

# Billy Hatcher and the Giant Egg FAQ/Walkthrough (Spanish)

by TurokJr

Updated to v0.80 on Dec 27, 2003

GUÍA DE BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Autor: TurokJr

Páginas con la guía: Gamefaqs.com; SectorN.net; IGN FAQs

Compañía: SEGA

Desarrollo: Sonic Team

Jugadores: 1-4

Versión: 0.80

Email: fragojr@yahoo.com

ESTA GUÍA ESTÁ DEDICADA A KEYLA Y SU HIJO DIEGO ISAAC.

\*\*\*\* FELICIDADES A PANAMÁ EN SU CENTENARIO \*\*\*\*

Contenido:

1. Introducción
2. Historial
3. Básicos
  - 3.1. Como funciona el juego
  - 3.2. Movimientos
  - 3.3. Ítems colectables
  - 3.4. Elementos de los niveles
  - 3.5. Interfase
4. Guía del Juego
  - 4.1. Mundo 1: Villa del Bosque
  - 4.2. Mundo 2: Isla de los Piratas
  - 4.3. Mundo 3: Montaña Dino
  - 4.4. Mundo 4: Castillo Helado
  - 4.5. Mundo 5: Parque del Circo
5. Aspectos Legales

```
////////////////////////////////////  
1.  I N T R O D U C C I Ó N  
////////////////////////////////////
```

Billy Hatcher and the Giant Egg es la nueva plataforma de SEGA y Sonic Team exclusiva para el Gamecube. Los creadores de Sonic Adventure simplemente se lucieron con este nuevo juego de plataformas, género donde el Gamecube se ha lucido como lo hizo igualmente un día el N64.

Muchos lo comparan con Glover pero es muy diferente y mejor debido a su

sencillo control y divertido diseño de niveles. La historia cuenta la vida de un chico llamado Billy que un día salió a jugar y vio como un pequeño pollito es atacado por un cuervo. Al salvar al pollito, Billy es escogido como el salvador de las mañanas (no es una buena noticia para los que les gusta dormir) y rescatar a todos los sabios de las villas para que así el Sol salga todas las mañanas con el canto de los gallos. LA Tierra Matinal ha sido atacada por una horda de cuervos y Billy debe salvarla para traer la luz del día de vuelta.

```
////////////////////////////////////  
2.  H I S T O R I A L  
////////////////////////////////////
```

Versión 0.30:

Aún estamos muy atrasados aunque de momento en Gamefaqs por lo menos es la única guía misión por misión que tiene el juego. Apenas llevo dos niveles y algunas monedas. No se si aún incluya los rangos S de todos los niveles y misiones y dudo mucho que se tenga algo del Multiplayer.

```
////////////////////////////////////  
3.  B Á S I C O S  
////////////////////////////////////
```

### 3.1. Como funciona el juego

.....

No es una típica plataforma de recolección como Super Mario Sunshine o como Vexx, tampoco es a alta velocidad como Sonic y tampoco es lineal enfocado en batallas como Rayman 3: Hoodlum Havoc. Pero si es una plataforma.

Hay una cantidad de mundos y cada mundo posee misiones. La primera misión es la misma para todos los mundos donde debes rescatar al sabio del mundo. Cuando lo hayas rescatado y pases la primera misión se abre la segunda misión pero a pesar que se realiza en el mismo mundo no se realiza en la misma zona. Cada misión tiene su región diferente en el mundo, en otras palabras, cada mundo está dividido en varios niveles y en cada nivel hay una misión. Además debes enfrentar a un jefe en cada mundo y cada misión (nivel) posee una cantidad de monedas que debes coleccionar si deseas el 100%. Cuando hayas vencido al jefe del mundo podrás pasar al siguiente mundo y no es necesario completar las cerca de 6 a 8 misiones o niveles que posee cada mundo. Muy bueno es el hecho de que cada misión de todos los mundos posee rangos que van así: S, A, B, C, D; dependiendo de cómo realizaste la misión. El rango se obtiene según los puntos obtenidos en batalla, los combos, tiempo de realización de la misión y alguno que otro elemento especial según el nivel o misión que realizas.

### 3.2. Movimientos

.....  
Siendo solo Billy, el personaje solo puede caminar, correr y saltar. Usas el stick para los dos primeros y el A para el tercero. Cuando te acerques a un huevo todo cambia:

Stick de control: permite movilizar a Billy y a rodar su huevo. Si te detienes Billy automáticamente suelta el huevo. Para hacerlo más rápido presionas en dirección contraria al movimiento para soltar el huevo

Botón Start; ingresas al menú.

Botón A: saltas usando el huevo. Si saltas y presionas en el aire A caerás en movimiento de sentón para presionar interruptores.

Botón R: corres usando el huevo a gran velocidad. Si presionas A durante el ataque podrás realizar saltos más horizontales. Si no tienes un huevo en tus manos pero el huevo a sido completamente alimentado entonces presionando R cantas como gallito y empollas el huevo.

Botón B: botón de ataque. Billy lanza el huevo y este automáticamente regresará a la posición de inicio. Si te mueves un poquito de donde lo lanzaste el huevo aún te buscará. Si te mueves mucho el huevo seguirá su camino hasta encontrar un obstáculo.

Botón L y C Stick: mueves la cámara.

Botón X: cuando hayas empollado a algunos de los huevos especiales con animales míticos podrás lanzar su poder cuando uses el botón X. Los hay ataques de fuego, agua, electricidad, protección, etc.

### 3.3. Ítems

.....

Emblemas: al final de cada nivel o misión ganas un emblema por haber cumplido dicha misión.

Frutas: alrededor del nivel hay frutas. Cuando tengas un huevo en tus manos hazlo rodar y pasar sobre las frutas para alimentarlo.

Monedas: en cada nivel hay una cierta cantidad de monedas. Son ítems para coleccionar solamente y de momento no tengo referencia para que se usen.

Ítems de Atributos: algunas veces encontrarás ítems que te ayudarán en atributos. Por ejemplo, la mariposa aumenta la habilidad de ataque. Estos ítems se encuentran dentro de algunos huevos.

Huevos: alrededor del nivel encontrarás varios huevos. Los huevos azules con blancos son los huevos por defecto. Dependiendo del color así será el ataque del animal mítico que salga. El huevo naranja posee el poder del fuego, el amarillo del rayo, el azul del agua y así.

Cajas: destruye las cajas para obtener ítems especiales si los hay.

Cresta Roja: le da a los huevos el poder del fuego.

Cresta Azul: le da a los huevos el poder del agua.

Cresta Verde: le da a los huevos el poder de los vientos.

León: le da a Billy invencibilidad.

Mariposa: permite regenerar la salud. La mariposa grande regenera mucha salud y la pequeña menor cantidad.

### 3.4. Elementos de cada nivel

Ahora algunas cosas que debes saber de cada mundo:

Empollar un huevo: primero debes encontrar un huevo y hacerlo rodar sobre las frutas. Si hay enemigos destrúyelos para que te proporcionen frutas. Alimenta el huevo hasta que crezca (el huevo de la parte inferior derecha indica el nivel de alimentación, cuando se llena es hora de empollar: el huevo brillará). Cuando el huevo esté brillando suéltalo y presiona R para que salga lo que tiene. Si posee un animal mítico o un ítem usa X para activarlo.

Rieles, toboganes, medias cañas: usa el huevo para bajar por estas rampas. Solo podrás usar stick aquí para movilizarte.

Anillos verdes: se encuentran en forma horizontal y poseen la habilidad de funcionar como resortes. Salta sobre ellos con un huevo y te impulsarán a nueva altura.

Anillos Azules: son anillos de impulso automático. Solo salta sobre ellos con un huevo para que te transporten automáticamente a una nueva zona.

Anillos Amarillos: son anillos de impulso pero manuales y rotatorios. Empiezan a dar vuelta y cuando presionas A saldrás disparado según la posición hacia donde apuntes.

Batallas: en algunas secciones de las misiones en el mundo aparecerán de repente varios enemigos que en la guía generalizaremos como cuervos. Los cuervos dejan como restos frutas que servirán como alimento pero a veces son necesarios para abrir puertas de los niveles.

Rieles para huevos: aquí solamente podrás lanzar el huevo y este correrá automáticamente por los rieles. Sin embargo Billy no podrá acompañar el camino del huevo porque caerá perdiendo una vida.

////////////////////////////////////  
4. G U Í A D E L J U E G O  
////////////////////////////////////

La guía está estructurada por mundo y en cada mundo cada misión.

=====  
4.1. MUNDO 1: VILLA DEL BOSQUE  
=====

El mundo ha sido atacado por los cuervos y se han llevado al sabio y líder de la Villa del Bosque. La vida es toda una oscuridad y Billy (por alguna razón) es el responsable y el elegido para ser el mejor gallo.

Misión 1: Salvar al sabio del pueblo: Oma Oma  
-----

Lo primero que hay que hacer es volvernos gallina o gallito en este caso :p. Baja del tronco del inicio y sigue el camino y si deseas habla con los pollitos. Sigue hasta pasar el puente y ve por la derecha en la primera oportunidad que tengas. Encontrarás una plataforma alta donde podrás saltar y obtener el Chicken Suit o traje de gallina.

Ahora bien, baja y toma el camino original hasta encontrar una zona donde aparecen varios cuervos. Cerca hay un huevo pero de preferencia escoge el de color naranja. Ataca con el huevo a los cuervos y toma las frutas. Alimenta al huevo con muchas frutas, hay algunas al inicio del nivel. Ahora debemos abrir la puerta del final. Ve por la izquierda hasta encontrar un interruptor protegido por unas tablas. Destruye las tablas con el huevo y acciona el interruptor usando el ataque de sentón (salta y en el aire presiona A). Ya has activado la puerta. Regresa con un huevo hacia el anillo color verde. Salta sobre él para que te eleve y llegues a la zona superior.

Allá arriba aparecerán varios enemigos más. Ataca y sigue atacando hasta vencerlos a todos y llegarás a una zona con más anillos. Al final encontrarás un tobogán por el cual deberás bajar con un huevo. Abajo elimina a los cuervos de la zona y sube por el camino que se ve. Una vez arriba aparecerá una especie de minijefe. Lánzale 3 huevazos al enemigo y le ganarás. Además deberás vencer a todos los cuervos de la zona para el sabio Oma Oma salga de su letargo. Cuando el huevo dorado haya sido liberado deberás alimentarlo con frutas. Da vuelta por la zona ya que las frutas se regeneran, rescata a Oma Oma y pasas la misión.

Misión 2: Vence a Era Grecko  
-----

Es cuestión de usar anillos y demás. Primero usa los rieles del inicio para llegar al otro lado hasta una zona por donde caminar. Usa los rieles con un huevo. Una vez abajo vence a los cuervos y da vuelta por los alrededores hasta encontrar un anillo verde que te hará subir hacia plataformas superiores. En el nivel superior debes encontrar un huevo azul. Alimenta a este huevo ya que necesitarás del animalito dentro. Usa el poder del agua para apagar el fuego cerca del interruptor y acciónalo. Así activarás un sistema de anillos que te llevarán hacia una zona alta. Encontrarás un anillo amarillo el cual debes posicionar para lanzarte a los aires. Mucho cuidado con los saltos porque a veces puedes perder el control del lugar donde caes. Sube por las plataformas y encontrarás la entrada hacia el jefe del nivel.

JEFE: ERA GRECKO

Esta batalla es muy entretenida y bastante llamativa. El primer jefe tiene su gracia. Era Grecko al inicio es pequeño y se esconde entre los

pastizales así que debes abrirte camino entre ellos lanzando huevos y cuando lo veas atácale con un huevo para que crezca. Sigue pegándole varias veces cuando sea grande hasta que caiga de espalda. La premisa es la misma con el detalle de que Era Grecko será más rápido, además atacará usando ráfagas de agua y movimientos más ofensivos así que debes tener cuidado. Unos 5 golpes más y Grecko es historia de otra era.

### Misión 3: El Misterio de la pequeña cabaña

-----

Simplemente debes llegar de un punto A a un punto B. En la zona después de pasar el puente de madera encontrarás una pila de cajas metálicas. Cerca de la pila salta y presiona en el aire A para que Billy de vueltas y destruya la caja de madera. Ahora solo quedarán dos cajas metálicas. Usa el mismo salto para presionar A en el aire, con el impulso trata de pasar sobre la pila de cajas y cuando estés encima presiona de nuevo A para que repitas el movimiento y saltes hacia la plataforma superior. Este es el primer gran reto del juego ya que demandan de un buen control. Sigue subiendo y aprovechando los huevos rojos y morados que te dan las crestas de estos colores. Una vez en la ladera superior baja hasta encontrar un conjunto de cuervos que debes vencer. Asegúrate que tienes un animal mítico a tu lado porque lo necesitarás, si no lo tienes en el lugar donde caíste encontrarás un huevo azul con el poder de agua. Cuando hayas vencido a los cuervos encontrarás la entrada la cual está cubierta con una roca. Usa el animal para destruir la roca y seguir adelante.

Pasa la pradera y escoge un huevo, sube la ladera y ve por la derecha hasta el fondo. Con el mismo poder de agua apaga el fuego que rodea el interruptor y acciónalo. Elimina a los enemigos grandes y ve por la puerta abierta en el camino opuesto. Sube el camino en espiral que está rodeado por el río y aprovecha las frutas y los cuervos para realizar combos. Una vez arriba ve por la derecha del molino y acciona el interruptor de la forma usual para abrir la puerta que te lleva al emblema.

### Misión 4: Reta al Vendedor de Minijuegos

-----

Habla con la gallina grande para que te rete a su minijuego. Debes obtener 30 monedas azules en todo el mundo en 2 minutos o menos. No son exactas así que si no puedes obtener alguna sigue adelante. Por lo menos las primeras debes saber obtenerla. Usa R para atrapar la primera serie y cuando veas que las monedas están algo altas usa R y luego saltas con A. Cuando bajes a la primera zona amplia dale la vuelta al árbol para atrapar varias monedas azules y activar el interruptor. En la siguiente sala ignora a los cuervos a menos que quieras rango. Toma todas las monedas de los alrededores y activa el interruptor. Ahora pasa por los anillos azules hasta el otro lado donde encuentras una moneda roja. Es aquí donde debes presionar R y saltar con A si deseas obtener las monedas que están en lo alto. La siguiente zona posee muchas monedas azules y varios interruptores. Hay unos interruptores al inicio pasando por el camino original y otra al final donde hay una puerta cerrada y da vuelta a la izquierda para encontrarla. En todo ese camino encuentras varias monedas azules y ganas este reto que puede darte algunos problemitas al inicio.

## Misión 5: El Misterio detrás de la cascada.

---

En esta misión estrenamos un nuevo ítem llamado: Circus Hat. Iniciamos en el área cercana al molino. Baja y toma la izquierda hasta encontrar un grupo de cuervos. Si gustas toma el huevo normal más cercano para vencerlos y sacar las frutas (pero no lo alimentes) o escoges el huevo que está en la parte más alejada, en la esquina izquierda y aliméntalo. Cuando se llene obtendrás el Sombrero Circense o Circus Hat. Ponte el Circus Hat y encuentra un huevo. Roda el huevo hasta la orilla del río y suéltalo (no lo tires, solo déjalo allí). Ahora salta sobre el huevo y podrás ahora rodarlo por arriba y así evitas las zonas con agua. Lánzate al río (hay 3 monedas de oro en el camino) y llega hasta el lago de la parte inicial del mundo.

Sube a la plataforma central del lago y ahora toma los anillos azules para salir de allí hasta la zona amplia donde encontrarás cuervos. Toma un huevo morado (el de hielo) y aliméntalo hasta que aparezca el animal mítico de hielo. Tómallo y regresa a la isla del lago frente a la cascada usando anillos azules. Ahora bien, usa el botón X para lanzar los tres bloques de hielo y congelar (y de alguna forma detener) la cascada de la zona. Utiliza las plataformas para llegar hasta la caverna interior de la cascada y dentro usa los huevos (o lo que quede del poder de hielo) para vencer a los enemigos. Al eliminarlos a todos podrás abrir la puerta que te lleva al emblema.

---

## 4.2. MUNDO 2: LA ISLA DE LOS PIRATAS

---

No, no estamos en los Cielos de Arcadia. En las zonas cercanas a la playa de Gallinalandia (:p) se encuentra la Isla de los Piratas donde Vyse, Aika... ehh quiero decir, donde Uri Uri ha sido encarcelado. La hermosa isla es hogar de muchas trampas dejadas por antiguos cazadores de los mares.

### Misión 1: Rescata al sabio de la isla: Uri Uri

---

Inicias bajando una rampa o tobogán hasta la playa. En la playa elimina la primera horda de cuervos y continúa el camino. Usa el huevo amarillo para obtener el poder del rayo. Alimenta al huevo con las frutas dejadas y sigue por la rampa y vence a los cuervos que se encuentran arriba. Cuando todos hayan sido vencidos podrás rescatar a Uri Uri (el huevo dorado). Obtener las frutas ahora no es tan fácil como antes. Ve por la izquierda cuando abras la puerta y encontrarás a más cuervos. Usa el poder del rayo y pega con el huevo a los que se salvaron hasta que todos queden eliminados y te alimentes de sus restos frutales. Pasa la zona hasta una parte con plataformas sobre el agua. Mucho cuidado en caer porque si caes eres pollo para sancocho. Salta por el sistema de plataformas y alimenta al huevo dorado hasta llegar a una segunda playa. En la segunda playa sigue alimentando el huevo hasta que Uri Uri salga.

Cuando salga el emblema te lo dejará en una plataforma alta (que agradecido ). Usa el anillo que está en la zona y llega arriba para

obtener el emblema y pasar la misión.

## Misión 2: Apresúrate al barco pirata

-----

Iniciarás en un camino de madera. Síguelo hasta la siguiente zona donde encontrarás algunos encantadores cuervos. Cuando los elimines baja por la media pipeta con mucho cuidado de evitar los agujeros. Siguiendo el camino encontrarás una especie de arena de batalla donde nuevamente deberás enfrentar más cuervos. Cuando los hayas vencido abrirás una puerta. Usa el anillo verde para impulsarte y una vez arriba encuentra el cañón. Entra al cañón y apunta hacia la bandera de la torre del fondo. Debes apuntar un poco por encima de la bandera de manera que cuando caigas la bandera te detenga y no te des el chapuzón de tu vida.

Cuando llegues a la torre vence a los cuervos de la zona y sigue el camino por otra bajada algo peligrosa debido a sus agujeros. Al final encontrarás otra batalla más que debes librar, sigue hasta el anillo para subir y encontrarás otro cañón más. Ahora debes apuntar a la carabela del fondo. Apunta un poco más arriba de su ojo: es un tanto complicado así que concéntrate. Cuando entres al ojo elimina a los cuervos y toma un huevo color negro. Aliméntalo y canta cuando esté lleno. Antes de tomar la bomba que aparece ve por la derecha y toma un huevo azul y colócalo cerca de donde está la serpiente pero con el cuidado de que el ofidio no toque el huevo. Toma la bomba que aparece y acércate a la serpiente que duerme en la cueva. Lanza la bomba a la serpiente y cuando explote toma el huevo de manchas azules y pasa saltando por el camino hasta la puerta. Ahora llega con el anillo amarillo a la isla del otro lado. Lo ideal es lanzarte hacia la parte superior de la isla pero si caes usa los anillos naranjas de la derecha de la playa para subir. Una vez arriba elimina a los molestos cuervos y toma camino por la pendiente del fondo. Usa salto y en el aire A para seguir al siguiente nivel y estarás frente a una zona complicada ya que hay enemigos y poco espacio. Destruye la cerca y pasa el puente hasta el otro lado donde está el cañón. Que no te importen tanto los cuervos. Desde el cañón lánzate hacia la siguiente isla y toma los rieles con un huevo hasta entrar a la puerta del jefe.

JEFE: CAPITÁN BLURR

Este jefe es bastante sencillo y solo debes estar atento a ciertas cosas. Toma en cuenta que el primer ataque difícilmente te tocará. Blurr lanza unas bolas de agua que explotan en el piso y forma enormes charcos. No podrás pegarle a Blurr cuando esté transformado en una especie de masa de agua, sino que debes esperar a que se posicione y se quede tranquilo. Blurr empezará a saltar cayendo de un charco y saliendo a otro de forma aleatoria. Esta es la parte más peligrosa porque no sabrás de donde sale y aunque tiene sombra, su tamaño es muy grande y te puede caer encima sin posibilidades de escapar. Claro, la solución es sencilla: evita los charcos cuando Blurr esté buceando dentro de ellos y cuando esté volando tratando de caerte encima usa R para correr en momentos de aprietos. Cuando caiga sobre el piso Blurr quedará inmóvil y allí aprovecha y dale con los huevos (no esos ). Repite el proceso hasta que tengas sushi del capitán.

## Misión 3: Carrera contra Clipen

-----

Que buenos recuerdos me trae este reto (carrera contra Koopa the Quick de Super Mario 64 ^^). Toma un huevo y ponlo a un lado de Clipen y habla con él para que te rete a una carrera. Empieza a toda velocidad usando R y toma la izquierda. Pasa por el paraje pasando por los anillos azules hasta la zona de plataformas. Ten cuidado con las anclas y mucho cuidado si usas la R (sólo úsala si estás seguro). Pasa a la siguiente playa y cuidado con los cuevos, hay huevos si los necesitas. Pasa por el camino de madera y haz el salto (con mucho cuidado) hasta la siguiente zona. Toma el anillo verde y rápidamente ve a la plataforma superior. Ahora toma la izquierda hasta la pendiente con agujeros. Mucho cuidado con caer porque eres omelet. Al final encontrarás otro anillo verde y al subir toma la izquierda hasta la meta final.

#### Misión 4: Salva a Rolly

-----

Esta misión consiste en llegar a donde se encuentra atrapada Rolly la cual tiene a su lado una bomba de tiempo. Tienes 5 minutos para llegar hasta ese lugar. Aquí no daré una guía paso por paso porque simplemente debes seguir las flechas hasta el final pero te daré importante información de partes complicadas. Pasas de nuevo por la zona de las plataformas con anclas pero si te fijas hay una muralla de fuego que no puede ser apagada. Regresa y encontrarás un camino por los laterales que te llevará a un anillo verde y de allí a una serie de anillos azules y ahora si llegarás al otro lado de la muralla de fuego. Pasa con mucho cuidado por las plataformas porque ahora además de anclas hay murallas de fuego que aparecen y se apagan. Luego encontrarás la playa (la misma de la primera misión). Si bajas encontrarás una torre de cajas (además de varios enemigos peligrosos). Elimina a los enemigos y alimenta al huevo que más te agrada de manera que crezca (esto será de vital ayuda). Ahora bien, destruye las cajas de madera de la manera usual (saltando cerca de la torre y presionando A para realizar el Spin de Billy y destruir las cajas). Salta en Spin de manera que te coloques sobre la caja y de nuevo has Spin sobre la caja para dirigirte al anillo verde del final y usarlo como impulsor. Esto no es del todo necesario porque el anillo verde puede ser alcanzado con un salto de altura desde la misma playa pero es más seguro (aunque más complicado) desde las cajas: es tu decisión. Muy bien, la zona complicada que viene consiste en las pendientes estás que debías bajar rodando con agujeros (tipo Super Monkey Ball). Ahora debes subir usando anillos naranja (de impulso manual). Simplemente ve de anillo en anillo subiendo y mucho cuidado con demorarte aquí o caer por los lados. Hay dos pendientes de estas y solo debes ser rápido. Al final encontrarás a Rolly (recuerda, solo es seguir las flechas) y cerca de ella una bomba. Toma la bomba como si fuese un huevo y lánzala al agua usando B para terminar la misión y salvar a Rolly.

#### Misión 5: El tesoro secreto del cuarto del pirata

-----

Esta misión es también algo larga. La parte inicial de seguro ya la conoces porque es una combinación de diferentes secciones de los mundos anteriores. Debes estar atento simplemente a los anillos verdes y amarillos. En la zona de las plataformas y las anclas no necesitas apagar

el fuego, puedes saltarlo. Aparecerán algunos cuervos pero nada del otro mundo. Sigue las flechas y llega a tu primer objetivo: el cañón que te lanzaba al mástil de la bandera del castillo de la misión 1. Nota que ahora el cañón apunta hacia la izquierda; directamente hasta una playa lejana donde está el cuarto secreto de los piratas. Es muy recomendable llegar aquí con el poder del agua pero si no llegas con dicho poder no hay problema, debes encontrar y alimentar el huevo azul. Ahora, hay cuatro plataformas y tres de ellas están cubiertas de fuego. Súbete a la que no está rodeada de fuego (la primera de la derecha desde cuando llegas) y apunta hacia la frontal lanzándole el poder del agua para apagar algunas de las antorchas. No es necesario apagarlas todas, con que una te de el espacio es suficiente. Pasa luego a la plataforma de la derecha de la misma forma y de allí a la final; acciona el interruptor y se abrirá la puerta del cuarto del pirata. Entra y reclama el emblema.

=====  
4.3. MUNDO 3: Montaña Dino  
=====

Ubicada en la activa zona alrededor de un volcán, esta zona es conocida por ser en su tiempo el dominio de las enormes bestias conocidas como dinosaurios. Ahora solo son restos fósiles y la muestras de un violento final probablemente causado por el mismo volcán. Los Cuervos han revivido a los huesos de las bestias. Candentes terrenos y peligrosos ríos de lava unido con enemigos muy fuertes son la introducción a este genial mundo mesozoico.

Misión 1: Salva al sabio de la villa: Uri Uri  
-----

Pasa el primer puente con huevo en mano y llega hasta la zona donde aparecen varios cuervos. Elimínalos a todos y mucho cuidado con confiarte y caer cerca de la lava: serás pollo rostizado. Cuando destruyas a todos los enemigos notarás que la jaula del huevo dorado del sabio será destruida (no tomes las frutas). Toma el huevo y regresa a las frutas que dejaste. Toma todas las frutas que puedas y empieza a llenar el huevo de alimento. Ahora pasa a la zona opuesta del río de lava (yendo a la izquierda de donde estaba el huevo dorado) y elimina a los cuervos igualmente. Cuidado con el enemigo grande que puede destruir el huevo dorado. Ahora entra a las plataformas para seguir los anillos azules. Sigue las dos hileras de anillos azules hasta la siguiente zona y destruye a todos los enemigos de esta zona para obtener las frutas. Ten mucho cuidado porque hay un enemigo acorazado que cuando te embosca solamente necesita tocar el huevo para destruirlo. Cuando te ataque lanza el huevo lejos de su línea de ataque y huye y cuando esté de espalda o de lado ataca; pero nunca a su cabeza. Si no encuentras más frutas regresa por los anillos azules y regresa. Al final de varias vueltas Uri Uri saldrá y podrás obtener el emblema.

Misión 2: Elimina a los 3 Dragones de Hueso  
-----

Esta es una misión algo complicada y muy entretenida así como muy larga así que vamos por paso dando mención a lo importante.

Primero encárgate del primer grupo de cuervos saltarines utilizando un huevo. En el camino al eliminarlos todos ve al fondo y encontrarás una barrera y detrás un huevo de hielo (morado). Alimenta este huevo y destruye de ser posible todos los enemigos y toma el poder de hielo. Ahora cuando hayas limpiado la zona sube por la pendiente que tiene varias frutas y arriba encontrarás un pollito, una columna con unos agarraderos y unos rieles tapados con una enorme roca. Usa el poder de hielo para destruir la roca y empuja el huevo con mucha lentitud hacia los rieles de manera que apenas baje con su propio impulso. Ahora, rápidamente toma camino saltando por los agarraderos de la columna de la derecha de los rieles y una vez arriba baja usando las plataformas hasta la siguiente zona donde debes moverte rápidamente para recibir el huevo que lanzaste en los rieles de allí. Toma el huevo y ve por la derecha hasta una barrera y de allí hasta otra columna con agarraderos. En este momento debes asegurarte que tienes el poder del hielo, sino búscalo por allí y regresa a esta parte. Ahora sí, sube por los agarraderos hasta encontrarte con la primera cabeza de dragón. Lánzale el poder de hielo para eliminarla (1/3). Notarás que el río de lava inferior se ha secado.

Ahora en busca de la segunda cabeza debes bajar por las plataformas cercanas a la primera cabeza. Una vez abajo usa los anillos azules para llegar a la plataforma con muchos enemigos. Elimínalos a todos y acciona el interruptor. Nuevamente se recomienda siempre tener el poder de hielo. Ahora en este lugar se abrirá la puerta. Usa un huevo para bajar por el tobogán hasta la siguiente zona. Abajo nuevamente encontrarás a más enemigos, más interruptores y otra vez a otro pollito. Cuando estés aquí asegúrate de nuevo que tengas el poder de hielo. Sube por los agarraderos y elimina a la segunda cabeza de dragón (2/3).

Ve por el camino seco del río de lava que congeló el segundo dragón y acciona el interruptor. Abrirás una puerta en una zona superior por la cual solo podrás subir si usas el anillo color verde cercano. En esa zona eliminas a todos los enemigos antes de subir al anillo. Seguirás pasando por el mismo sistema hasta encontrar otro pollito. Otra vez debes tener aquí el poder de hielo, subes y eliminas a la tercera cabeza (3/3).

Ahora se abrirá la puerta para la batalla contra el jefe del nivel (un jefazo!!). Sigue el camino dejado por el río de lava congelado hasta encontrar las plataformas que te llevan hasta la puerta oscura. Hay un problema aquí y es que la zona de plataformas para llegar a la puerta oscura es un verdadero problema. Mi recomendación es que saltes usando el salto de rebote (saltas y en el aire presiona el botón A para dar rebotes con el huevo). Debes ser muy bueno porque debes rebotar lo más cercano al filo de cada plataforma para tomar aire hasta la siguiente y en las plataformas el espacio es muy reducido así que debes ir ya alineado y evitar mover la cámara o algo por el estilo que te cambie todo. Ya lo que viene son plataformas más simples hasta la puerta oscura.

JEFE: TOPO

Topo el topo es un jefe muy cool y algo tonto. Topo está sobre un dinosaurio de huevos que se mueve por la lava. El dinosaurio te lanzará muchas bolas de fuego y lava. En todo este momento debes tener un huevo para abrirte camino cuando la lava se ha secado. Evita que el huevo crezca mucho porque puede dañarte el control por los caminos cerrados. Ahora bien, en un momento el enemigo se acercará; cuando lo haga aléjate de inmediato porque dará un fuerte latigazo con su cabeza. Ese latigazo

hará que topo salga volado de allí y caerá en el anillo donde estás. Aquí usa el huevo y pásale por encima varias veces. No pierdas el tiempo lanzándole el huevo porque simplemente terminarás luego de muchos turnos. Mucho cuidado porque en los ataques finales Topo empezará a dar vueltas cuando decidas pasarle encima con el huevo por lo que debes estar atento. Seguramente en 3 ó 4 turnos podrás eliminar a este jefe y abrir la puerta al siguiente mundo.

### Misión 3: Elimina a 100 cuervos

-----

En esta misión debes aventurarte por toda Montaña Dino y eliminar a 100 cuervos en todo el mundo. Nota que hay más de 100 cuervos en todo el nivel por lo que si alguno te da problemas tu simplemente sigue y busca otros sencillos. Mucho cuidado con las plataformas y es muy recomendable empollar a algún animal en esta misión porque es de batalla solamente. Hay una gran variedad de obstáculos en el nivel y ya debes estar familiarizados con ellos. Evita a toda costa los enemigos voladores que veas en el nivel y aprovecha la gran cantidad de enemigos para hacer combos. Cuidado con los enemigos grandes y en especial con los acorazados, recuerda atacar a estos por la espalda.

=====

### 4.4. Castillo Helado

=====

Localizada en la parte norte de Morning Land, esta zona está constituida por un grupo de castillos cubiertos por gruesas capas de hielo y nieve. La región es predominada por las bajas temperaturas, regiones escarpadas cuyo único medio de transporte son peligrosos toboganes. Es el único lugar de Morning Land donde el sabio es hembra; o sea, es una gallina

### Misión 1: Salva a la sabia gallina Poonie

-----

De nuevo, es cuestión de seguir las flechas que te marcan el camino y evitar los obstáculos que se te ponen al frente. Nota que tendrás varios toboganes con muchos obstáculos como agujeros y murallas de espinas que destruirían el huevo. Ya a estas alturas los saltos en los toboganes no deben ser problema alguno. Hay una zona donde aparecerán muchos cuervos. Mucho cuidado especialmente con aquellos que empiezan a dar vueltas ya que producen una especie de campo verde a su alrededor que destruirá el huevo. Espera a que de todas las vueltas (o sea, aléjate) y cuando esté mareado atácalo. Ahora bien, notarás que más adelante hay una pendiente con unos bloques de hielo. Usa R para correr y subir la pendiente y romper esas lanzas de hielo y baja por el otro lado. Habrán más enemigos. Al final llegarás a la zona donde encontrarás el huevo dorado. Elimina a los enemigos de la zona para que la jaula se rompa y toma el huevo dorado. Ya cuando haya sido destruido simplemente baja por el tobogán (no

por los rieles) y mucho cuidado porque hay bifurcaciones y debes seguir el camino original pues tiene más frutas. Abajo hay más enemigos y más frutas y de nuevo, cuidado con el enemigo que empieza a dar vueltas.

## Misión 2:

-----

Al inicio ve recto y elimina a todos los cuervos que veas. Escoge los huevos que tengan ítems para este nivel en especial el del animal mítico de fuego. Siguiendo las flechas encontrarás a varios grupos de cuervos hasta un último grupo doble protegido por una fina capa de cristal en el piso. Destruyelo usando un huevo y elimina a los cuervos de abajo. Toma el huevo y sube. Ahora bien, toma el anillo verde y salta verticalmente hasta el anillo azul y de allí hasta el amarillo. Espera a que rote y lánzate hacia la cornisa del otro lado. Allí elimina a los tres enormes cuervos si gustas, toma un huevo de ítem o el rojo para bajar por el tobogán del otro lado de la torre. Mucho cuidado aquí porque vas a una velocidad importante y hay muchos obstáculos peligrosos como saltos en curvas, espinas y bifurcaciones. Al llegar al final estarás en la entrada del castillo. Ve por la derecha y cruza la pared de espinas usando el salto de altura con un huevo (salta y en el aire presiona A sin mantenerlo). Elimina a todas las hordas enemigas hasta la pendiente. Presiona R para subirla y arriba acciona el interruptor que abre la puerta del castillo. Dentro del castillo alimenta a un huevo naranja y saca el animal mítico de fuego. Ahora, en cualquiera de los dos lados hay unos asideros donde puedes sostenerte. Sube por ellos salto a salto hasta arriba. Desde arriba checa los alrededores y busca los molinos de cristal que lanzan nieve. Usa el poder de fuego para destruir estos tres molinos o abanicos de cristal. Deberás tomar la plataforma hasta la torre central para eliminar el último y abrir la puerta oscura.

## JEFE:

Este enemigo es el primero que te dará un muy buen reto y puede ser un complicado rival. Tiene dos ataques principales: el primero y más sencillo es el de emboscada simple donde te atacará en línea recta y se chocará contra la pared y será el primer ataque que haga. Espera a que se choque y empieza a lanzarle huevos con A. Mucho cuidado porque a medida que lanzas huevos Billy se va acercando y llegará el momento cuando la morsa se paré y si estás cerca te golpeará. Nota que cuando suene el huevo como con un pitido o sonido metálico será el último golpe posible que puedes dar y debes inmediatamente alejarte de allí. El segundo ataque es el serio ya que te hará una emboscada pero usará un campo de hielo a su alrededor. El campo de cristal le permitirá rebotar varias veces a gran velocidad por la arena. El problema además es que los pedazos del campo de hielo se irán esparciendo y puedes golpearte y quitarte medio poder. Un solo golpe del jefe te quitará una salud completa. Hay dos formas de eludirlo: la primera que es muy riesgosa consiste en correr por la arena presionando R: esto es bueno siempre y cuando no te toque porque si lo hace lo más probable que rompa el huevo y te un segundo golpe sin ningún problema. De todos modos se puede usar con el cuidado de correr con un poco de suerte. El segundo método es usar el salto de altura moviéndote un poco de lado a lado rebotando por la arena. Es ventajoso porque te mantienes poco tiempo en el suelo y los pedazos de hielo que saltan difícilmente te pegarán. Pero si te tocan nuevamente eres carne de cuervos y a veces la cámara no ayuda mucho. Por lo menos necesitarás 6 veces con buenos golpes para vencerlo. Recuerda que tendrás menos tiempo

para pegar a medida que se acerca el final y además el ataque de emboscada sencilla y de emboscada con campo de hielo son intercalados, o sea, ninguno se repite dos veces. Suerte!

### Misión 3: Después de la ventisca...

-----

Esta misión es sencilla. Estás en la zona del castillo. A la izquierda, detrás de la ráfaga de viento que aparece hay una bola de nieve. Tómala y ve por la derecha. Llega a la zona donde hay una alta capa de nieve. Destruye a los cuervos chicos y mucho cuidado con los cuervos que dan vueltas. Recuerda alejarte de ellos y esperar a que se mareen. Cuando están así atácalos por la espalda. Hay dos de estos enemigos y recuerda que si tocan la bola de nieve, como el huevo, se destruirá. Ahora, mucho cuidado con los cuervos grandes del fondo: tienen una gran barra de salud y son dos; además que un solo golpe es suficiente para destruir la bola de nieve. Presiona R para pasarle por encima y asegurarte de que estés alejado cuando hagan su ataque de sismo pero de todos modos no recomiendo eliminarlos. En fin, no es necesario eliminar a todos los enemigos, si te fijas, he dedicado este párrafo a cuidar de la bola de nieve. Tu objetivo es llenar la bola de nieve con la nieve que hay en el terreno donde salen los enemigos. Nota que quedarán rastros de por donde pasas. Trata de alimentar a la bola de nieve con nieve del piso (las frutas funcionan también) hasta que en la bola de nieve se dibuje un rostro (el marcador de huevos de la esquina inferior derecha no funciona aquí). Cuando tengas lista la bola de nieve sube por la pendiente y toma el anillo verde. Salta y déjate caer sobre el muñeco de nieve.

### HUEVO GBA: PUYO POP

Este fue el primer minijuego de Game Boy Advance que encontré en el juego y es el genial Puyo Pop de Sonic Team. Para obtenerlo ve por la izquierda donde estaba la bola de nieve y tómalala. Ahora rompe los cristales y pasa a la plataforma de la izquierda: un buen salto resuelve el problema. Salta a la siguiente plataforma donde están las cajas. Destruyelas y vence a los enemigos. Sube por los anillos hasta la plataforma alta donde encontrarás el huevo de Puyo Pop. Aliméntalo (baja por las plataformas hasta la zona del inicio con cuidado) y cuando se llene canta para que se empolle y obtengas este excelente juego de Game Boy Advance.

### Misión 4: Salva a Bantam

-----

No hay muchas cosas ni caras nuevas aquí, son los mismos obstáculos pero con más cosas para estorbarte. Nota que en algunas ocasiones necesitarás del poder del agua para apagar el fuego que rodea algunos interruptores. Es un solo camino presionando interruptores y pasando obstáculos y enemigos. Las partes más críticas son la zona donde debes usar los anillos azules para llegar a lo alto de una plataforma, luego accionas el interruptor que abre la puerta a lo lejos y usas allí los anillos azules en forma horizontal para llegar a la puerta abierta. Con huevo en mano baja hasta encontrarte con unos rieles rojos a la derecha. Coloca suavemente el huevo aquí (no le des mucho impulso) y toma camino por la

pequeña entrada y salta por las plataformas que descienden para encontrarte con el huevo. Luego deberás llevar el huevo a una zona en forma de anillo. Si notas, a tu derecha hay ese huevo negro que hace aparecer una bomba. Alimenta el huevo con frutas de manera que crezca y déjalo en una zona segura. Busca otro huevo y colócalo cerca de la serpiente y déjalo. Ahora si, cacarea para hacer salir la bomba, toma la bomba y lánzase a la serpiente. Si dejaste el otro huevo cerca, rápidamente tómalo y pégale a la serpiente para que perezca. Ahora sigue el camino hasta el otro lado donde encontrarás a varios cuervos que aparecerán sobre un piso de hielo. Usa el ataque de salto y luego A en el aire para destruir las tres capas de hielo. Cuando caigas llegarás a donde está Bantam y deberás lanzar la bomba lejos de la zona.

=====  
4.5. Parque del Circo  
=====

Ubicado en la zona oeste de Morning Land, este fue en su tiempo un apacible y divertido parque que servía como esparcimiento para aquellos que se encontrasen en Morning Land. Con muchas tiendas, casas de diversión, rieles y otros aparatos mecánicos, el parque fue un lugar feliz hasta la llegada de los cuervos.

Misión 1: Salva al sabio del parque: Allami  
-----

Esta misión puede ser la más frustrante del juego hasta ahora porque en esta misión en particular, el huevo dorado tiene vida propia y hace cosas que antes no se habían notado en el juego lo que puede llegar a molestar. De todos modos esta guía te dará los pasos correctos para evitar tanto problema. La primera parte es sencilla: baja por los dos toboganes hasta la zona amplia central de batalla. Toma el huevo de la parte noroeste y aliméntalo para obtener plumas y podrás así realizar doble salto. El huevo del centro posee una mariposa grande. Elimna a todos los cuervos de ser posible y aprovecha los combos. Ahora usa doble salto o un huevo para llegar a la plataforma alta de la zona. Alimenta el huevo azul con las manzanas del área y haz salir al animal. Baja y lanza el poder de agua hacia el anillo de fuego que rodea el interruptor. Al abrir la puerta toma un huevo y sube a los anillos azules pendulares. Calcula cuando el anillo pendular llega a la parte más alta del otro lado y salta. Haz lo mismo hasta los anillos amarillos (45° preferiblemente) y llega hasta la segunda zona amplia. De momento no hay tanto problema ya que los cuervos grandes son débiles. Ve a la esquina noreste y toma el huevo de un animal mítico nuevo (un ninja). Aliméntalo y elimina a los cuervos que giran (ya debes saber las precauciones con este enemigo). Hay un huevo de la cresta de fuego en el área. Elimina a todos los enemigos para destruir la jaula y tomar el anillo verde. Lánzate hacia los anillos pendulares y de allí hasta el otro lado con los anillos azules automáticos donde encontrarás por fin el huevo dorado. En la zona del huevo dorado yo recomiendo no tomarlo todavía. Sigue el camino con un huevo normal y destruye a los cuervos. Pasa la barrera de fuego y hasta el otro lado donde hay un interruptor. Acciónalo para pasar la puerta, pasa por la puerta pequeña ignorando los primeros rieles y toma el huevo que está del otro lado. Destruye la barrera que cubre la puerta pequeña y suavemente lanza el

huevo hacia los rieles. Recógelo del otro lado de la puerta pequeña y destruye al enemigo que gira (la razón del porque no recomiendo llegar aquí con huevo dorado es que el mínimo toque con este enemigo acaba con el huevo dorado). Al eliminarlo regresa todo el camino y usa un huevo para accionar todas las luces alrededor del huevo dorado y tomarlo por fin. La diferencia ahora es que debes usar los rieles pero cosas extrañas ocurren: primero, hay veces que cuando haces el salto de rebote y pretendes dejar el huevo quieto este se mueve y cae; cuando estés realizando el salto alto (el que Billy gira en el aire) recomiendo que al querer detenerse lances el huevo con B de manera que te asegures que quede inmóvil, esto debes hacerlo cuando estés lo más bajo posible del salto. Lo otro es en los rieles rojos: hay veces en que simplemente el huevo se cae entre los rieles; para evitar este problema trata de colocar el huevo en línea con el camino de rieles, salta y en el aire presiona B para lanzarlo de manera que te asegures que lleve velocidad para evitar que se caiga pero implica que debes ser rápido para recogerlo. Repite lo mismo con el segundo riel rojo, pasa la pendiente del final y sigue las flechas en la parte superior. Elimina a los cuervos y aprovecha los combos y al final encontrarás unos rieles celestes. Para tomar estos rieles debes ir a velocidad (no debes usar la R, simplemente correr) y saltar sobre los rieles porque aquí también Billy cae si no traes impulso. Si llegas al otro lado has pasado lo más peligroso. Aprovecha la zona alta para eliminar a los cuervos y obtener todas las frutas y así por fin alimentar al bendito huevo y hacer salir a Allami. Para obtener el emblema simplemente has pasar un huevo sobre los cuadros con símbolos y cambia todos los cuadros a corazones. Solo debes pasar sobre el cuadro para cambiarlo y no te preocupes porque cuando aparece el corazón los cuadros no cambian más. Reclama por fin tu emblema y mucho cuidado con los saltos al final.

## Misión 2:

-----

Esta misión se realiza en el interior de una casa de bromas con bromitas algo pesadas. El primer reto es un salto largo que realizas presionando R cerca del filo del agujero y saltas con A para llegar al otro lado donde hay más trampas. Las más importantes son los espejos el cual uno es falso y el otro verdadero. Simplemente ve la flecha para que te des cuenta y abrirás la siguiente puerta. Hay otra zona donde debes romper el espejo más alejado de 4 que hay y al otro lado debes eliminar a todos los enemigos, luego debes tomar el huevo azul, alimentarlo y sacar el animal. Luego debes cruzar la puerta y saltar por los agujeros, tener cuidado con los cuervos y al otro lado apagar el fuego con el poder del agua. Usa el huevo para activar el interruptor y seguir hasta que finalmente encuentras la puerta oscura:

## JEFE:

Este enemigo es muy fácil de eliminar. Su primer ataque consiste en una corrida por los espejos, simplemente rompe el espejo por donde pasa el primate y hazlo salir y pégale cuantas veces puedas. El simio empezará a saltar y aparecerán unas esferas que pueden causar daño. El otro ataque, por así decirlo porque la verdad no se que hacía, es cuando el simio se sube a un espejo central y aparece una especie de hoyo negro. Supuestamente debe succionar pero no es nada fuerte. Da vueltas y el mono caerá solo y aprovecha cuando esté en suelo para atinarle. Repite esto y reclama el emblema.

### Misión 3:

-----

Sorpresivamente esta misión es sumamente sencilla y corta. Primero elimina a los cuervos y cuando veas un huevo amarillo aliméntalo y luego haz que aparezca el monito que lanza electricidad. Ahora debes seguir por una serie de toboganes, arenas con enemigos y luego un grupo de anillos azules que te llevan hacia la torre del reloj. Allá arriba encontrarás muchos enemigos que aparecerán por doquier. La idea de la misión es usar la electricidad del monito para encender los paneles de poder que se encuentran en las paredes de la torre. Hay 4 de estos paneles en los alrededores de la torre y simplemente debes lanzarle el poder para activarlos. Cuando se activen se abrirá una puerta (checa las flechas). Esta es la parte más complicada porque el tobogán es sumamente peligroso. Baja todo el tobogán hasta el final donde reclamas el emblema.

### Misión 4: El emblema y el cuervo encerrado

-----

Una misión netamente de batalla. Pasarás por muchas secciones llenas de peligros con enemigos encerrados en jaulas. Más anillos y más saltos peligrosos de los cuales ya debes estar acostumbrado. Nuevamente se repiten los mismos elementos de antes solo que en mayor escala, y por ser de mayor escala debes tener tu animal amigo para que te ayude a vencer a los enemigos que aparecen en el nivel. Siempre trata de "actualizar" a tus compañeros de batalla porque los necesitarás. Notarás que es el mismo camino que la primera misión así que acata todas las cosas que mencioné en esa parte para esta misión (claro, ya debes saber como se hace porque pasaste por allí). Cuando pases la zona de los rieles rojos en vez de ir por la derecha deberás ir por la izquierda y allí tomar los anillos verdes. Sube por la carpa hasta una zona superior. Más anillos te llevarán a la última parte del nivel donde hay muchos enemigos. Esta parte es algo complicada porque los enemigos aparecen por todos lados y debes tener mucho cuidado. Procura llevar apoyo animal cuando estés acá arriba. Elimina a todos los enemigos incluyendo a aquellos encerrados en las jaulas y cuando todos queden eliminados aparecerá el emblema.

=====

#### 4.6. Ruinas de Arena

=====

Ubicada en la parte central de Morning Land, esta inhóspita zona se dice que fue una vez el lugar de culto de una poderosa civilización, culto que hoy en día pocos conocen. Las Ruinas de Arena tienen como elemento principal una enorme pirámide con monumentos y esculturas de aquellos grandes precursores del culto de Morning Land. Las leyendas cuentan que aquí se encuentra el Gran Huevo.

## Misión 1: Salva al sabio de las ruinas: Meri-Meri

---

No debe existir problema alguno en esta misión, solo mucho cuidado con los largos saltos que debes hacer para llegar a los anillos del mundo. Aparecen muchos enemigos pero nada de que preocuparse. Caer a las arenas movedizas es sentencia de muerte. De momento llegarás a la base de la pirámide. Activa los interruptores para abrir la puerta y ahora la idea es darle vuelta a los escalones de la pirámide de manera que poco a poco vayas subiendo. Normalmente subirás por medio de anillos verdes y mucho cuidado con los lanzallamas del piso. Sigue dando vuelta al nivel eliminando enemigos y subiendo escalón por escalón de la pirámide. La última sección es una combinación de anillos azules y amarillos que te llevarán al huevo dorado de Meri-Meri. La mejor forma de alimentarlo es bajando y dando la vuelta entera por los mismos escalones de la pirámide. Nota que el fuego de los lanzallamas destruirán el huevo y que hay muchos enemigos destructores del huevo dorado así que extremo cuidado porque entonces deberás empezar desde la zona del huevo dorado. Aprovecha cada una de las frutas que veas en tu camino porque el camino es complicado y necesitas aprovechar cada porción. Cuando salga Meri-Meri el emblema aparecerá en la entrada de la pirámide.

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

### 5. Aspectos Legales

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

Los derechos de propiedad de esta guía son completos del autor de la misma, con el nick TurokJr en Gamefaqs o Juno64 en SectorN.net. Se prohíbe su copia sin el debido permiso del autor de la misma y no se permiten beneficios de lucro en el uso de este documento ni tampoco de publicidad y otros similares.

Se les pide a aquellos interesados en la guía contactar al autor de la misma. El email al que debes acudir es fragojr@yahoo.com . Se te mandará la respuesta de lo que debes hacer para tener la guía en tu página y algunas aclaraciones sobre la misma. Se les pide respeto en cuanto a la propiedad intelectual.

La guía, en este momento está autorizada para:

- Gamefaqs ([www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com))
- SectorN ([www.sectorn.net](http://www.sectorn.net))
- IGN FAQs ([faqs.ign.com](http://faqs.ign.com))

Copyrights, TurokJr, Noviembre de 2003