

# Beyond Good & Evil FAQ/Walkthrough (Spanish)

by TurokJr

Updated to v1.00 on Aug 10, 2004

**This walkthrough was originally written for Beyond Good & Evil on the GC, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.**

Guía de Beyond Good and Evil

Compañía: UbiSoft

Desarrollo: UbiSoft

Género: Aventuras

Jugadores: 1

Páginas Autorizadas: SectorN.net, Gamefaqs.com, IGNFAQs.com

Autor: Jorge Isaac Frago

E-mail: fragojr@yahoo.com

Contenido de este documento:

1. Introducción
2. Básicos
  - 201: Iniciando el Juego
  - 202: Controles
  - 203: Menú del Juego
  - 204: Ítems y Accesorios
3. Guía del Juego
4. Perlas
5. Aspectos Legales (Copyrights).

#####

## 1. INTRODUCCIÓN

#####

Beyond Good and Evil (Más Allá del Bien y del Mal) es un juego de aventuras desarrollado por la extraordinaria compañía de origen francés, UbiSoft, misma que desarrollara tantos clásicos como Rayman 2: The Great Escape, Rayman 3: Hoodlum Havoc, Splinter Cell, Prince of Persia, Farcry entre otros éxitos.

El juego posee la dirección artística y creativa del reconocido Michael Ancel, el mismo que creara el personaje Rayman y que le dio al mundo de los videojuegos una nueva forma de estilo gráfico con sus escenarios hechos a mano.

El juego cuenta la historia de una invasión que se avecina a un tranquilo planeta llamado Hillys por parte de un grupo llamado los DomZ. Jade, la protagonista del juego se entera del evento y rápidamente pretende salvar algunos de los aldeanos que viven cerca de su casa (un faro). De repente se da cuenta que la compañía Óptima, encargada del servicio eléctrico les ha cortado la electricidad por falta de créditos (si, pasa hasta en las mejores familias ). En ese momento la isla es atacada por peligrosas

criaturas y Jade decide encargarse de ellas. Por fin, al limpiar la isla y obtener el dinero necesario, Jade puede proteger el faro. Se encuentra entonces con su tío Zerdís (en la versión en español este es el nombre del cerdo) quien la ayuda sin saber que se embarcarían en una misión para descubrir que hay más allá del bien y del mal.

```
////////////////////////////////////  
1.1. Copyrights  
////////////////////////////////////
```

Esta guía está protegida es derecho completo del autor de la misma y es protegida por las leyes de derecho de autor internacional en webpages. La guía no está definida para fines de lucro y es exclusiva de la página SectorN.net y prestada a las páginas:

- Gamefaqs.com
- IGN FAQs

Si deseas obtener esta guía de forma total o parcial se le pide al lector mandar un correo electrónico al autor (el email se encuentra en la ficha al inicio del documento) para así poder arreglar los requisitos que se deben cumplir para obtener este documento.

Copyrights TurokJr, 2004.

```
#####  
2. B Á S I C O S  
#####
```

```
////////////////////////////////////  
201: Iniciando el Juego  
////////////////////////////////////
```

Al insertar el disco en tu Nintendo Gamecube, aparecerá una opción para cambiar el idioma del juego al español o inglés (por defecto).

Una de las cosas que hay que felicitar de la compañía UbiSoft es su interés en colocar el idioma español como una opción cuando se va a promocionar el producto en Europa y dejarlo de la misma forma en América. Aún cuando el público latino sea el 4% del mercado activo de América, se le agradecerá siempre a UbiSoft por traer productos de mucha calidad y en español como Rayman 2: The Great Escape, Rayman Advance, Rayman 3: Hoodlum Havoc, Prince of Persia y ahora Beyond Good and Evil.

Nota que algunos nombres cambian en la traducción de inglés a español. Por ejemplo, tu tío el cerdo se llama Pey'j en la versión en inglés y Zerdís en la versión en español. En esta guía se incluyen los nombres de los personajes, niveles y acciones asumiendo que usas el idioma español.

El menú de inicio presenta las opciones:

- Nuevo Juego: inicias un nuevo juego, necesitas 55 bloques de tu tarjeta de memoria (ouch)
- Cargar: selecciona esta opción cuando hayas guardado ya un archivo.
- Opciones: seteas el volumen del juego, remueves o incluyes los subtítulos o cambias la configuración del control. Además configuras opciones de

audio y control.

Beyond Good and Evil es un juego que tiene un sistema de salvar similar a los juegos de los tiempos de N64 (que buenos tiempos aquellos). Aquí necesitas un punto de salvar para poder realizar dicha opción. Los puntos de salvar son consolas que aparecen en algunos escenarios del juego. Nota que necesitas primero el MDisk de salvar

////////////////////////////////////

202: Controles:

////////////////////////////////////

Funciones básicas del control de mando del Nintendo Gamecube:

Control Stick: mueves al personaje o su vehículo en cualquiera dirección.

Palanca C: diriges la cámara y la posicionas. Haces zooms con la cámara.

Botón Z: cambias al modo de cámara fotográfica.

Botón R: aceleras usando el deslizador de Jade en el agua. Moviendo el stick hacia delante y dejando presionando R haces que Jade corra.

Botón L: te agachas para cuando tengas que realizar misiones de sigilo.

Botón Start/Pausa: accedas al menú del juego en cualquier momento.

Botón A: es el botón de acción y realizas varias funciones como usar ítems, realizar super ataques (en modo ataque), tomar fotos (modo cámara fotográfica), disparas (modo Deslizador), embarcar, accionar mecanismos, validar opciones, etc.

Botón B: realizas el roll o giro durante tu movimiento. Dejas el deslizador una vez en el agua.

Botón Y: activas al compañero que tengas en ese momento a que realice acciones. Cuando estás manejando el deslizador, vas a la vista desde su interior.

Botón X: usas un objeto seleccionado. Activas la brújula en el modo Deslizador.

Control Pad: seleccionas objetos en el inventario o a un compañero.

Acciones espaciales:

Para pegarte a la pared de espalda en modo de sigilo, coloca a Jade pegada a la pared y presiona el stick hacia esa dirección y Jade automáticamente se pegará a la pared. Usa el stick para moverte de lado a lado.

Para llegar a salientes en partes superiores ve con Jade y pégate a la pared y presiona hacia delante. Automáticamente Jade se asirá de la cornisa. Presiona hacia arriba de nuevo para que Jade suba o hacia abajo para dejarse caer.

Para empujar un objeto colócate en la posición hacia donde desees

empujarlo y presiona el stick hacia esa misma dirección. Nota que algunos objetos no pueden ser empujados solo por Jade y necesita de la ayuda de tu compañero.

Para tomar una foto, presiona Z en tu control para entrar al Modo de Cámara Fotográfica. Usa la palanca C para realizar los zooms y enfocar correctamente y usa el stick para mover el enfoque. Observa la interfase que se presenta: si el círculo central está de color rojo quiere decir que la foto no está en la posición correcta. Sin embargo, cuando el círculo guía es verde quiere decir que la foto ha sido tomada en un ángulo, posición y distancia correcta.

Para controlar a tu compañero (uno o dos) debes usar el botón Y. Normalmente son independientes pero hay momentos en que debes usar sus poderes especiales para poder pasar ciertos obstáculos.

Para controlar el deslizador usa el botón R para acelerar. Nota que al inicio (la primera vez que lo usas) solo lo podrás mover usando el control stick. En el curso del juego podrás obtener varios accesorios para poder actualizar y mejorar tu deslizador. Presiona Y para el modo interior de tu deslizador. Nota que aparecerá una especie de brújula en la parte inferior. Muévete en una dirección y verás que las flechas te muestran el camino hacia diferentes partes de Hillys. Para disparar debes presionar el botón A y para saltar el botón B. Puedes tomar fotos en tu deslizador de la misma forma que lo haces a pie.

Las peleas en el juego son sencillas y se parece mucho a las del juego Star Fox Adventures, sin embargo estas son mejores porque los combos son más rápidos y más letales, además que puedes atacar a varios enemigos a la vez y de una forma más dinámica que la blasfemia de juego de RARE. Usa el control stick en combinación con el botón A para realizar varios ataques. Escoge con el control stick el punto donde deseas el ataque. Si mantienes presionado el botón A podrás sacar el Super Ataque (espera a que la luz del arma se ponga roja). Además, algunas veces podrás luchar al lado de tu compañero usando el botón Y para acceder a ayuda.

```
////////////////////////////////////  
203: Menú del Juego  
////////////////////////////////////
```

Al presionar Start aparece el menú del juego. Mueve con el stick el cursor como si fuesen manecillas de un reloj y escoge la opción con A.

S.A.C.: esta parte del menú posee todos los objetos y accesorios encontrados por Jade en su aventura. Escoge con el botón A, presiona X si quieres información del objeto.

Pantallas de Reporte: para consultar el estado de tus reportes actuales, selecciona el ícono de la cámara. Dentro podrás acceder a diferentes reportes dependiendo de tu álbum de fotos o de los diferentes reportes.

Correo Electrónico: Jade podrá acceder automáticamente a cualquier mensaje que se le mande sobre actualizaciones de su misión en esta opción.

Objetivos: aquí podrás observar tu objetivo y el status del mismo.

Inventario: podrás acceder a los ítems de acción tuyos o de tus

compañeros.

Mapa: accedes al mapa del escenario.

////////////////////////////////////  
204: Ítems y Accesorios  
////////////////////////////////////

Cámara Fotográfica: encuentras la cámara en el Faro al inicio del juego y es tu medio de obtener (al inicio) fotos de especies para estudio científico que se te cambian por créditos (dinero). Luego será una pieza importante para obtener evidencias. Accede al modo de cámara fotográfica presionando el botón Z (ve la sección 202 para más información). Además de obtener fotos, puedes colocarte en este modo para obtener información de criaturas, locaciones o incluso constelaciones.

Perlas: objetos de gran valor usado de forma no oficial como moneda para obtener algunos preciados ítems. Las perlas las obtienes normalmente de duras batallas con los jefes.

Tarjeta de Crédito: guarda automáticamente todos los cristales que ganas en el juego para luego poder ser usados como dinero.

Starkos: es la comida que te da salud en el juego. Recobra un corazón de energía y además puede ser dado a tu compañero en ese momento. Lo obtienes en muchas ocasiones durante el juego.

K-Bups: comida de alta energía usado por los Hillyans. Un K-bup restaura toda la energía perdida y también puede ser transferida a tus compañeros.

AP-1: aceleradores psicológicos y incrementan la resistencia física. Aumenta en un corazón la barra de vida de Jade y tus compañeros.

Meca Impulsores: igual a los AP-1 con la diferencia que son usados para las unidades mecánicas (vehículos).

Llaves: tarjetas codificadas usadas para pasar por puertas especiales o decodificar ciertos tipos de cerrojos.

Tiquetes: estas pequeñas tarjetas son usadas generalmente para mandar memos por códigos y otras funciones.

MDisk: discos de memoria usados por los lugareños para guardar data, mensajes o simplemente mandar información.

PODs: estos drones te ayudan a reparar vehículos.

#####  
3. G U Í A      D E L      J U E G O  
#####

El juego inicia con la clásica Intro. Este juego viene hablado en español

(castellano) como en el juego Rayman 3 o el Prince of Persia, todos de UbiSoft. La intro muestra la llegada de los DomZ al planeta Hillys y tomas el control de Jade en una batalla contra una especie de gusanos subterráneos.

//  
301: La Invasión del los DomZ  
//

- La primera perla: El Monstruo del Faro

Ya iniciando el juego debes batallar contra un grupo de enemigos parecidos a gusanos subterráneos. Deberás darles varios golpes con tu arma (una especie de palo). Presiona A varias veces combinando con el stick para sacar los combos. Si presionas hacia atrás (del personaje) con A podrás atacar alejándote. Además, cuando dos enemigos se acerquen simplemente cambia las posiciones para ir golpeando hacia un lado y hacia el otro eliminando a varios enemigos al mismo tiempo. En un momento la escena irá en una especie de slowmotion, cuando esto ocurra estarás terminando la batalla. Destruye a todos los enemigos y aparecerá un nuevo cinema que muestra como Jade es atrapada.

Ahora verás que aparecerá tu tío Zerdis el cerdo . Él te ayudará en tu batalla contra esta especie de jefe:

JEFE: MONSTRUO DOMZ DEL FARO

Zerdis te prestará su arma y estará entreteniéndote al jefe mientras tu tratarás de escapar de esa especie de coraza. Para ello deberás presionar A y mantenerla y luego cuando veas una luz roja suelta el botón A para destruir la barrera. Ahora es hora de atacar al jefe. Verás que al jefe lo protege la misma coraza que te tenía atrapado. Destruye la coraza del jefe de la misma forma cargando el poder de tu arma. Ahora bien, cuando hayas destruido su coraza empieza a pegarle al jefe ya desprotegido. En un momento, el gusano este tratará de lanzarte una especie de rayo, simplemente huye hasta que desista. Luego invocará a los mismos gusanos que te atacaron en la parte superior al inicio. Es buena idea eliminarlos si están muy cerca y luego cargar el arma para destruir la coraza otra vez, o también puedes calcular si están algo lejos y cargar el ataque hasta destruir la coraza (y al mismo tiempo a los gusanos que aparecen cerca). Repite el proceso 3 veces para eliminar al jefe y de esa forma podrás reclamar la primera perla.

EL FARO:

- Recobrando el servicio eléctrico:

Ahora, seguirán saliendo más cinemas esta vez en el interior del faro mostrando los problemas que ocurren en Hillys. Ahora bien toma la cámara fotográfica que está sobre la mesa y habla con los que están dentro del faro. Si subes las escaleras encontrarás arriba unas puertas que no podrás abrir. Mejor sal del faro (por la planta baja) al exterior y verás un campo abierto (nota que dentro del faro, si revisas, hay comida). Tu objetivo es obtener créditos (dinero) para pagarle a Óptima Cia. y recobrar el servicio eléctrico. Para ello haz llegado a un acuerdo con el museo de historia natural de la región para tomar fotos de especies de la

zona. Usa tu cámara (presiona Z) para tomarle fotos a las criaturas. En las afueras encontrarás a varias de estas especies. Hay armadillos (Priodontes Carpentis) y las criaturas azules voladoras también te darán créditos. Nota que los niños dentro del faro también son consideraras "especies". Una vez hayas obtenido 350 créditos podrás proseguir y pagar la electricidad.

- Activando el Deslizador:

Ve ahora a una zona a las afueras del faro donde está Zerdis frente a una puerta que ahora se abre. Una vez abierta sigue el corredor hasta el Hangar. Pasa el hangar hasta el Taller de Zerdis. Allí dentro Zerdis estará arreglando una especie de monitor cuyo decodificador ha sido dañado. Ahora bien, encuentra en este lugar un MDisk y colócalo dentro del lector de discos. Ahora podrás ver la misión que te ha sido encomendada. Cuando deseas terminar de ver el vídeo regresa al hangar donde verás una especie de lancha o vehículo acuático general :p. Al otro lado del puerto encontrarás un enorme generador de energía (la caja con luces). Empújala y Zerdis te ayudará para que se una al transformador y se forme un arco que alimenta de energía al vehículo. Ahora si podrás entrar a la lancha y salir del puerto.

Usa la brújula que te dan en las opciones de la interfase de la pantalla y llega hasta el Taller Mamago que está casi al ffrente del recorrido desde el puerto.

TALLER MAMMAGO:

- Adquiriendo el TurboMotor.

Este taller será nuestra tienda donde compraremos utensilios muy importantes para continuar nuestra aventura. Es recomendable hablar con las criaturas que laboran en el taller (tómales sus fotos para reclamar créditos). Ingresas al taller y encontrarás uno de estos personajes parecidos a rinocerontes que laboran en el taller. Nota que a su lado hay una máquina que posee un utensilio que puedes adquirir con una perla. Recuerdas el monstruo del faro que luchaste junto a Zerdis al inicio de la aventura?. Pues podrás usar e4sta perla en tu inventario para reclamar el TurboMotor del Deslizador. El vendedor de afuera preparará la instalación del motor. Nota que hay una máquina al final que te acepta créditos para comprar ítems. Ahorabien, ve al exterior y ya será de día. Al salir podrás ingresar de nuevo en el Deslizador. Ahora sal del taller.

JEFE: SERPIENTE ACUÁTICA DOMZ:

Este jefe es muy cool y bastante sencillo. Es una especie de serpiente que se mueve muy rápidamente por las aguas (la superficie) y ataca los barcos pesqueros de los hillyanos. Está conformado de varias vértebras y tu objetivo es destruir todas las vértebras desde la última (su cola) hasta su cráneo. Nota que solo podrás destruir las vértebras en ese orden por lo que siempre deberás disparar (con tu deslizador) a la última sección del cuerpo de la víbora. Usando el deslizador y el nuevo turbomotor (usando R) dispara (usando A) a cada vértebra hasta que queden todas complementemente eliminadas y podrás así reclamar la segunda de las perlas.

Una vez hayas obtenido la perla checa los alrededores para fotografiar algunas criaturas. En especial te enterarás de un cardumen con una

especie muy rara de pez. Aprovecha el momento. Recibirás algunos correos que te actualizarán en tu próxima misión. Usa la brújula (botón Y) para ahora encontrar nuestro próximo objetivo: La Isla Negra.

////////////////////////////////////  
302: Negocios en la Isla Negra  
////////////////////////////////////

Toma camino con tu deslizador hacia la Isla Negra. Primero deberás pasar por el pueblo. Toma el canal izquierdo al final y estarás en las afueras. Frente a ti (ayúdate con la brújula) encontrarás la Isla Negra. Ingresa por la cueva.

Al inicio encontrarás una especie de Cadillac negro (de esos de los Gangsters) y un tipo todo grandote te pedirá una misión la cual consiste en fotografiar una pareja de Pterolimax dentro de la Mina Abandonada para su jefe llamado el Señor Castellac. Como por alguna razón no te queda otra tu aceptas. Checa que cerca de la zona hay una consola para salvar el juego.

#### CALABOZO 1: LA MINA ABANDONADA

##### Ítems:

- Mapa del Calabozo
- Herramienta de corte
- La Perla de Pteromax

##### Podere:

- Turbo Jet (Zerdis)

Este se puede considerar como nuestro primer calabozo. Antes de entrar nota que la derecha, cerca de un chorro, hay una subida que te lleva a un cuarto con ítems. Baja y ve a la sala de entrada. Nota que hay dos interruptores en el sueño. Pide la ayuda de Zerdis presionando X para llamarlo y así ambos podrán accionar los interruptores. Ahora si, hacia la Mina Ancestral.

Dentro de la mina encontrarás el primer poder (poco ortodoxo por cierto) de tu "tío" Zerdis. Una hermosa combinación de butano y más materia orgánica capaz de producir propulsión a chorro, literalmente hablando. Nora que Zerdis tratará de asirse de la cornisa pero no podrá. Sin embargo nota que hay dos botones, uno presionado y el otro no accionado. Colócate en el presionado (el hundido) y presiona Y para que Zerdis realice su ataque con sus botas. Ahora serás impulsado hacia la cornisa. Da la vuelta hasta el final hasta una pared con una especie de timón en la parte superior. Presiona A para realizar la acción y activar el mecanismo que baje unas pendientes para que así Zerdis nuevamente se una al dueto.

Ahora baja hasta el otro lado y verás una especie de panel con un mapa. Usa la cámara para fotografiarlo y de esta forma el escáner te permitirá obtener automáticamente el Mapa del Calabozo. Sigue la ruta hasta encontrar una especie de agujero en el suelo (notarás que Jade se coloca



en posición de ataque al acercarse). Haz que Zerdis salte y choque con su poder y verás que saldrá una especie de esfera color rojo. Si presionas A Jade podrá golpearla y lanzarla. Ahora bien, checa las cajas de explosivos en los alrededores. Colócate en línea a estas cajas de manera que cuando uses el poder de Zerdis y golpees la esfera, la misma salga disparada directamente hacia las cajas explosivas. Destruye el pequeño grupo frontal y toma la cueva donde hay algunos ítems. Ahora destruye el grupo de cajas más grandes de igual forma y continúa dicho camino.

Toma el sendero este y verás una enorme especie de planta que tiene cierto parecido a una anémona marina. Usa tu palo para destruirla (antes, tómale una foto). Sigue subiendo todo el sendero de forma que encuentres un camino a la izquierda. Nota que hacia delante hay una cerca de metal que no puede ser aún abierta. Hacia la izquierda hay un claro con algunas especies. Toma la rampa de la izquierda de la cerca hasta una cornisa aún más alta. Una vez allá llegarás a encontrar un carrito de mina. Empuja el carrito junto a Zerdis hasta llegar al tope del recorrido. Deja el carrito allí y checa en los alrededores, cerca de la nueva posición del carrito, que hay un mecanismo de engranes similar al que vistes al inicio para bajar el primer sistema de rampas. Sube entre los maderos y activa el mecanismo para hacer bajar una especie de tubo de descarga que te servirá como camino. Ingresa por este nuevo camino.

Ahora estarás en una zona llamada Galería Secundaria. Aquí puedes aprovechar y tomar foto a varias especies nuevas que solo viven en esta mina. Nota que las medusas pequeñas verdes pueden ser usadas como misiles. Usa a Zerdis con su súper poder de TurboJet para hacer que las medusas pequeñas salten y entras al modo Target. Ahora usa el palo y dispara las medusas como misiles hacia otros enemigos. Destruye todos los enemigos en la zona y llega hasta el otro lado. Al final encontrarás un cobertizo pequeño. Revisa (botón A) los casilleros de este cobertizo. Encontrarás Starkos, turbos y el ítem importante de este nivel: la Herramienta de Corte de Zerdis (la verdad es una herramienta multifuncional). Ahora bien, utiliza la herramienta para cortar la cerca de metal del cobertizo y salir de vuelta al cuarto azul de la Galería Secundaria. Toma el camino de regreso a la mina pero cuidado con los enemigos que aparecen al final.

Al regresar a la Mina Abandonada toma camino bajando la rampa hasta donde estaba la cerca de metal que viste. Corta la cerca con Zerdis (botón de acción de Zerdis, Y) e ingresa a la nueva zona. Nota que llegará un momento en que Zerdis no se atreverá a seguir el camino. Pasa por las estrechas cornisas hasta el otro lado. Ahora debemos hacer que Zerdis regrese con nosotros. Toma camino por la subida de la derecha hasta que veas otro carrito arriba. Empuja el carrito hasta donde tope. Ahora bien, aún cuando Zerdis no esté cerca podrás usar su ataque de TurboJet. Checa que hay otros de esos agujeros de donde salen las esferas verdes que usas como misil. Colócate en dirección al carrito y haz el ataque de Zerdis de manera que salga la esfera. Usa el palo para lanzar la esfera hasta el carrito y hacer explotar las dinamitas. Ahora bajará un puente y Zerdis podrá de nuevo reencontrarse contigo. Ve recto y encontrarás otro sistema de interruptores para saltar. Colócate en uno y haz que Zerdis presione el otro usando el botón Y (para producir el sentón). Ahora llegarás a una zona alta. Crúzala y al otro lado encontrarás un botón (similar a los del faro) que te permite abrir la puerta. Nota que en esa zona hay una consola para salvar el juego.

Sigue el único camino posible y encontrarás algunos obstáculos más (entre ellos un grupo de anémonas gigantes). Ahora encontrarás un interruptor o mecanismos de esos que abundan en esta mina. Sube por la plataforma que

bajo y encontrarás una consola donde venden Starkos y K-Bups. Compra algunos de estos si deseas y sigue adelante. En un momento encontrarás una nueva zona llamada Galería Principal. Al inicio todo va normal, nota que primero debes realizar un salto hasta una zona algo alejada (en este juego los saltos son automáticos). Ahora encontrarás algunos enemigos nuevos en el camino muy peligrosos. Estos seres vienen en dos distintos tamaños. Cuando usas el poder de Zerdis podrás ver que los seres más pequeños los puedes usar en el modo Target para lanzarlos a otros enemigos. Cuando hayas eliminado a todo el grupo sigue el camino hasta el final donde encontrarás otra de esas anémonas gigantes. Destruyelas y ahora si verás que solo quedará el cuerpo de la anémona. Usa a Zerdis para pasar al otro lado y sigue el sendero. Ahora encontrarás un gran cuarto. Pasa el extraño puente y verás una plataforma central con unos agujeros. Si notas, a la derecha hay dos criaturas (Zerdis te avisa de su presencia). Esas son las Pteromax que el Señor Castellac requiere. Recuerda que para poder ser aceptada la foto, debes tener en la misma fotografía a ambos Pteromax. Cuando tomes la foto mándasela al Señor Castellac via escáner. Cuando esto suceda te darás cuenta que las diminutas criaturas que al parecer eran inofensivas son parte de una sola y enorme bestia, la misma que es el jefe de este calabozo.

JEFE: SERPIENTE DE LAS PROFUNDIDADES: PTEROMAX GIGANTEA

Alguien recuerda a Volvagia de Ocarina of Time??, pues aquí tenemos a su primo o seguro un familiar cercano. Pteromax es una serpiente voladora que se esconde por los agujeros de la plataforma central. Cuando te acercas notarás que no podrás golpearle, de hecho, ella te golpeará a ti. Para golpear a este jefe debes usar el poder de TurboJet de Zerdis y luego golpear al enemigo usando la vara. De momento el jefe bajará y hará una de dos de las siguientes cosas: empezará a lanzar las medusas verdes explosivas hacia ti y debes empezar a batallar primero con ellas antes de seguir o empezará a volar por los alrededores lanzando fuego verde hacia a ti. Sea como sea, llegará el momento en que de nuevo bajará a un agujero, saldrá en otro y es hora de nuevo que ataques. Probablemente hayan varios enemigos más a tus alrededores así que cuidado. Ten en cuenta la salud tuya y de tu tío Zerdis y terminarás esta batalla sin mucho esfuerzo. Ahora si, reclama la Perla de Pteromax. Aprovecha en tomarle una foto a Pteromax Gigantea (te darán 3000 créditos).

En seguida un cinema te presentará que el Señor de Castellac supuestamente no existe y que todo fue hecho como prueba para la Red Rebelde IRIS. Al final del cinema te dejarán en la entrada de la Mina Abandonada y podrás reclamar el premio de tu foto a Ptermomax (la pareja).

////////////////////////////////////  
303: Contrato a la Red Iris  
////////////////////////////////////

Luego de la batalla del primer calabozo, Jade estará en la entrada de la Isla Negra. Toma el deslizador y sal de la isla. Ahora dirígete hacia el pueblo central. Entra por el canal principal y antes de ir a nuestro destino puedes realizar varias cosas. Toma el canal principal y ve por la izquierda y encontrarás un minijuego de dos carreras muy buenas que te

permite obtener perlas. Ahora bien, ve en dirección opuesta al complejo de carreras y ve en dirección al Distrito Peatonal. Allí debemos aceptar la misión que dio el mentado Señor Castellac. Nuestro objetivo es contactar a nuestro informante en el Bar Akuda del Distrito Peatonal.

#### DISTRITO PETATONAL:

- El Contrato de la Red Iris.
- Adquiriendo el salvoconducto.

Esta zona está llena de muchos aldeanos transeúntes. Aprovecha y toma fotos de los residentes. Nota que podrás hablar con mucha gente. Aprovecha y entérate de todo lo que rodea a los DomZ, la posible conspiración de la Red Iris y el estado del Grupo Alpha. Es interesante ver las diferentes opiniones de los transeúntes. Encontrarás un puesto de periódicos. Suscríbete a estos. Frente a la tienda de periódicos encontrarás un camino que sube y te lleva al Bar Akuda.

Una vez dentro de la cantina de Most Eisley... ehh, quiero decir, al Bar Akuda encontrarás más y más de estos personajes extraños. Habla con todos y cada uno de ellos. El ser como pez de la mesa te reta a un minijuego para obtener una perla. Habla con todas las opciones con todos. Ahora sube al segundo piso para encontrar a tu contacto: Peppers. Habla con Peppers en su tienda y puedes retarlo a apostar 50, 100 ó 200 créditos en su minijuego de tazas o puedes darle el slogan de la Red Iris. Cuando lo des verás que te retará al minijuego de las tazas. Encuentra la taza correcta y recibirás una tarjeta llave. Observa (usando C) el número que posee la tarjeta. Abre la puerta más cercana al establecimiento de Peppers y entra al cuarto. Acércate al armario y presiona A para activar el camino y encontrarás el Cuartel General de la Red Iris.

Allá abajo te explicarán la posición de la Red Iris en este conflicto y el porque Jade fue elegida. Además te darán tu nuevo grupo de misiones y te presentarán a los miembros importantes de la red. Checa que hay un MO Disk cerca que puedes obtener y reproducirlo y te dará información muy importante. Ahora, al terminar salva el juego. Además, cuando salgas te darán por fin el salvoconducto, que te permitirá patrullar toda la zona del Distrito Peatonal protegida por soldados.

Sal del cuartel general de la Red Iris hacia el Bar Akuda. De momento puedes hacer varias cosas en el bar. Ve al cuarto 1 del piso donde te encuentras en este momento y un tipo te entregará una tarjeta que te permitirá abrir una puerta. La misma está cerca de donde venden los periódicos, en una casa. Además puedes jugar el minijuego del tablero que está en la planta baja del bar. Sal del bar hacia el Distrito Peatonal y habla con los lugareños. Ahora verás que puedes ir más allá donde estaban los guardias. Toma camino hacia este lugar y encontrarás una puerta abierta que te llevará hacia la Tienda de Ming-Tzung. Dentro encontrarás varios artilugios importantes pero debes hablar con Ming-Tzun y darle la clave de la Red Iris (es la que aparece siempre en el cuadro de diálogo) y te abrirá una puerta secreta. Dentro podrás obtener dos MO Disk. Habla de nuevo con Ming-Tzun para que te suscriba gratis a los boletines de la Red Iris. Dentro de la misma tienda, a la derecha de la entrada esta la consola lectora de discos. Puedes aprovechar y comprar algunas cosas como el aparato detector de perlas, de discos o de animales. Ahora bien, recibirás varios correos electrónicos pero el último de ellos te informa de un ataque de la Red Iris hacia el Taller Mammago. Ahora bien, pon el MO Disk que dice IRIS 511 e IRIS 512 y cuando hayas visto los acontecimientos sal de la tienda, pasa el Distrito Peatonal y retorna a

tu deslizador.

#### TALLER MAMMAGO

- Adquiriendo el Cañón Neutralizador.

Una vez en tu deslizador ve a toda prisa hacia el exterior, en dirección al Taller Mammago. Verás que el taller estará todo destruido pero aún hay muy buenas cosas para comprar. Entra y compra el Cañón Neutralizador que vez en la primera ventanilla de la derecha y que cuesta 5 perlas. Cuando compres el mismo sal del Taller Mammago.

////////////////////////////////////  
304: La Conspiración de la Sección Alpha  
////////////////////////////////////

Cuando salgas del Taller Mammago verás que un nuevo ataque se avecina y empiezan a crearse los campos de fuerza. La verdad todo está muy confuso en esos momentos pero en el mar hay una especie de droides voladores que solo pueden ser destruidos usando tu cañón neutralizador. Presiona A para crear el "lock-on" o enfoque y enfoca estos droides y luego suelta A para lanzar la ráfaga de fuego. Recuerda que puedes apuntar hasta a 3 elementos al mismo tiempo y lanzar los rayos. Destruye todos los droides y ahora ve por la derecha (teniendo de espalda el faro) y coloca la brújula de manera que vayas en dirección a donde dice Fábrica. Antes de entrar encontrarás otro de estos droides voladores. Destruyelos de manera que caiga y puedas ingresar a la Fábrica.

#### CALABOZO 2: LA FÁBRICA DE NUTRIPILS

Ítems:

- Mapa de la fábrica
- Perlas
- Lanza discos

Poderes:

- Guantes lanza discos
- Doble H: nuevo compañero

Entra a la fábrica y embarca. Ahora sube por las cornisas hasta la posición más alta. Ignora el camino hacia atrás ya que te lleva a una barrera de acero que no se puede abrir pues careces de la herramienta necesaria para el trabajo. Toma camino hasta la gran puerta y notarás a la derecha un botón grande rojo y abajo una consola que te pide un código. Dicho código no lo tenemos pero te llegará un correo que te dice que debes fotografiar la pantalla color roja de manera que pueda ser decodificada por el grupo de científicos de la Gobernadora. Toma la foto y mándasela a la gobernadora presionando A. Espera un momento y la gobernadora te mandará el código que es T6Q7. Ingresa el código en la consola y así abres la puerta.

Pasa por el corredor y encontrarás a tu derecha una especie de barrera eléctrica. Toma la izquierda por un corredor con muchos rayos láseres rojos. Primero salta usando B cuando corres para pasarles por encima. Luego presiona L al siguiente grupo para pasarles por debajo y de nuevo salta por el último grupo. Al otro lado presiona el interruptor de la pared izquierda para que se desactiven los rayos y Zerdis pueda pasar. Ves que en el cuarto, a la derecha hay una caja?. Además, observas que frente a la barrera de electricidad hay un surco?. Junto a Zerdis empuja la caja en dirección al surco y luego sigue el surco empujando la caja por allí hasta el generador y se formará un arco que te dejará pasar por arriba del cajón. Ahora toma la izquierda hasta el final y encontrarás una puerta que dice: Laboratorio. Ingresa por ella accionando el botón.

Una vez arriba hay dos caminos, primero toma el derecho que te llevará ahora si hacia el laboratorio: un cuarto azul frío protegido por la electricidad. Para poder entrar observa los dos tubos en el cuarto anterior. Empuja los tubos y observa que a la izquierda y derecha de los polos generadores de electricidad hay unos surcos. Coloca un tubo en cada lado de manera que puedas pasar por el centro y entrar al laboratorio. Allí hay varios ratones así que ten cuidado. Ve por la derecha al fondo y toma la perla #19. Regresa todo el camino y dale una checada a la nariz de la vaca. Ahora si regresa todo el camino hasta arriba y toma ahora el ascensor que está adelante. Cuando Zerdis trate de abrirlo aparecerán unos enemigos droides. Elimina a estos enemigos rápidamente y no pierdas el tiempo tomándoles foto (no son especies animales). Ahora si, cuando los hayas eliminado Zerdis hará el trabajo y podrás subir por el ascensor. Una vez arriba pasa por el camino que está encima del campo eléctrico y encontrarás un enemigo cíclope. Evita sus ataques y observa que si usas el poder de Zerdis, estos enemigos saltan igual y puedes usar el modo Target como en el primer calabozo (La Mina Abandonada). Haz eso y trata de apuntarlos hacia la barrera de electricidad que se ve en uno de los lados del cuarto. Cuando hayas destruido la barrera podrás seguir adelante.

En el siguiente cuarto verás un cinema que muestra como un hombre es torturado por una especie de dispositivo DomZ. Primero toma una foto que muestra evidencia de torturas de la Red Alpha en la fábrica. Ahora bien, en el cuarto hay una consola con una de esas pantallas rojas de códigos. Toma una foto para que sea enviada a la gobernadora y así te de el código. Una vez que tengas el código acciónalo en la consola y podrás obtener el nuevo ítem: El Lanza Gyrodiscos o simplemente lanza discos. Ves encima del hombre torturado una especie de animal DomZ??, toma una foto y luego lánzale tres discos para eliminarlo y salvar al pobre Doble H. Luego de la charla de Doble H con la señorita Osiris... quiero decir, con Jade toma la perla #21 y presiona Y para que Doble H abra la puerta de barrotes de acero. Él caerá en un agujero, tu ignora esos acontecimientos y camina por el camino estrecho hasta el otro lado donde encontrarás primero una consola para salvar y si sigues regresas al cuarto principal de ascensores. Una vez allí encontraremos una batalla con un minijefe.

**MiniJefe: El Devorador de Almas**

Este enemigo atrapará a Zerdis y tratará de hacerlo bacon. Sus ataques son limitados y no es mucho problema. Acércate a él primero y observa que dará un golpe al suelo para formar un campo de protección momentáneo. Usa tus discos (botón Z para primera persona, luego X) para atinarle unos cuantos golpes en la cabeza y se protegerá. Aprovecha entonces ese momento y ataca con tu palo. Ahora espera a que el enemigo salte muy alto

hasta una zona inalcanzable. Lanza tus discos a la distancia y trata de ser rápido para no ser pegado por sus rayos. Cuando le atines en la cabeza él caerá y la cámara se alejará. Puede ser muy confusa la toma de cámara pero tu simplemente debes evitar que el Devorador caiga encima de ti. Luego hará los mismos ataques en el suelo, trata de acercarte hasta que produzca el campo de protección y cuando estés en esa posición lanza el disco, de nuevo se protegerá y podrás pegarle con el palo. Repite el proceso hasta eliminarlo.

Ahora toma camino hacia la entrada opuesta a la del Laboratorio, hacia una puerta que dice Cuarto de Electricidad. Baja por allí hasta una zona donde hay unos cables que forman arcos en sus movimientos alternados. Entiende el movimiento y la formación de arcos de manera que cruces hasta el otro lado. Una vez más encontrarás cables sueltos formando más arcos. Ahora pasa hasta un cuarto donde hay una consola con ítems de salud (K-Bups y Starkos) y además un panel en la pared que no se puede abrir (y una consola para salvar). Si presionas el panel te dirán que no hay corriente. Ves el abanico o ventilador del techo que tiene solo un aspa?. Lanza el girodisco de manera que el aspa gire 180°, o sea, que quede formando arco con el cable que alimenta el panel. Pégale al aspa con tus giradiscos y haz que rote para que haya corriente. Acciona el interruptor. Ahora estás en un cuarto muy amplio donde debes darle toda la vuelta. Encontrarás una Llave Triangular pero aparecerán varios enemigos y uno de ellos succionará la llave. Elimina a los enemigos usando el ataque de TurboJet de Zerdis de preferencia y lanzando enemigos a la barrera eléctrica o paredes u otros enemigos. Elimina al grupo y toma la llave del último de los enemigos. Ahora da la vuelta y verás que cuando desees usar la llave en el silo central aparecerán varios enemigos más. Elimínalos a todos y de esa forma podrás ahora si usar la llave triangular en la consola. Ya que no hay energía puedes tomar el fusible del silo central. Con el fusible en mano regresa al cuarto de ascensores.

En el cuarto de ascensores verás que el ascensor principal está totalmente dañado. Para recuperar su funcionamiento debemos alinear el motor (ya hecho), colocar el fusible para alimentarlo de corriente y además darle la corriente en si. Primero, coloca el fusible en el cubículo derecho del ascensor. Ahora por la cámara en primera persona: ves el cable de alimentación que va por arriba y sigue hacia la derecha? Lanza un disco al cable suelto que ves de manera que pueda energizar el motor (el fusible debe estar colocado). Ahora Zerdis arreglará el ascensor y podrás subir en él.

Una vez en los cuartos superiores Zerdis te dará un MDisk. Ahora continúa el camino y verás una puerta que se abre con dos interruptores. Cuando Zerdis se coloque en una, tú ponte en la otra y accionen los botones juntos. Entra al cuarto y toma camino por las cajas hasta un ventilador en la parte superior. Sigue el sistema de tubos hasta un camino que sobrepasa un cuarto amplio (esta zona es el Cuarto de Verificación de Rayos X). El cuarto posee un sistema de correas que transportan unas cajas con el logo de la Red Alpha. Ahora sigue el camino de las cajas y verás que se detienen en un cubículo y arriba hay una pantalla. Toma una foto a la pantalla cuando salga la imagen. Verás que es la imagen del esqueleto de un Homo Sapiens. Toma esa foto, es la primera foto de tu misión y ahora si mándasela a la gobernadora. En el siguiente cuarto hay un animal que solo existe allí, sino regresa hacia donde dejaste a Zerdis. Verás que el pobre cerdo será severamente golpeado por unos soldados DomZ y será llevado como prisionero. Ahora mira la caja que está en el cuarto. Usa la caja y empújala hacia la puerta donde llevaron a Zerdis. Súbete en ella y usa la rendija para lanzar un disco al botón de

la pared derecha. Así abres la puerta y puedes usar la consola de al lado para ver el MDisk de Zerdis y salvar el juego.

Sigue por el sistema de corredores y es hora de un poco de espionaje. Primero estarás en una zona de drenajes o cloacas. Pasa este largo recorrido hasta el final y sube. Ahora deberás estar presionando el botón L para no hacer ruido. Ahora pasa poco a poco hasta ver a unos soldados en los corredores. La idea en todo este camino es lanzarle discos a los tanques de oxígeno que tienen los soldados en su espalda. Primero es sencillo porque hay un soldado y tienen su rutina de movimiento. Si te ven, siempre hay un agujero donde esconderte. Cuando el soldado haya sido golpeado en el tanque empezará a pedir auxilio. Aprovecha y presiona A para patearlo y lanzarlo por los aires. Hay más sistemas de corredores con soldados: solo espera a que se pongan de espaldas. Hay un grupo luego de dos soldados. Hay uno que a lo lejos siempre se pone de espaldas: lánzale el disco y el otro tratará de ayudarlo. Es algo complicado lanzarle el disco al segundo así que recomiendo atacar a ambos y eliminar primero al que anda malo con su tanque y luego vencer al otro. Sigue el camino hasta encontrar la consola de salvar juego.

```
////////////////////////////////////  
305: Una visita al Matadero  
////////////////////////////////////
```

#### HILLYS

Cuando hayas salvado a Doble H, regresa al puerto del Distrito Peatonal y toma camino hacia Hillys. Una vez allá ve en dirección al Taller Mammago (checa la brújula) y dentro compra el Meca Impulser #4. Para ello necesitas 15 perlas, así que checa la sección de Perlas para saber como obtener algunas. Sigue en el mar y ahora checa al este (a la izquierda de Mammago viniendo del Distrito Peatonal). Encontrarás unos rayos láseres en el agua. Debes saltar usando el Meca Impulsor del taller Mammago usando el botón B. Ingresa por la puerta.

Una vez dentro ve a la carrera #3 y compite. Allí te recomiendo que primero la ganes para que colectes la perla. Luego es hora de encontrar la entrada secreta al Matadero. Cuando vayas a la mitad del recorrido, Doble H te dirá de la existencia de una entrada secreta. Es la segunda curva a la izquierda, verás en la pared izquierda unos rayos láseres rojos que cubren la entrada. Salta sobre ellos y entrarás solo a la entrada del matadero.

#### ENTRADA AL MATADERO:

Sigue el recorrido a toda velocidad con el deslizador. Aquí debes evitar el fuego cruzado que te lanzan las fuerzas de Alpha. A lo lejos una especie de bestia mecánica estará destruyendo (u obstruyendo) tu recorrido. Evita todos estos problemas y llega hasta el final del camino y caerás a una especie de estanque.

Ves esa especie de droide en la zona que está vigilando con una especie de luz?. Si te acercas te lanzará torpedos. Nota además que hay una cueva

con unos rayos protectores que salen de un generador. Para destruirlos necesitas torpedos. La idea es atraer el torpedo hacia la zona cercana a los dispositivos de seguridad del agua y hacerlos chocar. El tercero de ellos es el que estorba en el camino pero es recomendable eliminar los tres. Solo deja verte por el droide, que te siga hasta que estés cerca del generador y luego te mueves un poco para "chifiarlo" o evitarlo y así destruyes esa cosa. Sigue el camino y llegas por fin al Matadero.

### CALABOZO 3: MATADERO

Ítems:

- Mapa del calabozo
- Perlas
- Evidencia conspirativa para las secciones Alpha (3)

Primero camina por la acera hasta la parte de arriba. Aparecerán varios enemigos cuando te acerques al final del lugar. Ahora apunta con el disco hacia el interruptor verde del otro lado de manera que puedas abrir la puerta. Regresa al deslizador. Ahora checa que debes llegar por donde estabas y pasar la reja ahora abierta. Para ello toma impulso y pasa por la ladera chica que ves que te lleva al otro lado. Sigue el agua.

Ahora estarás en el matadero en si. Deja el deslizador y vamos a pie. El Doble H te dirá que no podrá seguir porque no cabe por donde pasas. Camina entre los tubos, sube hasta la parte superior y allá arriba ve recto hasta encontrar la máquina expendedora de comida (toma la que necesites). Ahora debes cruzar los rayos láser de la sala. Simplemente checa su movimiento y continúa hasta el otro lado. Si deseas puedes tomar la puerta de la izquierda que te lleva a un camino sin salida con ítems. De regreso aquí al otro lado encontrarás una máquina con un interruptor. Si presionas el mismo se abrirá la reja enorme cercana a ella. Ahora regresa rápido por la sala de los láser y baja por la ladera que ves. El truco consiste en no bajar por donde subiste, sino dejarte caer en una parte anterior a esta de manera que no tengas que pasar por el tubo estrecho que te hace perder tiempo. Ingresa al deslizador junto a Doble H y pasa por la reja antes que cierre. Ahora la misión se divide en tres secciones que pueden ser hechas en orden aleatorio según gustes. Cada una te lleva a una de las fotos importantes para cumplir la misión. Aquí mencionaré cada una de ellas.

Área A: Primera foto: Hillyans raptados

-----

En la misma Sala de Vigilancia, donde abriste la reja grande (en la consola) cerca de allí puedes subir por las tuberías. Sigue el único camino por arriba hasta encontrar la puerta grande (la reja). Haz que Doble H accione el interruptor de manera que cuando la reja suba puedas pasar por el camino de allí. Pasa al otro lado y al final déjate caer por la ventana rota.

Al caer enfrentas al enemigo que veías desde el otro lado de los campos eléctricos. Espera a que su escudo caiga y lánzalo hacia los rayos para así abrir la entrada. Allí cerca hay unas barras metálicas así que Doble H puede encargarse de ellas cuando vuelva contigo. Al otro lado encuentras el Meca Impulser #5. Procede por la izquierda, y ve hacia el siguiente cuarto y podrás tomarle la foto al mapa del nivel si no lo has hecho ya antes. Regresa al Cuarto de Vigilancia y encuentra a Doble H.



Ahora regresa con él al cuarto donde enfrentaste al enemigo y lo mandaste al campo eléctrico. Ahora sí, haz que destruya esas barras metálicas.

Ahora bien, con Doble H a tu lado, ve hacia donde está el soldado Alpha esperando. Puedes eliminarlo cuando gustes de las formas usuales y seguir el camino hasta encontrar un interruptor que mueve una especie de carguero. Ingresa allí y llegarás al cuarto central. Usa la máquina expendedora para coleccionar ítems. Sigue el camino hasta encontrar tres de esos soldados que parecen hongos. Debes usar a Doble H para que los haga saltar y de esa forma entres en Modo Target y así lances a cada uno hacia cada uno de los campos eléctricos de ese cuarto. Dispara hacia esa dirección cada robot. Si uno de ellos muere y no te da lugar para eliminar los campos, presiona el interruptor para que caigan tres más. Uno de los guardias estos dejará caer una Llave Triangular. Dale dicha llave al agente Doble H. Detrás de uno de los campos eléctricos ya destruidos está la Perla #52. En la otra entrada verás una puerta con dos interruptores de llave triangular. Junto a Doble H presiona los interruptores más o menos al mismo tiempo (la idea es que primero lo presione Doble H y cuando veas que se acerque presionas tu). Ingresa por la nueva entrada.

Ahora encontrarás un corredor lleno con láseres de color azules y rojos. Doble H tiene una armadura a prueba de los rayos láseres azules así que puede pasar. Presiona Y de manera que Doble H vaya hasta el otro lado y accione el interruptor que apaga los láseres azules. Cuando los accione corre hasta casi el final y espera porque el último rayo no te dará tiempo. Haz que Doble H presione de nuevo el interruptor y pasa ahora si. Nuevamente encontrarás otro corredor con láseres así que debes mandar de nuevo al agente Doble H hacia la consola del otro lado. Ahora si debes ir con todo sin detenerte hacia el otro lado. En el siguiente cuarto ya estarás en el punto de observación. Elimina a los enemigos de la zona y cuando todo esté en orden toma la foto de los Hillyans siendo cargados a una especie de nave. Ahora regresa todo el camino hasta el Cuarto de Vigilancia.

Área B: Segunda Foto: Hillyans llevados en cajas al carguero

-----  
Fosos Interiores

Inicias en la zona llamada fosos interiores con tu deslizador. Toma camino por la derecha y cuando salgas a la sala amplia con dos canales mira en el centro y verás una especie de camino que sube, anda por allí. Una vez arriba (pasando por una cloaca) debes usar los saltos sobre las cornisas hasta llegar al otro lado Tu objetivo es usar las cajas metálicas para destruir los generadores eléctricos protectores. Empuja las dos cajas de arriba hacia el agua (abajo) y luego empuja estas hacia los generadores. Ahora usa la tercera caja e ingresa al ala norte.

Ala Norte:

En el primer cuarto que veas al desembarcar métete por entre la tubería hasta el otro lado. Toma el pasillo hasta otro cuarto donde ves a un soldado a lo lejos (no te acerques mucho, obsérvalo a la distancia desde el pasillo). Usa el zoom digital de manera que veas cerca de él un botón o interruptor. Lanza un disco y accionas la plataforma haciendo pasar al soldado por los rayos azules. Toma la plataforma y acciona de nuevo el botón. Ahora deberás evitar los rayos usando el salto y luego agachándote. Ahora encontrarás a 4 soldados y secciones del piso con mucho polvo color café claro. La gracia es pasar por las trincheras

llenas de polvo para que no te vean. Cuando debas pasar de una zona de polvo a otra por un área despejada asegúrate de pasar cuando los soldados cercanos a esta estén viendo hacia otro lado. Pasa este cuarto y cuidado porque si te ven eres carne muerta.

El siguiente cuarto te lleva a un ascensor sin energía pero si vas a la derecha verás un fusible al final. Sigue los cables del panel donde está la fuente de energía y verás que cerca del ascensor hay una pequeña caja. Usa patadas o un disco para destruirla y así eliminas la electricidad. Ahora si, toma el fusible, regresa cerca del ascensor y coloca el fusible en el panel del ascensor. Ahora estarás en un cuarto con dos generadores y unos droides. Lanza los enemigos hacia los campos de fuerza y destrúyelos: en uno hay comida el otro te lleva camino hacia el destino. Sigue por allí y encontrarás más bifurcaciones: a la primera izquierda está una perla cerca un rayo y la derecha te lleva a un camino con unas minas en el piso desde donde se ven las lanzaderas.

El siguiente cuarto es el más complicado: hay un soldado que está siempre mirando cerca de allí. Hay otro que se mueve de un lado a otro acercándose y alejándose y el otro está al fondo a la derecha (no en el baño ), pero como siempre hay un truco algo sucio. Observa al soldado que se mueve hacia a ti y se aleja. Cuando esté de espalda debes seguirlo a hurtadillas hasta el final. Una vez allá él se detendrá y podrás agacharte y pasar por la rendija de la pared (ingresa al cuarto que sigue por allí y activa el interruptor por si quieres abrir un atajo de regreso). Muchos quizá deseen esperar a que el segundo soldado regrese y jugársela al estilo Splinter Cell en todo espía (lo cual es divertido) pero hay un truco sucio aunque quizá poco funcional. Cuando el soldado se aleje apunta hacia su tanque de gas desde la rendija (debes agacharte, y ver por la rendija o acercarte por ella). El soldado irá como loco por el golpe y los otros alertarán a los centinelas. Ahora bien es aquí donde empieza la guerra de discos. Los dos soldados estarán cerca ahora y si tienes buena puntería le atinas a los tanques de ellos por igual y desde esa posición evitas el peligroso rayo del M5. Cuando atines a los tres sal de la rendija y elimina a los soldados y quitas el riesgo de ser descubierto y tener que empezar. Debido al caos quizá demore un poquito pero funciona. Ahora bien, acciona el interruptor cerca al tercer soldado y hacia el siguiente cuarto.

De nuevo tendrás que jugar con el acertijo del fusible. Primero salva el juego y checa que hacia la zona donde están los rayos azules hay una cajilla de electricidad (ignórala). Ahora, checa que hay una caja en la pared. Empújala hacia un lado y encontrarás un camino por la pared secreto. Al otro lado hay un panel con fusible con energía aún. Regresa a la cajilla de electricidad, patéala y corre rápido hacia el panel y toma el fusible (cuidado con las minas y evade los rayos saltando sobre ellas). Ahora con el fusible ve por allí cerca y verás el ascensor. Coloca el fusible en el panel cercano y toma el ascensor.

Abajo encontrarás un camino que si vas a la izquierda solo verás una caja con ítems y unos rayos azules que no te dejan pasar. Un soldado al final te puede ver si te muestras mucho. Regresa al cuarto anterior y toma el pasadizo de la pared. Llegas a un pasillo y a la izquierda está el soldado que camina de un lado a otro. Hay un hoy y no puedes pasar y además una barrera eléctrica. El soldado va en dirección norte a sur. En la parte sur (a tu nivel) verás que es una plataforma móvil y en esa pared, arriba hay un interruptor. Colócate de manera que veas el interruptor y espera cuando se acerque el soldado a la plataforma. Una vez arriba lanza el disco y mueves así la plataforma con el soldado sobre él y cuando toque la barrera será destruido. Podrás ahora tomar la

plataforma e ir por la dirección norte hasta la entrada siguiente.

Baja por el pasillo hasta una sala con tres soldados más. De nuevo hay que jugar sucio. Primero ve el soldado inmóvil del fondo y espera a que se mueva mirando de forma opuesta. Ahora espera a que el soldado que camina de lado a lado se aleje y pasa agachada hasta la barrera que te protege frente al pasillo. Ahora puedes usar la forma no ortodoxa que es atacar el tanque de uno de los soldados, luego cuando los otros vayan a ayudarlo lo atacas y así con el tercero y si tienes problemas regresas, esperas y vuelves a intentarlo. Es menos riesgoso aunque poco profesional. Al final pasas a la siguiente zona donde te encuentras con el agente Doble H.

Sala Central:

Deberás nuevamente enfrentarte a los tres soldados de la Red Alpha de la zona. Luego de que hayan sido eliminados encontrarás una pendiente que te da la visión perfecta para tomar la segunda foto de tu misión en la que ves como algunos Hillyans son llevados por medio de una correa transportadora a un carguero. Ahora regresa al Ala Norte, desactiva los láseres y llegarás más rápido a la zona del inicio donde está el deslizador.

Área C: Tercera Foto: DomZ confinados en cápsulas

-----

De regreso al cuarto grande de donde llegaste al área B , dale la vuelta hasta el final al otro lado y encontrarás allá una entrada en la estructura central llena de minas. Juégate las minas y llega hasta el fondo para entrar al Ala Este.

Ala Este:

Primero deberás usar a Doble H (presiona Y) para destruir las barras que protegen la primera entrada y además se enfrentará al soldado. En esta sala hay rayos láseres que solo dan vuelta entre los pasillos. Todo está libre. Nota que existe un lector de discos para salvar juegos que puedes desactivar con la ayuda de Doble H (la caja de electricidad es desactivada por el agente). Ahora bien, dale vuelta al pasillo y toma la escalera. En el siguiente cuarto, lanza un disco a la espalda del soldado cuando tengas esa oportunidad y acciona el interruptor ya sea con el disco o tu mano y entra al siguiente cuarto. Encontrarás un gabinete en el siguiente cuarto con algunos ítems. Sigue el pasillo adelante.

El siguiente cuarto de tamaño mediano posee tres soldados. Baja cuando tengas la oportunidad y colócate detrás del soldado. No se te ocurra atacar y ve por la parte derecha del cuarto. Protégete con los tanques de ese cuarto y llega hasta la puerta. En el siguiente cuarto encontrarás una caja grande. Empuja la caja hacia el ascensor y déjala allí. Ahora baja por el ascensor y abajo encuentra la cajilla de electricidad. Patéala de manera que cortes momentáneamente la electricidad y toma el fusible del panel. Ahora, usa la caja para subir al piso superior (para eso colocaste la caja allí). Coloca el fusible en el nuevo panel de allí.

Ahora puedes tomar camino por la izquierda donde encontrarás una especie de luz azul de forma cilíndrica que sirve como ascensor. Una vez allá encontrarás un cuarto con soldados (2). Debes seguir al soldado que patrulla cuando el otro soldado se encuentre viendo hacia otro lado.

Llegas hasta el fondo y tienes la puerta libre para ti. Ahora podrás regresar al camino original accionando el interruptor.

Encontrarás ahora una especie de grúas en este cuarto. Ves que una grúa toma una caja que viene de la correa?. Agárrate a ella como hiciste en Nutripills y espera a que la grúa la tome. Llega hasta el otro lado pasando por encima de las correas y baja. Explora esta zona para encontrar un PA-1. Ahora sal de allí quitando los rayos rojos, pasando por una especie de ducto y regresando hasta la parte exterior del cuarto de grúas. Toma la puerta.

Patea ahora la cajilla para interrumpir la corriente eléctrica y déjate caer para encontrarte con el agente Doble H. Ahora pasa por la zona minada y encontrarás a más soldados que deberás confrontar. Cuando los hayas eliminado, sube por los tubos cerca de la caja de energía. Usa a Doble H para destruirla y ahora continua por la nueva entrada. Nuevamente más soldados en la zona y ya a estas alturas te dejo este cuarto porque no es tan duro como otros. Sigue hasta el la Sala Centra.

Sala Central:

En el área principal lanza un disco a los tanques del soldado para aprovechar y eliminarlo. Desactiva los láser y continua adelante. Encontrarás dos zonas más con soldados en cada uno. Lanza discos hacia los tanques para eliminarlos y así sigues. Ahora encontrarás un cuarto que desde una vidriera podrás ver la última de las evidencias: los sarcófagos (cápsulas) de DomZ al final. Toma la foto #3, luego toma el fusible cortando la corriente momentáneamente, colócalo en su lugar nuevo y activa el interruptor para deshabilitar los rayos que protegen el pasillo. Continua recto por allí y llegarás al camino original y de allí al deslizador.

////////////////////////////////////  
305: La Beluga  
////////////////////////////////////

#### DISTRITO PEATONAL

Cuando regreses al Distrito Peatonal en la ciudad central de Hillys dirígete al Bar Akuda y de allí hasta el Cuartel General de la Red Iris. Dentro te dirán unas cuantas verdades acerca de la Red Iris y como funciona. Pero más importante será el hecho de que recibes un mensaje de Zerdy, quien se encuentra en Selene, al luna de Hillys. Cuando termine la charada te dará la llave cuadrada.

Ahora, sal del cuartel y nuestra misión consiste ahora en obtener la Beluga. Para ello debemos obtener 2 estabilizadores de vuelo y el motor de propulsión de nave espacial. Estos ítems se obtienen colectando un total de 50 perlas más en el mundo de Hillys. Ya con la llave cuadrada puedes ir hacia la plaza del Distrito Peatonal (la zona de la tienda de Ming-Tzu) y verás una puerta con el sello de la llave cuadrada.

Ingresa a esta puerta y deberás pasar por una especie de calles, balcones y apartamentos comandados por las secciones Alpha. Debes usar las cornisas para ir poco a poco y llegar al final. Nota que no debes eliminar a ningún enemigo ya que todo el nivel se pasa directo. Cuando llegues al final, el jefe de la Sección Alpha mandará un grupo contingente que te perseguirá. Simplemente ve corriendo a toda marcha, evitando obstáculos hasta llegar por fin al final donde doble H te salvará. Cuando salgas ve a la tienda de Ming-Tzu a recobrar además una perla por la módica suma de 2999 créditos. Ahora sal de la ciudad.

Aprovecha para tomar las perlas de las cuatro cuevas de los ladrones, de las cuatro carreras de deslizadores, además debes aprovechar los muchos minicalabozos del Distrito Peatonal, las fotos de los animales. Cuando tengas 20 perlas ve en tu deslizador al Taller Mammago y compra los dos estabilizadores de vuelo. Ahora, toma camino hacia la isla del faro y verás que ha sido destruida por los DomZ. Entra al hangar.

#### HANGAR:

Dentro tendremos que resolver el acertijo de los códigos. Recuerdas el disco (M-Disk) que te dio Zerdy en la Fábrica de Nutripils?. Colócalo en el lector de discos del taller de Zerdy y verás que al final te dan la pista para llegar a la nave espacial: La Beluga. Para ello ve a tu pantalla de ítems y checa los zapatos de Zerdy. Usa el stick C para moverlos y verás que en la parte posterior (la suela) cada zapato posee un código. Escribe estos códigos de manera que los tengas a mano. Ahora debemos encontrar dos consolas o terminales para introducir el código. La primera terminal se encuentra en el mismo hangar, en el mural (cuando ves el M-Disk, la última foto muestra el lugar). Introduce allí el código correspondiente (si no funciona uno, usa el otro). Ahora es hora de buscar la segunda terminal o consola.

Ve hacia el faro ahora destruido, sube las escaleras para llegar a lo que quedó del segundo piso. Ronda los alrededores y en uno de los cuartos encontrarás la consola en la pared. Ingresa el código que quedó y ahora podrás ver la puerta que te lleva a la caverna de la Beluga. Cuando regreses al hangar te encontrarás con algunos droides voladores Alpha. Usa los discos para lanzarlos hacia los tanques verdes y así destruirlos. Una vez destruidos puedes regresar al hangar.

En el hangar ve ahora a la puerta que te lleva a la Beluga. Nota que la nave tiene dos compartimentos en sus "patas". Coloca un estabilizador en cada pata de manera que ahora pueda volar correctamente. Simplemente móntate en ella y es hora de volar.

#### HILLYS:

Una vez que hayas tomado vuelo aparecerá una serpiente DomZ nuevamente. Ya sabes como vencerla sólo que ahora es en el aire. Dispara hacia su cuerpo y luego a su cabeza y así podrás vencer a la serpiente. Toma la perla. Necesitas ahora 50 perlas por lo menos para comprar el motor anti gravitacional. Puedes ir a la Isla Negra e ingresar por su volcán ya que tienes la Beluga. Dentro encontrarás muchos Chrotrax que poseen perlas. Cuando tengas las 50 perlas baja hacia el Taller Mammago y compra el motor.

////////////////////////////////////  
306: Selene: la Luna de Hillys  
////////////////////////////////////

Cuando hayas comprado el motor trata de subir y en un momento aparecerá un mensaje que dices que presiones X para usar el motor. Nota que para que te instalen el motor debes entrar al taller con La Beluga, simplemente acércate al taller, y baja un poco para que entres de esa forma y no con solo el deslizador. Ahora si, bienvenidos a Selene.

#### CALABOZO 4: BASE LUNAR SELENE

Ítems:

- Mapa de Selene
- Espejo

Entrada al Transmisor:

Este es el calabozo más corto de todo el juego pero no por eso será pan comido. Primero vamos a arreglar el puente para adelantar ese trabajo. En el cuarto donde dejas la nave, observa que frente a la nariz de la nave hay un conjunto de cornisas y tuberías. Ve subiendo por allí todo el camino hasta arriba. Ahora, haz que Doble H accione el interruptor y verás que una agarradera con una caja se acerca hasta ti. Agárrate de la caja y haz que Doble H accione de nuevo el interruptor. La caja será llevada hasta la parte superior de la nave y allí debes dejarte caer. Ahora observa hacia la izquierda de la nariz de la nave y verás una zona a la que no puedes ingresar aún. Desde allí divisas un interruptor. Lanza un disco desde tu posición hasta ese interruptor de manera que accione una segunda agarradera con caja y puedas montarte en ella. Antes de montarte lanza un disco de nuevo al interruptor y rápidamente coloca el modo en tercera persona y súbete en la caja antes de que se vaya. Llegas al otro lado y ahora ve por la derecha hasta encontrar una rueda dentada que hace bajar un puente. Pasa por allí y regresa a donde estaba la nave. Por ahora no hemos hecho algo que nos haga avanzar, solo hemos preparado el camino para más adelante.

Base DomZ:

Ahora toma camino al lado opuesto y encontrarás una especie de plataforma con dos interruptores en el suelo. Presiona tu una y presiona Y para que doble H se pose sobre la otra. Baja a la siguiente sección. Pasa por los corredores hasta encontrar en el segundo cuarto, en un pedestal a la derecha, un Espejo. Cerca de allí mismo hay una especie de pedestal bajo donde puedes colocar ese mismo espejo. Una vez colocado saldrá en forma de columna y podrás moverlo. Mueve el espejo de manera que puedas dirigir los rayos de luz. Nota que frente a ti hay una puerta cerrada con una especie de interruptor morado arriba (de verdad es un sensor de luz). Si mandas la luz hacia ese interruptor podrás abrir las puertas. Pero primero dirige el rayo de luz hacia la izquierda, hacia la zona de donde

llegaste donde hay otro interruptor de esos. Abres de esa forma la puerta y obtendrás otro Espejo más. Regresa a la columna que sacaste y mueve la misma ahora si hacia el interruptor morado cercano y abre la puerta. Pasa por allí y en el siguiente cuarto encontrarás otro pedestal para colocar el espejo. Coloca el espejo y mueve la columna ahora hacia el nuevo interruptor morado hasta el siguiente cuarto. Este cuarto es algo diferente ya que tiene tres extrañas columnas con aspas. Las aspas tienen espejos y para moverlas deberás usar los discos. Solo es necesario mover las dos primeras columnas para dirigir el rayo hacia la puerta, por el espejo morado de arriba. Cuando haya sido activado ingresa por la puerta.

Cloister:

Verás un rayo que pasa todo el puente hasta el otro lado, sigue el camino hasta entrar a una especie de prisión donde encuentras a Zerdy. En siguiente acertijo es de simplemente encender con un mismo rayo de luz, todos los espejos de manera que reboten hacia los sensores. Mueve las columnas para dirigir los rayos del primer grupo. Repite lo mismo con las columnas del segundo y tercer grupo y usa a Doble H para romper la jaula y podrás liberar a Zerdy que parece estar muerto. Sin nada que hacer regresa por donde viniste, por el puente y un cinema te muestra que Zerdy regresa a la vida (o algo así). Pasa de regreso al cuarto donde libertaste a Zerdy y verás una rendija cerca del lector de discos para salvar. Con Jade pasa por aquí y encontrar una especie de cilindro azul que funciona como transportador. Arriba encontrarás a unos soldados Alpha que debes vencer y pasar ahora hacia otro cilindro azul de esos. Arriba estarás en una especie de estructura cuadrada. Dale vuelta hasta encontrar entrada.

La Gran Cripta:

Aquí hay una especie de sencillo laberinto con los cilindros ascensores azules pero no es gran cosa. Fija tu mirada hacia el cilindro de color verde el cual es tu meta. Llega allá y pasa hasta la siguiente zona. Una vez abajo verás al jefe de las secciones Alpha hablando con el Rey de los DomZ. Tómale la foto a ese traidor y mándala hacia Hillys. Ahora regresa todo el camino hasta el cuarto donde salvaste a Zerdy. Pasa con Zerdy y Doble H y llega ahora si hasta el hangar donde esta la nave.

El Transmisor:

Ya hemos arreglado el puente para llegar a la plataforma con tres interruptores en el piso. Si has llegado aquí y no puedes llegar a esa plataforma es porque no accionaste el puente. Checa el primer párrafo de este calabozo para saber como se hace. Ahora si, colócate con Zerdy y Doble H y tu ponte en el otro interruptor de manera que sigas hasta un cuarto con un transportador. Acciona el transmisor para mandar la señal hacia Hillys y se accionará un sistema de autodestrucción (estaremos jugando Resident Evil?). Toma camino de regreso y asegúrate que tus tres amigos te sigan hasta la nave Beluga. Cuando salgas de la base, el General Keheck querrá enfrentarse a ti.

JEFE: ARAÑA MECÁNICA GIGANTE ALPHA

Esta batalla es aérea, al puro estilo Star Fox 64. Posee muchos ataques especiales y diferentes y para vencerla deberás usar el rayo cargado automático de manera que los golpes vayan directo al blanco. Trata de

enfocar la mayor cantidad de golpes posibles. Esta batalla posee varias fases de ataque del enemigo. Primero lanzará 8 rayos y debes rápidamente escapar de su centro y lanzar el ataque hacia los blancos. Luego lanzará muchos rayos aleatoriamente que retornan luego y deberás eliminar las tres luces verdes que sirven de blanco. Luego lanzará rayos de sus piernas por lo que debes lanzarle tus propios rayos cargados hacia las tres luces verdes de cada una de sus piernas. Cuidado porque ahora, además de rayos, lanzará minas hacia ti así que cuídate mucho mientras atacas. Ahora se creará una barrera eléctrica entre las piernas. Lanza tus ataques primero hacia las luces verdes de una de las piernas, luego muévete por encima y da la vuelta a la barrera y repite hacia las luces verdes de la otra pierna. Vendrán más minas y más rayos por tres sesiones más hasta por fin ser eliminado en esta ardua batalla.

Ahora la Araña Mecánica caerá y deberás ir hacia donde cayó, deja caer el deslizador e ingresa a la araña. Primero pasa con cuidado porque un cable suelto está lanzando corriente eléctrica. En la siguiente zona hay tres soldados Alpha que debes eliminar de la forma poco ortodoxa. Presiona B para moverte dando vueltas y así podrás atinarle. Aprovecha que Doble H entretiene al enemigo. Ve hacia el ascensor y arriba encontrarás a un moribundo General Keheck. Luego de la charada presiona el interruptor para abrir el campo, regresa todo el camino y asegúrate en salvar el juego.

La Armada DomZ:

Cuando salgas, ve con tu deslizador hacia la Beluga e ingresa en ella. Una vez arriba aparecerá la Armada DomZ que te asaltará sin merced. Para vencerlos simplemente elimina a varios enemigos usando el rayo cargado automático y espera hasta que lleguen armada Hillys. Cuando llegue tu rescate ve hacia la plataforma de aterrizaje que ves entre los picos y baja allí. Automáticamente irás a la Gran Cripta. Allí abajo tendremos la batalla final del juego.

JEFE FINAL: SACERDOTE DOMZ

Hay varias fases de nuevo de ataque de este enemigo así que veremos cada una con detalle.

Fase 1: aparecerán muchos de esos mismos enemigos DomZ del inicio (Sarcophaguis) pero ahora solo los eliminas con un solo golpe así que mucho más sencillo.

Fase 2: Ahora saldrá el DomZ de su centro de poder y lanzará ataques directo a ti. Los rayos láser que lanza son peligrosos. Usa a Doble H como escudo en cierto momento y lánzale discos a su centro tres veces para hacerlo volver.

Fase 3: Ahora aparecerán columnas de cristal morado y lanzará algunos clones de Zerdy para que te ataquen. Usa a Doble H de manera que los hagas saltar y así en modo Target lanza a los Zerdys hacia los cristales y así romperlos. Al romperse, los Zerdys se convertirán en Sarcophaguis que debes vencer. Nota que ahora con alguno que otro cristal otro habrás abierto un camino hacia el enemigo. Lanza un Zerdy en modo Target hacia su centro hasta atinarle una vez.

Fase 4: Ahora Doble H será absorbido por el enemigo y mandará un ataque que inundará el cuarto y solo quedarás en la pequeña plataforma. Esta parte consiste en dirigir tu ataque hacia la posición donde sale el



sacerdote DomZ. Estas posiciones no son al azar y todo tiene un orden. Cada vez que aparezca manda tu stick hacia esa dirección y presiona A. Aparecerá a la derecha, izquierda, delante y atrás. Sin embargo a veces aparece arriba y para eliminarlo arriba debes cargar tu vara y cuando apenas veas la luz roja soltar y pegarle (no te quedes mucho tiempo porque te mata). La idea es aprenderse la secuencia de movimiento del enemigo, de manera que cuando llegue al golpe anterior a la posición de arriba, ya estés cargando desde ese momento y así te de tiempo a soltar el poder y pegarle. Así baja y pasas a la siguiente fase de ataque.

Fase 5: aparecerán los clones de Doble H y debes vencerlos como vences a los soldados Alpha del juego. Muévete con B para el "straffe" y así pegarle en la zona no protegida por su escudo. Ahora se convertirán en Sarcophaguis y debes evitar los rayos del sacerdote.

Fase 6: el último truco bajo la manga, el sacerdote lanzará un ataque psíquico a Jade y verás como todo se nubla. No solo eso, los controles están en reversa así que moverte a la derecha hará que Jade se mueva a la izquierda. Elimina a los Sarcophaguis y acostúmbrate al nuevo sistema.

Fase 7: la fase final es similar a la fase 4 pero como dije, los controles están en reversa. De nuevo, las posiciones del enemigo no son al azar, todo en orden. De hecho las primeras 4 posiciones son derechas e izquierdas. Luego aparece arriba así que ya en el cuarto golpe, cuando lo hagas no sueltes el botón A de manera que cargues el poder y así te de tiempo a descargarlo. Luego aparece delante de Jade (así que debes presionar el stick hacia atrás) y nuevamente deja el botón A presionado porque aparecerá de nuevo arriba. Y así cuando llegues a lo alto habrás vencido al enemigo.

Por fin has terminado este excelente juego, el final deja muchas pistas y al parecer se está preparando secuela. Ojalá así sea.

#####

#### 4. Perlas

#####

1: La obtienes al vencer al enemigo al inicio del juego en el faro de Hillys.

2: Vence a la Serpiente Marina cuando sales en el deslizador.

3: Ve al sur de la entrada de la ciudad (desde el faro) y toma la izquierda y verás una playa. Si vas por la playa verás una caverna que te lleva a la Cueva de los Ladrones #1. Allí debes perseguir al deslizador que va por la cueva. Nota que en algunas ocasiones una corriente amarilla pasará por unos cables cerrando unas puertas. Deberás pasar antes de que cierren las puertas. Cuando llegues al final debes dispararle al deslizador y vencerlo para obtener la perla. Es recomendable ya tener los misiles teledirigidos.

4: Tómale fotos a 16 animales de la lista del museo en Hillys.

5: Vence a Francis en el juego de mesa del Bar Akuda.

6: En el Bar-Akuda, verás a Rufus y Seven en una mesa. Si te acercas Rufus tapaná un papel en su mesa. Aléjate y con el zoom óptico podrás ver el código del papel. Ingresa dicho código en el cuarto #2.

7: Obtén 24 fotos de animales de la lista del museo de Hilly.

8: En la ciudad central, entra por la entrada sur (la que va del faro) y toma la derecha hacia una entrada al final. Encontrarás las carreras 1 y 2. Entra a la carrera 1 la cual es un simple circuito en elipse. Aprovecha la curva cerrada por debajo de las casas a la primera izquierda y toma el turbo de la parte izquierda antes del túnel. Ganarás sin problemas.

9: En la ciudad central, entra por la entrada sur (la que va del faro) y toma la derecha hacia una entrada al final. Encontrarás las carreras 1 y 2. Entra a la carrera 2 y vence a los contendientes. Es de control más que nada. Evita salirte mucho del camino que se ve y además toma en cuenta que una de las curvas las puedes tomar más cerrada si tomas la izquierda rápido. Usa los turbos sabiamente y debes tener tus propios impulsores.

10: Vence al jefe de la Mina Abandonada de la Isla Negra: Pterolimax.

11: Tómale foto a 32 especies de la lista del museo de Hillys.

12: Al este del Taller Mammago verás una caverna (La Caverna de Crochax). Dentro tomas la perla (necesitas las pinzas de Zerdy o a Doble H).

13: Cuando tengas la llave cuadrada de la Fábrica de Nutripils ve a la zona de la fuente del Distrito Peatonal (donde está la tienda de Ming-Tzu). Hay un cuarto donde hay una consola que te pedirá el código. El mismo lo obtienes del hombre cerca al cuarto #1 del Bar-Akuda.

14: Compra a Nouri (Distrito Peatonal) la primera de las perlas a 3000 unidades.

15: Compra a Ming-Tzu la primera perla a 3999 unidades. La tienda de Ming Tzu está al final del distrito y solo entras cuando tengas el salvoconducto que te dan cuando hablas por primera vez con el grupo de la Red Iris.

16: Completa el obstáculo de las secciones Alpha, detrás de la tienda de Mig-Tzu. Necesitas el salvoconducto.

17: Tómale foto a 40 especies.

18: Vence el reto de La Cueva de los Ladrones 2 como lo hicistes en la una. Esta cueva está a la derecha de la entrada sur de Hillys (viniendo del faro).

19: En el Laboratorio de la Fábrica de Nutripils. Checa la guía del calabozo para más detalles.

20: Vence al jefe de la Fábrica de Nutripils: Robot DomZ.

21: Luego de salvar a Doble H de la Cámara de Torturas de la Fábrica de Nutripils.

22: Luego de vencer al Devorador de Almas de la Fábrica de Nutripils.

23,24, 25, 26, 27: Donado por la gente para la Red Iris.

28: Al obtener 48 fotos de animales.

29, 30, 31, 32,33, 34, 35, 36, 37, 38: CUARTEL GENERAL ALPHA

Cuando tengas los discos y hayas pasado el calabozo de la fábrica de Nutripils (recomendado), ve a la zona del Bar Akuda para ayudar a Doble H. Cuando salgas checa antes de volver a la parte inicial del Distrito Peatonal que a la derecha (antes de bajar la pendiente) hay una puerta. Ábrela y estarás en el cuartel general del Escuadrón Alpha.

Primero, ve caminando normal hasta que encuentres el primer reto: una bajada protegida completamente por láseres en todos los niveles. Primero agárrate de la cornisa y espera a que haya espacio en el cuadro de abajo para dejarte caer cuando los láseres hayan dado el espacio. Recuerda saltar los láseres con B y agacharte con L así evitas los rayos. Nuevamente te agarras de la cornisa y bajas. Nota que ahora, la siguiente parte posee una especie de pared en la cornisa que te protege por un rato del recorrido. Utiliza esta barrera para pasar cuando te den espacio hacia la siguiente barrera y de allí a bajar por la cornisa nuevamente. Sigue cayendo hasta encontrar el camino interior.

Ahora debemos evitar los peligrosos centinelas. Nota que si eres visto podrás ser golpeado por una poderosa arma que lanza un rayo que te mata con un solo golpe. Camina con cuidado y observa la rutina. Dale vuelta a la columna central y pasa al otro lado. El otro grupo de centinelas posee una rutina similar entre varias estructuras que puedes usar como barreras. Mucho cuidado porque no se te ocurra de ninguna forma usar tus discos para atacar. Aquí debes evitar a los soldados. Ahora ve hacia el tubo abierto e ingresa por él.

Camina recto hasta el final y verás una especie de abanico o turbina y a la derecha una rejilla del tubo rota. Si miras por allí, podrás observar a la derecha un interruptor. Lanza un disco hacia el interruptor y regresa por el tubo. En la pared del tubo encontrarás una salida y podrás llegar a un cuarto con láseres en el piso. Lanza un disco al otro interruptor de la zona cerca de los láseres que protegen la puerta (no el piso). Ahora si, con ambos interruptores desactivados podrás bajar y seguir el recorrido.

En el recorrido encontrarás por fin las tres perlas robadas y si continúas llegarás al final, a tu destino.

39, 40, 41: En el canal más al este de la ciudad, encontrarás el cuartel general Alpha donde obtienes las tres perlas.

42, 43, 44: en una de las puertas de la ciudad que te llevan al cuartel general Alpha.

45: Reta a Francis en el minijuego del Bar-Akuda luego de vencer el nivel Matadero.

46: Vendida por Naouri cuando acabas la primera misión como miembro de la Red Iris.

47: Vendida por Ming-Tzu luego de que acabas la primera misión como miembro de la Red Iris.

48: En el ala este del Matadero.

49: Vence el reto de la Cueva de los Ladrones #3, al este del faro.

50: Vence por segunda vez a la Serpiente DomZ (luego de pasar el Matadero).

51: Vence el reto de la Cueva de los Ladrones #4 en la parte más al sur del mapa.

52: En el matadero, en el área A de las fotos, al destruir los campos eléctricos con los droides.

53-64: Luego de la misión del Matadero, se te dará como donación de los Hillyans.

65: Luego de tener los Jumps Jets, ve al canal principal de la ciudad y encontrarás unas entradas pequeñas con láseres. Llega al otro lado y obtienes la perla.

66: Vendida por Ming-Tzu a 3999 créditos luego de la misión del Matadero.

67-69: En la puerta con interruptor triangular cerca del BAr-Akuda.

70: En el Ala Norte del Matadero.

71: Vencer la carrera 3 del Matadero (llega primero).

72: Vence la carrera 4 del matadero (llega primero).

73: En la tercera batalla con la Serpiente DomZ usando la Beluga.

74-88: en el volcán de la Isla Negra, vence a todos los Crochax dentro para obtener un total de 15 perlas.

#####

## 5. Aspectos Legales

#####

Esta guía está protegida es derecho completo del autor de la misma y es protegida por las leyes de derecho de autor internacional en webpages. La guía no está definida para fines de lucro y es exclusiva de la página SectorN.net y prestada a las páginas:

- Gamefaqs.com
- IGN FAQs

Si deseas obtener esta guía de forma total o parcial se le pide al elctor mandar un correo electrónico al autor (el email se encuentra en la ficha al inicio del documento) para así poder arreglar los requisitos que se deben cumplir para obtener este documento.

Fin del documento (agosto 11/2004)

This document is copyright TurokJr and hosted by VGM with permission.