equipo cuyo trabajo es ubicar las cajas de almacenamiento

donde su equipo depositará los núcleos nucleares.



El trabajo del Supresor es ayudar a liberar a los drones de seguridad de Taniks para aturdirlo y que los demás puedan llegar a los depósitos identificadas por el escáner, pero esto lo hará cuando el operador se lo indique.

El papel del operador en esta pelea será liberar a los compañeros de equipo que han sido capturados por la burbuja de Taniks. Golpea los puntos críticos de la burbuja para despejar el campo y liberar a tus compañeros de equipo. Cuando se hallan liberado a 2 personas deberá avisar al supresor que debe de estunear ya que cuando se haga uno de los aumentos se desactivará.





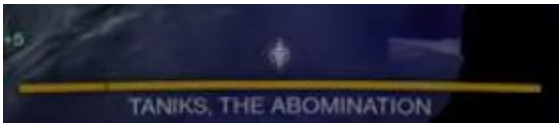
Para obtener los núcleos se deben de dañar los motores de taniks ya que cada uno suelta uno, de igual manera estos darán radiación al estar portándolos, los núcleos pueden ser recogidos por cualquier miembro del equipo, excepto el Operador y el Supresor.

Taniks también tiene un ataque que cuando se le están dañando los motores lanza meteoritos dirigidos a cada integrante de la escuadra, deberán de tener cuidado ya que puede matar de un solo golpe

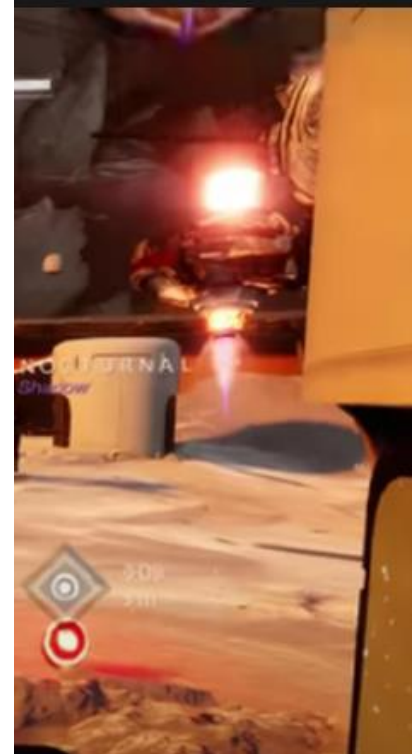


Durante este tiempo que se desactive el aumento, no podrás usarlo, así que déjalo en la terminal más cercana para recogerlo más tarde o dárselo a otro jugador.

Después de depositar 4 núcleos nucleares, Taniks viajará al centro de la zona y tendrán que hacerle daño, se crearán dos anillos a su alrededor que te dañarán si estás en ellos. Entra en el área segura entre los dos anillos y sigue golpeando al jefe, el anillo exterior tiene escombros girando a su alrededor que te mataran o mandaran a



volar, así que saltalos, y en el anillo interior estar Taniks que estará lanzado rayos que bajan la vida poco a poco.



Cuando su salud esté por llegar al corte que tiene su barra de vida, comenzará a teletransportarse a todas las zonas en el área, tendrás que seguirle golpeándolo hasta que se acabe su barra de salud. Una vez que esté muerto el encuentro y la raid habrán finalizado