

King Kong FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Turok1201

Updated to v1.00 on Jan 27, 2006

This walkthrough was originally written for Peter Jackson's King Kong on the GC, but the walkthrough is still applicable to the DS version of the game.

```
-----  
|  
|  
|  
|  
|           G U Í A           D E           |  
|  
|           K I N G           K O M G           |  
|  
|  
|  
-----
```

Ficha del Documento

Autor: Jorge Isaac Frago García
Nickname: Juno64/TurokJr/TurokJr64
Correo electrónico: fragojr@yahoo.com
Localización: Chitré, República de Panamá
Género del juego: Aventura
Jugadores: 1
Consolas: Nintendo Gamecube
Versión 1.00
Guía #: 30
Páginas Autorizadas:
 - SectorN.net
 - IGN Faqs
 - Gamefaqs
 - Meristation

Contenido del Documento

1. Introducción
 - 1.1 Una breve historia de la saga King Kong
 - 1.2 El Juego
 - 1.3 La Guía
 - 1.4 Para los Webmasters
2. Básicos
 - 2.1 Controles de mando
 - 2.2 Enemigos
 - 2.3 Sistema de Puntuación
3. Guía del Juego

tomadas directamente de la versión de De Laurentiis.

En el 2005, Peter Jackson, el director de El Señor de los Anillos, regresa para traer una película que concibió mucho antes de la cinta de Frodo. Tomó mucho de los rasgos y la historia de King Kong de 1933 y lo combinó con la influencia de que el hombre es el culpable y la crítica social de 1976. Con escenas fantásticas y extraordinarios escenarios, King Kong de Peter Jackson es una de las películas fuertes de fin de año. La batalla con los tres V-Rex, las acrobacias de King Kong y la historia llena de momentos de acción, sentimiento y envolvente ambientación la hacen un candidato fuerte para cualquiera premiación de filmes.

=====
1.2 El Juego
=====

Peter Jackson's King Kong: The Oficial Game of the Movie es exactamente eso, el juego oficial de esta extraordinaria cinta multimillonaria. Es un caso muy extraño (que yo recuerde la primera vez) que un director de una película busca al director del juego oficial y trabajan juntos de una forma armónica. Esto es debido a que Jackson es muy fanático de King Kong (en especial la versión del 33) y que además Jackson quedó sorprendido cuando jugó y probó el concepto de Beyond Good and Evil. Fue así como Electrónica Arts no pudo con todo y el dinero del mundo tentar a Jackson para que el juego de su film fuera hecho por cualquiera otra persona sino Michel Ancel, el creador de Rayman y Beyond Good and Evil.

El juego en si tiene dos facetas distintas: en una juegas como Jack en escenarios y niveles muy dramáticos y llenos de adrenalina y elementos típicos de un FPS. La diferencia es que más que un shooter es aventura y mucho de sobrevivencia. Es una aventura ambiental más que nada, llena de grandes momentos, suspenso y escenarios maravillosos. Por otro lado están las escenas de King Kong donde mueves al enorme simio de 25 pies por escenarios netamente lineales con un estilo parecido al Prince of Persia; alternando con batallas con pestes y monstruos de Isla Calavera.

En King Kong no tenemos HUD (Head up Display), por ende no hay contador de salud, tampoco hay contador de municiones, menú de armas ni nada de eso. El juego te inmersa en un punto muy realista de aventura y drama donde a veces no sabes que puede suceder. Es excelente este cambio y felicitarlos pues quedó muy bien.

=====
1.3 La Guía
=====

Aquí estoy nuevamente, mostrando mi guía #30 en total y esta en particular es una de las más especiales ya que se trata de un juego basado en mi película favorita de niño (e incluso hoy la veo mucho) que es King Kong de 1976. A pesar de que la nueva película de King Kong se basa en la versión de 1933, el simio siempre ha sido uno de mis personajes favoritos.

La guía pretende resolver los problemas básicos de este lineal juego de una forma sencilla y rápida. A destacar que esta guía la estaré actualizando cuando se pueda. Un punto importante es que al inicio de cada nivel encontrarás la sección KONG Facts donde muestro algunas curiosidades de la película y el juego en si.

Espero les ayude y ojalá les guste los diferentes Facts del gran Rey de los Monstruos.

La Guía del Juego está dividida en Niveles que en el juego se ve como secuencia de cargas. Los nombres son los originales de la versión en Español. Espero muy pronto diseñar la guía para obtener las máximas puntuaciones en cada nivel ^^.

=====
1.4 Para los Webmasters
=====

Aquí presento los aspectos legales de mi guía:

- La guía es propiedad del autor y de la página web SectorN.net (www.sectorn.net). La misma es para el uso gratuito de usuarios en la Internet.
- No se permite su copia parcial o total en otra página web o en documentos físicos sin el debido consentimiento del autor.
- No se permite su copia para páginas web con fines lucrativos.
- Si deseas esta guía, favor remitir el permiso a fragojr@yahoo.com y darme tu página web. Simplemente doy el visto bueno, incluyo tu página y además te recuerdo que debes mantener el nombre del autor (mi nick o nombre) y la página web madre (www.sectorn.net) en los créditos.
- Si deseas una copia parcial, simplemente debes incluir crédito a mi nick o nombre.
- Todos los derechos reservados por el autor.

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

2. B Á S I C O S

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

=====
2.1 Controles de Mando
=====

Jack Driscoll:

Palanca de control: mueves al personaje en todas direcciones.

Palanca C: mueves la cámara.

Botón A: permite hablar con un personaje. Si presionas A nuevamente puedes recibir un arma (dependiendo de que personaje sea).

Botón B: permite agacharte.

Botón R: permite tomar una lanza o huesos de entre los escenarios. Permite usar ítems como palanca. Lanzas puñetazos cuando no tienes arma activa. Disparas si tienes el arma activa, ya sea lanzas o pistolas.

Botón L: presiónalo para ir al modo de disparo (sacar el arma).

Botón X: recargas el arma.

Botón Z: permite entrar al modo Zoom. Con el rifle francotirador permite entrar al modo francotirador.

Botón Y: permite saber cuantas municiones te quedan.

King Kong:

Palanca de control: mueves al enorme simio.

Palanca C: apuntas.

Botón Y: empujas a un enemigo y también permite morderlo. Si presionas rápidamente entras al Modo Furia. Permite también golpear a enemigos para evadirlos.

Botón X: permite agarrar objetos y presiona nuevamente para lanzarlos. Permite dejar o tomar a Ann de donde esté.

Botón A: lanzas golpes altos a los enemigos.

Botón B: saltas con King Kong. Si presionas B mientras usas la palanca de control, King Kong acelerará el paso.

=====
2.2 Enemigos y Criaturas
=====

King Kong recuerda mucho a Turok, con los extraordinarios dinosaurios y las bestias con tamaños sobrenaturales. Para gusto mío y de muchos, cada especie posee su forma de ser eliminado y tienen una razón de ser dentro del mundo de Kong. Así que aquí paso la lista de los enemigos del juego sin ningún orden en particular.

Cangrejos

Se encuentran en la playa de la isla y aparecen por cientos del agua. Niveles superiores poseen cangrejos que salen de zonas húmedas. Su coraza

le da su defensa y su fuerza depende del tamaño, así como la resistencia depende del volumen de este poderoso crustáceo. Infringe daño importante con sus tenazas. Se recomienda pistola o escopeta debido a su tamaño. Las lanzas y huesos pueden ser problemáticas pues se mueven rápido y algunos son muy pequeños, relativamente hablando. Este enemigo (o uno similar a éste) aparece en el Agujero de Arañas de King Kong 2005.

Cangrejo Gigante

En el nivel de la playa, una vez Hayes y Carl abran la puerta un grupo de cangrejos saldrán del mar y al final un enorme cangrejo de 8 pies de alto emergerá de entre las profundidades. Oficialmente este es el primer jefe del juego. Elimínalo usando la Escopeta a corta distancia pero ten cuidado con sus remates pues este enemigo, con todo lo pesado que es, tiene mucha velocidad. Este enemigo no sale en la película de King Kong y en ninguna de sus versiones.

Megápodos

Insectos de gran tamaño con muchas patas similares a los milpiés, solo que súper desarrollados. Este enemigo posee mucha resistencia. Usando la escopeta a corta distancia necesitas a veces hasta dos disparos. Mátalos usando lanzas y huesos a su rostro, de preferencia con fuego para ser más efectivo. Son el segundo eslabón de la cadena alimenticia en el mismo nivel que los murciélagos, arañas y los milípedes aunque tienden a ser caníbales. Se alimentan de abejas y larvas.

Milípedes

Es una versión más pequeña de los megápodos y aparecen por mucha cantidad en varios niveles. Son extremadamente peligrosos cuando atacan en grupo y tienden a ir en grupos superiores a los megápodos. Un nivel de hecho tiene su nombre debido a esta cualidad. Es muchas veces más recomendado alimentar a los milípedes que matarlos. Están en el segundo eslabón de la cadena alimenticia y se alimentan de insectos pequeños, renacuajos y jugosas larvas.

Murciélagos

Son enemigos muy abundantes en la Isla Calavera. Cuando están tranquilos están cabeza abajo de algunas cornisas y techos. Si caminas lentamente no serán molestados. Viven en zonas muy boscosas y en los valles de la isla. Elimínalos con la pistola o el rifle a distancia o con la escopeta a corta distancia. Hay versiones pequeñas y medianas y son fáciles de eliminar aunque golpean fuerte. Están en el segundo eslabón de la cadena alimenticia y son la comida preferida de los V-Rex.

V-Rex

Es el más grande los enemigos que encuentras en el juego. Es un enorme dinosaurio similar a la familia de los terópodos. Antes de que empieces a dar clases de paleontología, debes saber que como los brontosaurus y venatosaurus, el V-Rex no existe en la paleontología como tal y es una versión de. T-Rex como se pensaba en 1933, con algunas exageraciones (los

dientes). Por ejemplo, este enorme carnívoro posee 3 dedos, y no dos como los T-Rex "reales". Volviendo al juego, el V-Rex solo puede ser eliminado por King Kong. Usa B+A para esquivar y golpear y combos con el botón A. Cuando estés en el suelo acércate y empieza a presionar A rápidamente para matarlo de la forma clásica como murió en aquella famosa batalla de 1933, con su mandíbula toda fracturada y destruida por los enormes brazos de Kong. Cuando eres Jack solo podrás disminuir el paso del V-Rex disparando a su rostro con balas, lanzas o huesos. Es importante que sea certero a la cara, sino el enemigo no bajará su paso.

Arácnidos

En algunas secciones de los niveles verás a varias pequeñas criaturas protegiendo una zona. Algunos documentos las especifican como arañas, pero la verdad no parecen. En fin, este grupo de enemigos cuida zonas importantes, aunque normalmente cuidan áreas donde hay palancas. No puedes matar a estas alimañas pero puedes hacerlas despejar por un rato para tomar lo que cuidan (que siempre en el juego, por su naturaleza lineal, es de vital importancia para seguir). Existen dos técnicas para hacer correr a las arañas de la zona: la primera y más básica es usar una lanza o hueso y enganchar una larva o un mosquito y luego lanzar dicha arma hacia una zona cercana a los arácnidos de manera que la vean y se alejen. La otra técnica consiste en encender con fuego una lanza o hueso y lanzarla hacia los arácnidos para que despejen la zona por un corto tiempo.

Brontosaurus

Los archivos paleontológicos actuales descartan al Brontosaurus como dinosaurio. Su nombre significa "reptil trueno" pues por cultura popular se pensaba que al caminar producía sonidos fuertes semejantes a los truenos por su peso. En King Kong de 1933 se creía que los Brontosaurus eran carnívoros (razón por la cual en esa cinta ataca a los exploradores y de hecho se come a varios). Para la película, Peter Jackson usó el modelo original de la versión de 1933 con todo y sus errores fisionómicos. En el juego, los Brontosaurus aparecen en dos niveles pero solo te afectarán en uno de ellos. No dejes que te pisen y úsalos como protección contra ataques de venatosaurus. Actualmente el error ha sido corregido y se sabe que el Brontosaurus poseía la verdad la nariz en forma de arco sobre la cabeza. El nombre de la criatura hoy en día es Brachiosaurus.

Larvas

Las larvas constituyen el primer eslabón combinado de la cadena alimenticia de la Isla Calavera. Pululan en zonas oscuras, húmedas y normalmente cerradas. Por ende son comunes en cavernas y ruinas interiores. Son el alimento preferido de murciélagos, arácnidos y venatosaurus pequeños. Usa R para engancharlas a lanzas o huesos.

Mosquitos

Junto a las larvas, constituyen el primer eslabón combinado de la cadena alimenticia. Aparecen en zonas generales sin ninguna característica real

en Isla Calavera. Son el alimento preferido de murciélagos, arácnidos y venatosaurus pequeños. Usa R para engancharlas a lanzas o huesos.

Indígenas

Son los nativos de la Isla Calavera y aunque no tienes contacto directo contra ellos (como Jack), los indígenas son un verdadero problema. Aparecen en escenarios montados sobre enormes andamios de donde tiran lanzas con fuego a los exploradores. Para eliminarlos debes quemar las espigas cercanas a los andamios y hacerlos caer. En un nivel, King Kong enfrenta a los indígenas dándoles fuertes golpes a los pobres nativos que pretenden atacar a Ann. De las tres películas de King Kong, estos son los nativos más terroríficos que hay.

//

3. GUÍA DEL JUEGO

//

Una vez ingreses al Nuevo Juego (escoge Inglés como idioma por favor) estaremos listos para el vídeo de inicio donde nos explican de forma rápida algunos de los personajes y nuestro arribo a Isla Calavera.

=====
Nivel 01: VENTURE
=====

KONG Fact: el nombre del barco es Venture, sin embargo, en la cinta de 2005 Peter Jackson colocó debajo de la palabra Venture la palabra Surabaya. Surabaya es un puerto de Indonesia y a muchos quizá no le parezca extraño pero es el nombre del puerto donde inició la aventura de King Kong de 1976 producida por Dino de Laurentiis. Es un dato curioso pues afirma que Jackson uso incluso aspectos de aquella gran cinta. En el juego la palabra Surabaya fue removida.

Este no es exactamente un nivel, aquí simplemente ajustas la cámara para que tenga eje normal o invertido. Igualmente aquí puedes observar el extraordinario escenario que te rodea. La Isla se ve maravillosa y es un espectáculo solo verla. Nota la muralla y algunas rocas similar a la película. Ahh, y no es obvio el toque de Michael Ancel y aquellos escenarios verdes y nublosos?. Muchos toques al estilo Beyond Good and Evil.

Una roca chocará con el bote y perderás la conciencia. Jack llegará entonces la playa.

=====
Nivel 02: ISLA CALAVERA
=====

KONG Fact: contrario a la creencia popular de algunos casuales de King Kong, la Isla Calavera nunca se llamó así. En 1933, Carl Denham menciona que su mapa era cierto: "allí está la muralla y la Montaña Calavera". En 1976 Jack Prescott menciona que una leyenda hablaba de una embarcación "pasó el banco de niebla y naufragó en la Playa de la Calavera". En 2005, luego de tantos años de llamarla incorrectamente, Peter Jackson decide darle el nombre definitivo de Isla Calavera.

KONG Fact: En la cinta de 2005 Peter Jackson uso una especie de caverna grande como introducción a la isla. Esto puede ser una pequeña semejanza al Arco de la Isla de la versión de 1976.

Hemos llegado a la Isla Calavera o mejor dicho a la playa. Ann te despertará y te podrás levantar usando el stick. Luego de algunas charadas y viendo que uno de los tripulantes del barco murió sigues el camino hasta una cueva oscura. Habla con Hayes para que te de su arma y puedas seguir. En el interior de la caverna Ann encenderá una antorcha.

Una vez dentro observa que saldrán unos cangrejos gigantes que apenas puedes ver. No te molestes y trata de salir un poco de la cueva para ver bien a los enemigos. Ahora, camina hacia el interior y verás una puerta de madera que puedes destruir. Cuando se acerque, otro cangrejo aparecerá y debes eliminarlo antes de que Ann sea atacada.

Sigue el camino hasta una playa rocosa donde hay una puerta con una palanca. Mientras Hayes y tu mueven la palanca, Carl filmará a Ann quien hará unas secuencias de grito (el trailer tiene esta escena pero la película no la tiene). Oirás luego el grito de King Kong y de repente, del agua saldrán unos enormes cangrejos. Elimina a los cangrejos con la Pistola.

JEFE: CANGREJO GIGANTE

Del mar saldrá un enorme cangrejo. Por allí dicen que tiene 30 pies de alto, lo cual es bastante raro pues quiere decir que es más grande que King Kong y no parece. Usa la Pistola para destruir al enorme crustaceo y romper su dura coraza. Ten cuidado con los pequeños pues también hacen daño. Dispara varias veces hasta que el enemigo muera y ahora si mueve las palancas junto a Hayes. En un momento abrirás las puertas.

Sigue el camino hasta encontrar un portón que debes destruir. Luego encuentras en el camino municiones para la Escopeta. Mantén el paso hasta encontrar unos cangrejos y encontrarás otra puerta cerrada. Una de las torres al lado tiene una palanca pero la otra no. Toma con R la palanca y colócala en el pilar que no tiene y muévete para subir la puerta y seguir.

=====
Nivel 03: NECRÓPOLIS
=====

=====
KONG Facts: en el trailer se ve claramente que Ann Darrow toma unas escenas en la playa y es cuando Kong da su enorme rugido. Peter Jackson había dicho que muchas escenas del trailer no saldrían en la película final y esta es una de ellas. Curiosamente, esta escena si aparece durante el juego. Se rumora que el propio juego posee otra dirección alternada de la película, donde incluso Peter tomó en consideración salvar al simio como en el juego. Nos preguntamos si el DVD vendrá con este extra donde King Kong se logra salvar.

Desde que empiezas verás al salir que desde un peñasco se ve a Jimmy y Preston tratando de desembarcar desde su bote pero no podrán. Continúa el camino hasta encontrar la caja donde Englehorn dejó la caja dentro de la cual obtienes la Escopeta y algunas municiones. Si sigues el recorrido encontrarás una antorcha encendida y además verás unas lanzas al llegar a esta zona. Presiona R para tomar la lanza y R para encenderla en la antorcha. Lanza la lanza hacia los espinales para quemarlos todos y destruir el portón. Ingresa.

Ingresarás por un paraje hasta encontrar una especie de cripta antigua cerrada. Denham empezará a rodar mientras que Hayes explorará el área. En un momento, un grupo de megápodos aparecerán. Elimina a todos los enormes insectos usando la Escopeta. Recuerda que si se te acaban las municiones debes usar la Pistola que te la da Hayes, presionando A frente a él dos veces. Elimina al primer grupo de megápodos y luego aparecerán más destruyendo la estatua de la derecha. Elimínalos y continúa por el camino abierto.

Pasa la zona y encontrarás algunos megápodos por el techo. Denham irá adelantado y será atacado al final por uno de los insectos. Elimínalo con las balas o con lanzas para salvar al pobre cineasta. Sigue el camino hasta encontrar un paraje largo de donde aparecerán varios megápodos y además extraños murciélagos superdesarrollados. Elimina a todos los enemigos que veas. Aquí el problema es con las municiones pues si no disparas bien puedes quedar sin municiones. Nota que cuando eliminas al murciélago, los megápodos saltan sobre el cadáver y se alimentan de este. Este conocimiento es importante pues así puedes hacer que algunos enemigos se mantengan distraídos y puedas pasar sin ser percibido.

Sigue el camino y verás que cruzarás por unos puentes de madera muy peligrosos. El primero se romperá pero Ann escalará la pared y te ayudará abriendo una puerta. Mientras usa la palanca dispara para protegerla. Nota que muy cerca de donde estás hay municiones para disparar con gusto. Elimina a los enemigos (solo hazlos caer para que no molesten a Ann). Una vez eliminados, sigue los maderos hasta la parte alta donde encuentras a Ann.

Habrás más depredadores en el área y luego encontrarás nuevamente una antorcha en el camino. Usa las lanzas para tomar fuego y lanza la lanza con fuego hacia los espinales. Luego encontrarás una caverna al fondo donde verás unos pequeños cangrejos. A la derecha hay una lanza y verás una especie de criaturas pequeñas. Usa R para atraparla y lanza la lanza hacia la caverna para que los cangrejos coman de la presa. Camina mientras comen y sigue hasta el final.

=====

Nivel 04: ESCORPIONES

=====

KONG Fact: a diferencia de las versiones de 1933 y 1976, los indígenas no se encuentran en las cercanías de su pueblo. De hecho, esta aldea está desolada y en total ruinas, no como las anteriores con chozas y zonas de aposento. En el juego se nota la gran cantidad de ruinas que rodean Isla Calavera.

Nuevamente sigue a Ann Darrow hasta que escale la pared cuando llegues cerca de una zona con muchos espinales. Nota que Ann será atacada por algunas criaturas mientras escala. Una vez arriba, Ann dejará caer un cráneo con una fogata. Una vez sean destruidos los arbustos, cae al agua y nada hasta el final donde eres ayudado por Ann quien te defenderá (de una forma muy eficiente) de las bestias que quieren atacarte en el agua. Al final, Ann te dará la mano para que salgas del agua.

Ahora camina a la derecha por la nueva zona hasta encontrar un área con muchos espinales. Observa que en los alrededores hay varias antorchas. Aunque la lanza es lo más recomendable para no gastar municiones, puedes usar el rifle para tirar todas las antorchas. Nota que puedes hacer zoom presiona Z cuando sacas el arma. Quema así todos los espinales.

Camina por la izquierda para tomar algunas municiones que quedan en el suelo. Nota que puede que algunos escorpiones estén aún vivos. Es curioso pero este enemigo es muy resistente a las balas pero si le das un buen golpe con una lanza o con un hueso morirán casi al instante. Camina hasta el fondo y luego por la derecha y haz caer la última antorcha de la pared de enfrente. Baja por allí y sigue el camino.

Sigue caminando hasta la siguiente zona donde encuentras a Hayes y a Carl Denham en el área. Presiona A dos veces frente a Hayes para que te de el Rifle Francotirador. Camina por la derecha hasta una zona con muchos más arbustos y más escorpiones en el área. Son un verdadero dolor de cabeza. Habrán ahora algunos megápodos. Mata a los megápodos para que sean alimento de los escorpiones. Sigue destruyendo las urnas con fuego para abrirte paso y da la vuelta hasta encontrar la zona donde estaban Carl y Hayes.

=====

Nivel 05: LA MURALLA

=====

KONG Fact: la muralla es uno de los aspectos más característicos de King Kong. En 1933 estaba hecha de ladrillos y con un portón de madera y se veía bastante perfecta para ser hecha por estos nativos. En 1976 se hizo una enorme muralla de madera muy realista que se veía espectacular. Estaba completamente hecha de maderos con detalles muy aborígenes. La versión de 2005 regresa a una muralla de ladrillos solo que más tenebrosa y con un arte escénico maravilloso. La muralla en si es la primera visión espectacular de toda la película.

KONG Fact: el baile es otro punto característico. En 1933 el baile era algo tonto si se compara a la versión de 1976 donde la tribu mostró todo un verdadero espectáculo con una coreografía muy bien realizada mientras se oía el grito de KONG!. En la versión de Peter Jackson, el baile para

atraer a Kong es igualmente un lujo por su estilo de trance africano muy bien realizado: oscuro, terrorífico y envolvente. En las anteriores versiones, el jefe indígena era un hombre mientras aquí es una anciana que usa el mismo diálogo final que en la versión de 1933: "Torè Kong".

Primero te encuentras en una zona con muchas ruinas (más de lo normal). Sigue el camino hasta encontrar más espinales y verás que hay urnas con antorchas en los alrededores. Debes hacer lo mismo de siempre: destruir las antorchas para que caigan y quemem el área llena de espinas. Nota que saldrán varios enemigos entre ellos megápodos y muchos escorpiones. Si tienes buena puntería, usa lanzas para eliminar a los escorpiones. Además hay murciélagos en al área. Recuerda que los murciélagos son alimento de los megápodos y estos a su vez alimento de escorpiones.

Continúa el camino hasta encontrar una especie de área muy abierta con más espinales. Elimínalos de la forma usual pero hazlo rápido para que así aproveches y elimines a los enemigos que emergen. Continúa mientras empieza a llover (si viste la película ya sabrás que viene) y caes a un pozo de agua. Sigue mientras eres defendido hasta subir y nuevamente caer al agua. Al final, Ann abrirá una puerta y te dirá que hay unos indígenas de la isla. Los indígenas te darán un fuerte golpe, quedando inconsciente y así terminas el nivel.

=====
Nivel 06: EL SACRIFICIO
=====

KONG Fact: los altares del sacrificio no variaron mucho en las versiones de 1976 y 1933. En ambas se trataba de una especie de escalinata con unos pilares donde amarraban a la virgen por sacrificar de ambas manos. En la versión de 2005 el altar cambio mucho, atando a la víctima desde arriba de la muralla y enviándola hacia abajo por una especie de sistema de poleas terminando en lo que parece ser una escalinata como en las versiones anteriores. Como dato, en las versiones de 1933 y 2005, la víctima era forzada hacia el altar mientras que en 1976 era drogada con un alucinógeno que producía sueño.

KONG Fact: cuando Ann es tomada por King Kong en la película lo hace de una forma muy tosca, rompiendo las sogas a fuerza. Sin embargo, en el juego King Kong toma a Ann de una forma muy parecida a la versión de 1933 donde King Kong primero desata a Ann y luego esta cae, tomándola del suelo.

Este nivel empieza de forma muy escénica, viendo como Jack abre sus ojos luego de salir de su estado de inconciencia. Ahora está al otro lado de la muralla mientras los indígenas invocan a King Kong. Luego de un tiempo, el rey de todos los monstruos aparece y toma a Ann del altar del sacrificio. Una vez King Kong se haya alejado, Carl aparece a la izquierda y ayuda a Jack a escapar. Una vez suelto camina por la derecha entre las ruinas y baja por la pendiente. Cuando bajes verás que los indígenas se darán cuenta y tirarán lanzas de fuego desde lo alto de la extraordinaria muralla. Ten cuidado con los disparos y sigue a Jack hasta la zona cerca del altar donde atraparon a Ann.

Continúa el camino entre la jungla y estarás siguiendo a Carl hasta una zona que es una especie de pasarela en ruinas, con estructuras alrededor

asemejando un canal. En un momento Carl empezará a filmar nuevamente mientras tanto Jack espera. Nota que si sigues recto no podrás continuar debido al agujero. Luego Carl te dirá que lo sigas por la izquierda.

Una vez salgas del escondrijo estarás en una zona amplia llena de matorrales y una puerta en dirección a la derecha de la salida. Si notas, en los alrededores hay varias urnas con fuego y a la izquierda de la puerta hay unos espinales y una urna con fuego algo lejos. En un momento aparecerán un Venatosaurus de entre los espinales. Debes eliminarlo esperando a que ruja y cuando oigas sus pasos más cerca trata de atinarle una lanza a la urna de la zona de donde sale, de manera que el fuego lo mate. Luego aparecerán dos Venatosaurus más pequeños que el primero que pueden ser eliminados con una lanza al torso o a la cabeza a distancia media. El enemigo problemático es el primero así que los otros dos solo son cuestión de afinar la puntería.

Una vez eliminado debemos abrir la puerta pero si observas, el poste de la derecha no tiene una palanca. Para encontrar la palanca debes buscar entre los matorrales. La palanca se encuentra en la zona de espinas que está al sur de la puerta. Mira una urna de fuego alejada y pegada en la pared, algo solitaria. Hazla caer para que quemé las espinas y una vez incineradas ve hasta esa zona, cerca de donde cayó la urna para tomar la palanca con R. Regresa con la palanca a la puerta y colócala en el poste. Ahora mueve la palanca girándola sobre el poste para abrir la puerta. Sigue ese camino hasta encontrar una especie de casa en ruinas con un fuego en el centro para terminar este nivel.

=====
Nivel 07: EN LOS PASOS DE KONG
=====

KONG Fact: Las anteriores películas de King Kong (1933 y 1976) seguían la historia de un grupo de rescate para salvar a Ann. En la versión de 1933 Jack Driscoll era quien veía a la enorme bestia desde atrás de la muralla y en 2005 era Carl. En la versión de 1976, ningún miembro de la expedición vio a King Kong hasta la escena del puente de tronco por encima del abismo.

Este nivel es uno de mis favoritos. Primero vas entre los matorrales hasta que de repente encuentras que Carl te pide ir hasta una zona donde ves dos Venatosaurus y luego aparece el enorme King Kong. Espera a que Carl filme al enorme simio y luego sigue sus pasos hasta una zona donde encuentras una especie de peñasco y varios murciélagos. Carl empezará a filmar en esta zona a los enormes mamíferos voladores. En un momento verás que uno aparece de entre las sombras y es tres veces más grande que todos los demás. Este enorme ratón volador atraparà a Carl y se lo llevará muy lejos. De momento no podrás eliminarlo, mejor toma lanzas y concéntrate en eliminar a aquellos enemigos pequeños que te atacan.

Una vez más despejada el área, baja por la pendiente a la derecha y sigue esa cornisa hasta pasar primero por una puerta de madera cerrada y luego el paso de una cascada. Continúa hasta una especie de caverna entre la montaña. Dentro hay muchos matorrales y además aparecen dos Venatosaurus de entre los matorrales. Aunque sería buena idea matarlos, lo más recomendable es tomar un arma y usarla en caso de ser necesario pues estos enemigos al parecer temen a los Venatosaurus pues no saldrán de la

caverna. Sigue el camino hasta el exterior.

Una vez fuera encontrarás una zona en el centro y alto con muchos murciélagos alrededor. Nota que en el enorme peñasco del centro está el más grande de los murciélagos. Sigue el único camino posible por la derecha y verás que uno de los murciélagos atacará. Trata de darle un golpe certero con la lanza para matarlo. Aquí la regla es simple: SI NO TE MOLESTA; NO LO MATES. Continúa el camino hasta ver la caja guindando que te lanzó Englehorn. Tira la lanza para hacerla caer y toma otra lanza rápido pues quizá aparezca un murciélago molestarte luego de oír la caja caer. Elimina a quien te moleste y toma de dentro de la caja la Escopeta y municiones. Dicha escopeta viene con dos cartuchos de carga.

Continúa el camino por la izquierda y llegarás a una zona muy peligrosa con puente de madera que corta en 90°. El puente pequeño soporta tu peso pero debes caer bien. Trata de evitar usar la Escopeta con los enemigos que vienen y cuando sigas el camino por la cornisa del peñasco llegarás a una zona con una pendiente que sube. En este momento, dos murciélagos llegarán por la retaguardia. Elimínalos ya sea con lanzas o la propia escopeta. Ahora continúa el camino hasta la plataforma que es en verdad el nido del murciélago donde está Carl Denham cautivo.

JEFE: MURCIÉLAGO GIGANTE

Para eliminar a este enemigo la clave es simplemente esperar a que llegue y darle un disparo certero al cuerpo con la Escopeta. No gastes el tiempo disparando a larga distancia pues la escopeta apenas le hará daño y tampoco molestes a los murciélagos que rondan alrededor del nido. Asegúrate darle un disparo cerca pues así evitas un disparo accidental a otros murciélagos y aseguras el máximo daño al enemigo grande. Dispara varias veces hasta que muera. Si por alguna razón se te acaban los cartuchos de la escopeta, observa los alrededores y verás una caja rota y dentro una Pistola con municiones. Pero asegúrate gastar todas las municiones de la escopeta ya que, como sabes, este juego es más realista pues solo puedes tener un arma a la vez.

Una vez eliminado el Murciélago gigante puedes eliminar a los otros enemigos si gustas usando lanzas o las balas de la pistola. Sigue por el camino donde llegaste al nido, solo que ahora debes tomar el camino desde el propio nido hasta la zona donde tomabas la Escopeta. Entra a la caverna y cuidado con los Venatosaurus que atacarán a Carl Denham. Usa lanzas o Pistola para eliminar al dúo y sigue hasta las afueras de la caverna, luego toma camino por la cascada hasta la puerta a la izquierda. Ábrela e ingresa hasta la casa en ruinas donde terminas el nivel.

=====
Nivel 08: HAYES
=====

KONG Fact: La primera vez que se usaba un animatronic en una película fue en King Kong 1976. No fue cuerpo entero sino más bien su rostro el cual fue diseñado por medio de servos electrónicos gracias al ingenio de Rick Baker (ET, Aliens) el cual se vistió de simio para darle vida a King Kong en esa era. Dino de Laurentiis había engañado a los críticos de cine quienes creían que King Kong era un robot real de 40 pies y aquel rumor de Robo-Kong fue tomado a mal. Hay que recordar que los críticos acusaron a la película de ser un desastre cinematográfico a lo cual Dino de Laurentiis respondió que "no puedo hacer caso a críticas de personas que

no distinguían un robot de un traje de Halloween".

Luego del punto de inicio sigue el camino hasta encontrar una caverna mientras sigues a Carl. En el camino encontrarás que hay unas criaturas semejantes a arañas algo grandes rondando en la curva a la izquierda. Pon atención aquí pues es un punto importante y deberás regresar más tarde. Si sigues el camino llegarás a una zona exterior con ruinas grandes, semejando a una muralla (que curiosamente se parece bastante a la de 1933 solo que más pequeña). En la zona verás un murciélago gigante y dos Venatosaurus.

Carl te dirá que hay un lugar seguro un poco más adelante. Sigue el camino hasta unas ruinas que tienen unas entradas. Debes saber que aquí los Venatosaurus no pueden entrar. Revisa el área en el interior y verás que hay una escalera en la parte de atrás. Sube y llegarás a una zona donde hay lanzas y una antorcha a un lado de la pared y desde allí tienes una muy buena visión de los dos Venatosaurus. Para eliminarlos con las lanzas debes darle un golpe certero ya sea al corazón o a la cabeza. Lanzas al lomo no infringen mucho daño así que lo más recomendable es lanzar una lanza o un hueso (frente a las ruinas donde estás hay un osario) para llamar la atención. Una vez queden enfurecidos podrás bajar y los Venatosaurus querrán entrar a la ruina pero no podrán. Es allí donde asoman sus cabezas y debes aprovechar para eliminarlo. En un momento, a la izquierda de las ruinas te dejarán municiones para la Pistola así que tómalas cuando las veas. Ambos Venatosaurus pueden ser eliminados con las lanzas y una vez eliminados sal.

Ahora debemos abrir la puerta y para ello debemos encontrar las dos palancas para los postes. La primera palanca se encuentra en una zona a la izquierda de la puerta. Encuentras unas zarzas que debes quemar usando una lanza con fuego (recuerda el fuego en las ruinas). La otra palanca es el principal problema. Toma una lanza o hueso y dentro de las ruinas donde estaba Carl verás en una esquina unas criaturas semejantes a moluscos. Toma una con la lanza o hueso (presiona R para pinchar) y regresa por la caverna donde llegaste hasta donde estaban las pequeñas arañas al inicio. Lanza el hueso o lanza con el molusco al lado de las arañas para que se quiten y te revelen la segunda palanca. Coloca ambas palancas en los postes frente a la puerta y empieza a rotarlos para abrir la enorme puerta.

La siguiente parte tiene un sistema de cavernas y llegas luego a un lago interior donde encuentras además una caja con Escopeta. Déjate caer cuando veas el agua y ten mucho cuidado con los megápodos que aparecen en la zona. Sigue la cueva hasta la salida donde te encuentras con Hayes que está al otro lado. Hayes te dirá que tiene un arma para ti pero debes acercarte. Camina por la izquierda, pasando por la cascada. Si tienes una lanza o hueso, pincha un pez para que tengas un medio de distracción. Ahora llegarás a una zona donde hay dos enormes Venatosaurus que debes sortear. La idea es tomar los caminos por las ruinas. Entra por la primera puerta al norte, sigue por allí y cuando dobles verás al otro lado otra ruina y una puerta inmediatamente defrente. Sigue así de lado a lado (puedes dejar el pez en un lugar alejado para que los Venatosaurus se lo coman) y llegarás a aguas algo profundas donde los Venatosaurus no pueden llegar. Al otro lado está el peñasco y presiona A para que Hayes te de la Metralleta.

Cuando tengas esta arma, un enorme Venatosaurus atacará a Hayes. Dispara con la metralleta y verás que el Venatosaurus saltará hacia ti y debes dispararle hasta matarlo. Si tienes problemas puedes entrar al lago pero debes saber que debes matarlo. Una vez eliminado toma la lanza y ponle

fuego y lánzala a las espinas que están cerca de Hayes para que llegue al otro lado. Ahora, debemos eliminar a los dos Venatosaurus de las ruinas. Debes usar ya sea lanzas o la propia metralleta para matarlos. Es algo problemático pero trata de atinarle con la lanza a la cabeza o bañarlos de balas con la metralleta. Una vez eliminados Hayes y Carl se unirán al grupo y seguirán más allá de las ruinas hasta una zona donde hay agua. En el paraje dentro de la caverna con agua llegarás hasta el otro lado donde terminas este nivel.

=====
Nivel 09: V-REX
=====

KONG Fact: en 1933 Kong va a atacar a los exploradores que cruzan un tronco sobre un abismo, mientras tanto Ann Darrow está sola e indefensa en un enorme tronco. De repente, al fondo aparece una especie de Tiranosaurus Rex diseñado según la época y con mucho detalle. Una escena de esta parte es muy famosa y es hasta culto entre los directores fanáticos de los efectos especiales. En una parte, el Rex baja su cabeza y se rasca la misma con una sus "manos". En el futuro muchas películas dieron honor a esta escena haciendo el mismo movimiento del Rex rascándose la oreja, como por ejemplo Gwangi y Jurassic Park.

Camina siguiendo a Hayes y Carl hasta pasar una caverna y llegando a una zona donde ves a Preston y a Jimmy. Uno de ellos dirá que un enorme monstruo (V-Rex) los está persiguiendo mientras ellos están encima de un enorme andamio algo peligroso. De repente un enorme V-Rex aparecerá de entre las sombras destruyendo el andamio. Mientras aparece usa la metralleta (te debieron quedar balas, sino deberás usar las lanzas) para matar a los murciélagos. Si lo haces bien verás que el dinosaurio empezará a comerse al mamífero volador y te dará tiempo para huir. Sigue a Hayes y Carl hasta la zona de las ruinas.

En esta parte, Carl y Hayes tratarán de abrir la enorme puerta mientras tú debes distraer al enorme terópodo. Primero elimina al murciélago que está rondando cerca de la zona por donde entra el V-Rex y mientras esté comiendo ve por la izquierda donde verás otro murciélago. Espera a que termine de comer (es muy importante que esperes) y verás que el V-Rex probablemente ataque a Hayes y Denham que están cerca. Llámale la atención disparándole al cuerpo para que te vea (debes saber que el V-Rex no puede morir). Una vez te vea dispara un tanto al murciélago de manera que baje el vuelo y el V-Rex se concentre en él. Dispara hasta matarlo o que baje lo suficiente para el que V-Rex se lo coma.

Viene ahora la parte complicada y que me tomó algo de tiempo. Sería buena idea usar algunas ruinas para dar vueltas y entretener al V-Rex. Observa que si tienes el arma colocada perderás velocidad así que si vas a correr suelta la R. Cuidate entre las ruinas y podrías ir hasta la zona del andamio disparándole al V-Rex si por si acaso quiere atacar a Hayes y Denham. Atráelo y cuando esté cerca viene la parte del riesgo: dispara a la cara de manera que empiece a molestarse y cuando suba el rostro ve por entre las piernas... no es broma, así lo he pasado ya tres veces pero quiero reconocer que me ha fallado igual pero puedes tenerla como técnica.

Ve ahora donde Hayes y Denham y ya para estas alturas debes probablemente la puerta esté abierta. Ingresa al estanque donde están Carl y Hayes y

espera a que el V-Rex llegue. Empezará a destruir todo pero tú ignora sus movimientos. Es importante que estés dentro del agua para que no te caigan escombros. De repente, el V-Rex abrirá un camino chocando con la ruina a la izquierda. Entra por aquí y sigue hasta el final.

=====
Nivel 10: ANN
=====

KONG Fact: las tres actrices que han encarnado la damisela de Kong han sido Fray Way en 1933, Jessica Lange en 1976 y ahora Naomi Watts en 2005. En una reciente encuesta hecha por la revista People se le preguntó cual era la rubia favorita entre las damas de Kong y la ganadora fue la hermosísima y espectacular Jessica Lange tomando 55% de los votos, en contra a los 31% de Watts y los 14% de Way. Jessica Lange se veía mejor que nunca en aquel filme que fue de hecho su primera película y preludio de sus éxitos en las próximas ceremonias de los oscars. Así como los errores de la crítica acerca de sus alusiones a la película, los críticos dijeron (para meter la pata aún más) que Jessica Lange jamás triunfaría en el cine y que debía retirarse luego de esa actuación. En 1933 y 2005 la damisela se llamaba Ann Darrow, pero en 1976 la joven rubia se llamó Dwan.

Continúa el camino siguiendo a Carl y Hayes hasta una zona donde ves que hay más espacio libre con alta grama. En esa zona revisa el área y verás una caja de madera guindando con una metralleta dentro. Si tienes municiones del nivel anterior recuerda gastarlas y luego entonces tomas las municiones y cambias el arma. Tendrás cuatro cartuchos enteros (80 balas) para ti. Recuerda que a diferencia de otros juegos, si haces una recarga (reload), pierdes las balas de ese cartucho.

Cuando sigas caminando encontrarás luego unos Venatosaurus pequeños en la zona. Al estilo del viejo Turok puedes masacrar los reptiles en esa zona (si crees que estos animales son reptiles claro). Sigue la zona hasta que oigas el grito de Ann a la distancia. Hay un solo camino hasta que veas a Ann corriendo sobre un tronco huyendo de King Kong.

Nuestro objetivo es ahora proteger a la damisela de las bestias que aparecen. Primero hay varios Venatosaurus pequeños en el área. Puedes hacer el modo zoom presionando Z y luego L para apuntar y disparar. Mata a todos los enemigos y espera a que Ann siga corriendo. Ahora ve por la cornisa de la colina hasta una zona donde ves una caja de madera con más municiones en el área. Gasta primero todas las municiones de la metralleta pues las municiones de la caja son pocas. Elimina a los Venatosaurus que aparecen nuevamente tratando de matar a Ann. Cuidado porque aquí algunos saltarán del tronco hacia ti así que mucho cuidado pues pueden salir dos o tres.

Luego de que los Venatosaurus ataquen aparecerán unos murciélagos pequeños y atacarán a Ann. Elimina a los enemigos pequeños que ataquen ya sea a Ann o a ti pues no te perdonan. Toma la Escopeta de la caja de madera cuando se te acabe las municiones de la metralleta y empieza a eliminar los murciélagos. Verás que de repente aparece un enorme murciélago que raptará a Ann y no podrás hacer nada. Preocúpate en protegerte tu mismo y de repente, de la nada aparecerá King Kong para salvar a Ann y así terminas el nivel en esta excelente transición.

=====
Nivel 11: KONG
=====

KONG Fact: En 1933 Merian C. Cooper quien dirigió la película original no permitió que cámaras exteriores filmaran la filmación de la película para evitar que supieran que tipo de efectos especiales estaban usando para la película. En 1976 por otro lado Rick Baker se vistió de King Kong y usó aquella extraordinaria máscara animatrónica. Sin embargo, Baker que compartió el diseño del simio, se molestó un tanto con de Laurentiis ya que este último quería que Kong caminara en cuatro patas como los gorilas mientras que de Laurentiis lo quería concebir en 2 patas tipo humanoide. Los críticos acusaron (nuevamente) a de Laurentiis por esta decisión a lo cual él simplemente explicó que la versión original a pesar de caminar en cuatro patas se mantuvo erguido casi toda la película. En 2005, Peter Jackson concibió el simio como un gorila lomo plateado y eliminó toda forma humanoide.

Aquí te introducen a King Kong y es hora de tomar el control del gran rey simio al puro estilo Prince of Persia. Simplemente usa el control de mando para mover al simio. Durante el movimiento te enseñarán algunas cosas que puede hacer Kong. Por ejemplo presionando B mientras corres aumentas la velocidad del simio.

En un momento saltarás a unas ramas fuertes para asirte. Presiona B para saltar de rama en rama y camina por las laderas de los abismos usando las parras para moverte. Salta con B de lado a lado para llegar al otro lado.

Si algún enemigo te molesta en el momento presiona A para atraparlo y puedes presionar X para morderlo y matarlo. Nota que si presionas Y cuando estás estático entras al Modo Furia. Presiona Y hasta que la cámara cambie y Kong use todo su poder. En este modo, cualquier enemigo muere al contacto cuando es atrapado.

Tu misión aquí es seguir al murciélago que tiene a Ann hasta su nido y en el camino enfrentas cientos de otros murciélagos pequeños que te atacaran. Solventa los obstáculos hasta llegar al nido donde enfrentas a la enorme bestia voladora.

Es un tanto complicado explicarlo pues es algo confuso pero si presionas B y luego cuando se acerca A puedes esquivar al murciélago cuando te ataca y propinarle un golpe para aturdirlo. Haz esto para que caiga y deje a Ann, luego muérdelo hasta que muera. Rompe la puerta de atrás usando A para romperla y sigue el camino hasta encontrar a Ann. Toma a Ann y terminas el nivel.

=====
Nivel 12: EL CAÑÓN
=====

KONG Fact: En los diferentes premios a "Los Mejores del Siglo", la película King Kong de 1933 está incluida entre las 100 mejores de todos los tiempos. En esos tiempos, los antiguos efectos especiales de

superposición fueron reemplazados por el extraordinario sistema de filmación por moción. En 1976, King Kong fue nominada a mejor música original y ganó el Óscar por Mejores Efectos Especiales, dando honor a lo que se hizo en 1933 y siendo la mejor película en este departamento antes de Star Wars gracias a su genial método de superposición que esta vez sí funcionaba a la perfección. En 2005, King Kong es fuerte candidato a estar entre los mejores en efectos especiales, continuando la tradición de la serie en este departamento.

Este escenario me recuerda mucho a algunas secciones del nivel 2 de Turok: Dinosaur Hunter porque corremos por cornisas muy peligrosas. Primero sigue el camino hasta que veas la caja guindando hasta que luego encuentras un puente de tablones. En esa zona aparecen cuatro murciélagos así que eliminalos ya sea con la Pistola o con lanzas o huesos que veas en el área.

Si continúas verás que hay una entrada a la derecha que no te lleva a ningún lado. Sigue recto pasando por otro tablón hasta encontrar un enorme puente que es muy largo. Antes de seguir, si vas por la derecha encuentras en la caverna una caja con un rifle francotirador (me pregunto quien será la víctima). Puedes tomar el rifle pero si te quedan balas con la pistola puedes eliminarlos con esta. Sea como sea, recuerda que el modo zoom se obtiene presionando L para sacar el arma y presionando Z para sacar la mira. Elimina a todos los murciélagos del puente antes de cruzar y cuando los hayas matado pasa el puente hasta el otro lado.

Camina por la cornisa y verás que de repente la música cambia y... una majestuosa vista de enormes Brontosauros. Mantén el paso hasta encontrar un estanque y luego una urna con fuego. Enciende un palo o un hueso y quema los espinales en la zona. Sigue caminando, cruza el valle nuevamente y encuentras una caja guindando donde está el rifle francotirador que debes tomar. Entra luego por la caverna detrás de la cascada.

Una vez dentro de la caverna prepárate para el terror del ataque de los megápodos. Primero entras al agua donde hay varios anfibios en la zona. Toma un hueso o lanza y atrapa un anfibio y ve a la zona seca. Allí encontrarás tres enormes megápodos. Lanza el hueso o lanza con el anfibio para que los megápodos se lo coman y luego rompe la puerta para seguir donde hay otro megápodo. A este lo puedes eliminar si te quedan balas o tomar una lanza antes de llegar aquí para defenderte. Al principio pueden ser ensayos de intento y error pero luego le ganas experiencia. En la siguiente parta hay más megápodos y milípedes. La idea es tomar carnadas y lanzarlas para seguir. Mantén el paso hasta un estanque y llegas hasta otra zona seca donde hay otro megápodo. La idea es mantener la calma y con buena puntería. Cuando veas enemigos solos trata de acertarles un golpe pero no rematarlos. No es solo matar y matar, si los hieres y te alejas es suficiente ya que todos estos enemigos no te persiguen por todo el nivel como en los juegos FPS.

Finalmente encuentras un camino algo angosto dentro de la caverna. Aparecerán algunos escorpiones, milípedes y murciélagos. La idea es eliminar a un murciélago por lo menos aunque será al inicio algo problemático debido a los escorpiones. Cerca de la bajada hay algunos gusanos que es alimento predilecto de los escorpiones. Así matas al murciélago y de esa forma puedes dejar a todo el grupo alimentándose cual bufete de primera. Sigue el camino y cuidado con el milípede al final y así terminas esta complicada misión.

=====

Nivel 13: MILÍPEDES

=====

KONG Fact: En 1933 se utilizó la popularidad que tuvo desde un inicio la producción de King Kong para darle publicidad al enorme nuevo símbolo de Estados Unidos: el Empire State. Para 1976 sorpresivamente Dino de Laurentiis tornó la historia hacia un complejo de edificios que en esos tiempos se consideraban horribles y vulgares. Dichos edificios eran las Torres Gemelas o el World Trade Center. La última torre se terminó de construir en 1974, dos años antes de la salida de la película y se usó esta misma película para promocionar estos dos colosales que superaban en tamaño al Empire State. Hoy en día, el Empire State tiene un retrato de King Kong en conmemoración al film de 1933.

Muchas personas tienen problemas en este nivel pero la verdad no es tan complicado aunque tiene una secuencia de puzzle que se podría considerar. Primero inicias saliendo de la caverna hasta una zona donde ves una caja con armamento. A lo lejos ves a Hayes y Carl tratando de abrir una puerta pero son atacados por un grupo de milípedes. Toma el rifle de la caja y apunta hacia donde están Carl y Hayes para dispararle a los insectos. La idea es proteger a Hayes y Carl mientras abren la puerta. Es un poco complicado pues la visión en el rifle disminuye pero puedes quitar el zoom y colocarlo de nuevo aunque debes ser rápido. Una buena idea (si no quieres muchos puntos) es poner a Hayes en el blanco y esperar a que el dispare y se encargue de los insectos. Luego, cuando veas que uno lo ataca por la retaguardia tu lo despachas. En otras palabras, debes encargarte de aquellos milípedes que Hayes no puede eliminar, los otros se los dejas a él. Una vez abierta la puerta, el dúo entrará y seguirá su travesía al otro lado del valle.

Sigue por la cornisa hasta encontrar un arma en una caja y cruza el puente hasta el otro lado pero antes verás que Hayes y Carl piden ayuda. Debajo de los tablones estarán ambos y verás que aparecen ahora milípedes y cangrejos enormes. Repite la táctica usada anteriormente para eliminar a los crustáceos y los artrópodos que veas. De nuevo, espera a que Carl abra la puerta y protege a Hayes. Ten cuidado que no se lo lleven los cangrejos y haz que sigan.

Continúa el camino por la caverna hasta una bajada y verás a Carl y Hayes al otro lado de la vereda. Cuando sigas el camino llegarás a una zona abierta con varios enemigos en la zona. Cerca de la derecha de la bajada hay insectos para alimentar a los milípedes. Lanza un hueso o lanza con carnada y haz que coman y eliminas a los enemigos con lanzas o con balas. Otra táctica es más útil pero más peligrosa y tiene que ver con la urna que ves en la parte superior derecha, muy bien escondida por cierto. Usa el rifle francotirador antes de caer o una lanza o hueso y haz caer la urna para encender otra urna y los alrededores. Sea como sea, elimina a los enemigos y pasa al otro lado.

Continúa bajando luego de la cascada y encontrarás más enemigos. Debes repetir el proceso. Aquí dependes de tu buena puntería con las lanzas y de usar correctamente a las carnadas para eliminar a todo el grupo. Mantén el paso hasta encontrar a Carl y Hayes al otro lado. Junto a ellos muchos milípedes morirán y una vez todo esté en calma debemos encontrar la palanca para abrir la puerta.

La palanca se encuentra detrás de unos espinales cerca de la zona de Hayes y Carl (al otro lado del estanque). Eso de seguro lo sabes, pero el problema aquí es encontrar fuego. Regresa todo el camino y llega a la zona que está inmediatamente después de la cascada que pasa por la puerta (es donde encontraste a los primeros milípedes que te atacan directamente en este nivel). Mira hacia arriba y a la derecha de la puerta con la cascada encuentras el fuego. Hazlo caer con lanzas o huesos y encenderá una urna pequeña del sueño. Toma un hueso o lanza, enciéndela y verás que no podrás pasar por la puerta con la cascada. Mejor aún, a la izquierda de allí hay una abertura en la pared y si ves hay una urna en el suelo. Lanza el hueso o lanza con llamas para encenderla. Pasa por la cascada y toma una lanza o hueso, enciéndela y llévala a la zona de Hayes y Carl y ahora si podrás lanzarla hacia las espinas donde ves la palanca. Toma la palanca, ponla en la columna y abres la puerta para salir de este nivel.

=====
Nivel 14: BRONTOSAURUS
=====

KONG Fact: Cuando se hizo la película en 1933, un dinosaurio en particular era muy famoso: el Brontosaurus. En dicha película, este enorme saurópodo (esa es su familia) era carnívoro y devoró a varios exploradores en un estanque y en la propia jungla. Sin embargo, en esos tiempos muchos detalles erróneos habían sobre el Brontosaurus. Por ejemplo, la nariz era arriba de su boca cuando en realidad estaba sobre sus ojos en una especie de espolón cartilaginoso. Por otro lado, su cuerpo era más esbelto y no recordete como aparece en 1933. Hoy en día, el nombre Brontosaurus no existe en la paleontología pues ese dinosaurio ahora se llama Brachiosaurus. Peter Jackson utilizó los modelos originales de 1933 que conserva en su colección para la versión de 2005 de King Kong, colocando a propósito el diseño del Brontosaurus con todos sus errores de 1933. El nombre Brontosaurus significaba Reptil Trueno, asumiendo el sonido de sus pasos en la llanura.

Este es uno de los mejores escenarios del juego y que más emoción tiene. Primero llegas a una zona donde encuentras el amplio canal o valle donde caminan los enormes saurópodos. Todo está tranquilo, solo ten cuidado con los Brontosaurus y que no te pisen.

Cuando llegues al otro lado encuentras una enorme ruina y unas espinas que obstruyen el paso. De momento no podrás hacer nada, aunque Hayes, con su mirada supersónica, dice que observa una llama o fuego al final del valle, en dirección donde van los brontosaurus. De nuevo, ten mucho cuidado con no ser parte de las huellas de estos monstruos.

Por la izquierda encuentras una caja con una Escopeta. Ahora sigue el camino y evita los paso de los saurópodos. En el camino encuentras varios Venatosaurus. Trata de protegerte con las ruinas y camina por la derecha cruzando con mucho cuidado. En un momento la estampida cesará y podrás seguir más tranquilamente aunque serás acosado por muchos Venatosaurus. Sigue por la parte derecha hasta el final donde encuentras un fuego en una parte alta. Ve recto y dobla por la derecha por el estanque hasta la parte superior. Usa un hueso o lanza para encenderla y ahora enciende las espinas de abajo. Las espinas oscuras no se pueden quemar.

Ahora, lanza el hueso con fuego hasta una urna al frente de la que ya está encendida. Déjate caer y ahora ve a esa urna y enciende un hueso. Una buena táctica es lanzar ese hueso con fuego para eliminar a los Venatosaurus ya que mueren en un solo disparo. Recoges entonces el hueso antes que se apague y vas eliminando así. Es menos seguro pero aseguras más puntos. Continúa hasta que veas que llegan más Brontosaurus. Está de más decir que debes llevar el hueso hasta la urna del otro lado y así los vas llevando de urna en urna para ir encendiéndolas.

En el camino oirás un fuerte rugido (no es Kong :p) y la estampida será ahora más fuerte. Mucho cuidado cuando vayas a cruzar y trata de llegar a donde está Hayes y Carl. Habrán más Venatosaurus que te atacarán sin cesar así que cuidado. Una vez llegues donde están Carl y Hayes verás que un Brontosaurus yace en el suelo. Cuando veas a Carl y Hayes toma la lanza con llamas y lánzala a los espinales para quemarlos. Una vez quemados verás que aparece un enorme V-Rex. Debes ir escapando poco a poco entre las partes no quemadas antes de que el V-Rex destruya las ruinas y te coma. Sigue hasta el final.

=====
Nivel 15: JIMMY
=====

KONG Facts: cuando la película apareció en 1933 no tenía en todo el elenco principal ningún actor de raza negra. Solo los nativos eran de raza negra aunque hay que destacar que muchos de ellos eran realmente mestizos de Bahamas. En 1976, el personaje Boan era el único de la tripulación de raza negra y fue el único sobreviviente junto a Jack de la matanza del puente sobre el abismo. En 2005, Hayes es el único de la tripulación de raza negra y muere en el mismo puente sobre el abismo a manos de King Kong.

Cuando sigas el recorrido encuentras al inicio del nivel una caja de madera con el rifle francotirador. Checa tu armamento (botón Y) y decide si dejar la Escopeta o tomar el rifle. Mantén el paso siguiendo a Carl y Hayes y encontrarás a pequeños venatosaurus y murciélagos. Usa lanzas si tienes confianza. Ten cuidado porque debido a que la vegetación es fuerte aquí puede que se te pierdan algunos enemigos. Baja todas las escaleras hasta el valle y encontrarás un río donde ves a Jimmy cerca de una balsa de madera.

Una vez lo veas verás que será atacado por varios venatosaurus pequeños. Toma el rifle y municiones de la caja de madera y úsalo para eliminar a los venatosaurus que atacan al pobre de Jimmy. Debes protegerlo hasta que pueda subirse a la balsa de madera.

Una vez Jimmy esté en el cauce del río, sigue a Carl y Hayes y verás que entre las sombras sale un nativo. Si sigues caminando encuentras una puerta que empieza a abrirse (es una trampa). Los nativos te han lanzado varios de los cariñosos animales que viven en la isla, entre ellos peligrosos venatosaurus y milípedes. Luego aparecen varios murciélagos. Debes ser rápido y tratar de usar lanzas, huesos y balas de forma equilibrada para ahorrar municiones. Elimina a todos los enemigos para que puedas seguir por la puerta.

Continúa el paso por entre los pastizales hasta ver que varios nativos te atacarán con lanzas con fuego. En la primera parte evita las lanzas y cuando estés en el río checa la lanza que tiran y toma una con fuego para lanzarla al espinal que está cerca. Sigue caminando, cruzando el río y evitando los ataques nativos hasta llegar al otro lado donde encuentras a Jimmy junto a su balsa.

=====
Nivel 16: EN LA BALSA
=====

KONG Facts: la escena de la balsa fue eliminada de la película King Kong de 2005 y que solo aparece en el trailer. Similar a la escena del inicio donde Ann practica el grito, ambas son exclusivas del videojuego (a menos que se coloquen al final en el DVD). La escena de la balsa en el río es original de 1933 aunque en ese entonces fue en un estanque tranquilo donde los exploradores eran atacados por un enorme Brontosaurus que incluso era carnívoro.

Este nivel es genial. La idea es mantenerte vivo en la balsa, evitando el ataque de los furiosos nativos. Observa que la balsa de Jimmy tiene un osario para poder tomar huesos indefinidamente. Además hay una lanza con una antorcha de manera que presionando R junto al fuego enciendes el hueso.

La idea de este nivel es lanzar un hueso con fuego hacia la zona de los espinales de manera que el fuego consuma los puestos de ataques de los nativos. Debes moverte de lado a lado para evitar las peligrosas lanzas y tener mucho cuidado en apuntar. Quizá no te den más de una oportunidad.

La balsa tendrá algunas escenas en unos rápidos muy peligrosos pero siempre es recomendable tener a mano tu manojito de huesos con fuego. En las partes finales donde los nativos atacan más encontrarás murciélagos y milípedes. Debes equilibrar todo bien y es importante no fallar. No pierdas el tiempo puyándolos, mejor lanza los huesos con fuego de ser posible. Elimina a los milípedes y murciélagos pues pueden atacar a Jimmy. Cuando aparezcan los enemigos cerca y los nativos, trata de eliminar a los nativos cuando los tengas a buena distancia y mientras los espinales se queman mata a los enemigos cercanos. No se te ocurra llegar cerca de los nativos porque no fallan. Sálvate de los ataques y llegas al final.

=====
Nivel 17: AGUAS TURBULENTAS
=====

KONG Facts: Peter Jackson trabajó junto a Michael Ancel (Rayman 2, Beyond Good and Evil) de UbiSoft para tener otra forma de presentar a King Kong. Es uno de los raros casos (quizá el único en su clase) donde el director de una película elige el director del juego, debido a que Jackson le gustó mucho el diseño del juego Beyond Good and Evil. La serie El Señor de los Anillos fue traída a las pantallas de videojuegos por Electronic Arts y Peter Jackson nunca trabajó junto a EA. La razón es que Jackson es

un fanático muy fuerte de King Kong y pidió hacer la película desde 1997 pero en ese momento decidió mejor esperar porque las películas de monstruos pululaban en el cine (Godzilla por ejemplo).

Al igual que el nivel anterior, debes luchar contra retos en la balsa solo que a mayor velocidad. Lo peor de este nivel son los enormes V-Rex que aparecen. Primero aparece uno por la izquierda y luego sale otro por la derecha. Trata de dispararle con la Escopeta en la cara misma (de preferencia en su "nariz"). No pierdas el tiempo disparando en el cuerpo o piernas, dispara a su cara para hacerlo retroceder.

Cuando el V-Rex de la izquierda se aleje observa al de la derecha que camina por la cuenca. Observa que salen varios murciélagos en el área así que dispara al murciélago para que caiga y el V-Rex empezará a comérselo mientras te da tiempo para encargarte del otro.

Los rápidos serán más violentos y seguirás en el mismo ritmo. Debes disparar o lanzar huesos a la cara y eliminar a los milípedes que aparezcan mientras te encargas del dúo de terópodos que te acosan. Al final pasarás por una caverna y uno de los V-Rex te esperará pero de repente aparece el gran rey de los reyes en la Isla Calavera.

=====
Nivel 18: LA PELEA
=====

KONG Fact: el único "animal bestial" que apareció en 1976 en la versión de Dino de Laurentiis de King Kong es una enorme serpiente de casi 70 pies de largo. El enorme ofidio enfrenta a King Kong en una cruel batalla. En 1933 King Kong lucha muy al graciosamente frente a un enorme Tyranosaurus Rex al estilo de 1933 (con 3 dedos y no dos como se pensaba en esos años). En ambas batallas, King Kong mata a la bestia abriendo sus fauces hasta romperlas en un sangriento final. De hecho, en la versión de 2005, cuando también mata al último V-Rex abriendo sus fauces, este le dobla el maxilar superior y luego le mueve la boca a ver si está vivo. Mientras muchos de tus amigos que vieron la película quizá sintieron esta escena graciosa, es una remembranza a la misma escena que apareció en 1933 y no fue un capricho del director.

Iniciamos peleando usando a King Kong. No pierdas el tiempo usando el poder con Y porque puedes hacerte daño. Mejor esquiva los ataques usando B y luego A cuando se acerca el V-Rex. Luego presiona A varias veces para golpear al V-Rex. Observa que debes dejar a Ann en un lugar seguro presionando X pero la rubia huirá entre un portón. Mientras tanto Kong debe vencer al enorme dinosaurio. En un momento, luego de muchos golpes, verás que King Kong agarrará las fauces del V-Rex. Cuando esté en esa posición presiona A rápidamente para abrirle la boca y romperle los maxilares, de esa forma terminas con él.

Ahora corre hacia la puerta y mueve el obstáculo usando X luego rompe la puerta de madera usando A. Ahora corre y presiona B para saltar. Sigue saltando y camina por las parras de las laderas para escalar. Continúa el camino hasta llegar al claro donde está Ann. Ahora debes luchar contra los V-Rex. Nuevamente evita usar Y para invocar el poder de Kong. Lucha usando esquives y cuando agarre la boca recuerda abrirla con todo el poder. Elimina a ambos V-Rex y terminas este nivel cuando agarras a Ann.

=====
Nivel 19: EL PANTANO
=====

KONG Fact: Al inicio de la película de 2005, Carl Denham pregunta a su productor que actrices están libres y mencionan el apellido de una tal Way que trabajaba en esos momentos para RKO. Esa actriz es Fray Way, la original damisela de King Kong 1933 y trabajaba en dicha película de Radio City Pictures.

Este nivel posee una transición donde debes proteger a tus compañeros cuando cruzan las peligrosas aguas del pantano. Primero puedes tomar la caja con la pistola pero solo tendrás 5 balas. Mejor ve al osario de la izquierda y toma un hueso, luego lo enciendes con el fuego del inicio y quema los espinales de la derecha donde está la caja guindando. Bájala y toma el rifle francotirador.

Ahora, cruza el primero de los estanques del pantano. Debido a que la profundidad es mínima puedes usar el rifle aquí así que cuídate mucho de los ataques de los reptiles que nadan aquí y cuida a tus compañeros cuando sean atacados. Sal del estanque y encuentras otro estanque más. Ahora, Hayes y Denham irán por el pantano mientras tanto tú debes protegerlos para que crucen a salvo. Debes tener suficientes balas para eliminar a estos enemigos que necesitan dos o tres disparos directos. Hay muchos cocodrilos de estos y cuando tus amigos pasen ahora debes hacerlo tu confiando en que serás protegido por Hayes (no te preocupes, Hayes tiene mejor puntería que tu). Al otro lado obtienes una caja con más municiones para tu rifle. Continúa el paso.

Mientras caminas encuentras un grupo de murciélagos que están guindando en la parte superior. Llámale la atención y empieza a matarlos. Mientras sigues encuentras otro estanque solo que esta vez está tapado por enormes espinales. Observa que hay un fuego en una plataforma cercana. Debes tener cuidado con los murciélagos y pasar por el angosto camino de ruinas hasta la plataforma. Allí arriba hay un grupo de lanzas que puedes encender y así quemar las espinas. No bajes de allí, de momento trata de eliminar a los murciélagos que puedas y oírás que Hayes te pedirá que los protejas mientras cruzas. Teniendo cuidado que los murciélagos no se acerquen (si no los has matado a todos) pon atención a tus compañeros y dispara a los cocodrilos que los atacan. Debes protegerlos de manera que ambos lleguen al otro lado sino fallarás y deberás empezar. Una vez lleguen al otro lado ahora te toca a ti mientras eres protegido por Hayes.

Camina ahora hasta encontrar unas largas escaleras y sube por ellas para terminar este nivel.

=====
Nivel 20: PERSEGUIDO POR EL V-REX
=====

KONG Fact: Peter Jackson trabajó junto a Michel Ancel en la producción y dirección del juego y existen muchos detalles interesantes que ni

siquiera aparecen en la película. Uno de los más destacables ocurre al final de este nivel. Cuando terminas la misión, King Kong es disparado y cuando la cámara se aleja se nota como una especie de zona boscosa que separa a los exploradores de Kong. En la película es una enorme caverna pero en el juego es una muy similar versión a la zona de jungla de 1933 en esta misma escena. En dicha película King Kong ataca a los exploradores porque simplemente los ve, pero en 1976, King Kong los ataca porque es disparado por los exploradores.

Cuando inicias el nivel, unos Venatosaurus molestarán a Ann así que debes eliminarlos presionando A para golpear (recuerdas que tu no golpeas a Ann) y salvarla. Ahora, presiona X cerca de Ann para tomarla en tu mano y ve por la derecha y encontrarás una especie de pilar natural. Presiona B para escalar y una vez arriba presiona X para dejar a Ann. Ahora enfrenta sin problemas a los enemigos mientras ves que Ann empezará a correr y tomará una lanza con fuego y abrirá el camino de espinas que estorba el paso.

Ahora, sigue ese camino y escala la pared hasta el río. Sigue a Ann y baja por la cascada y toma a Ann. Sigue corriendo y escala la nueva pared. Estarás en una zona donde caminas de forma horizontal por las laderas, luego saltas y llegas al final hasta otra zona abierta. Pon a Ann en el suelo (presiona X) y ve al norte donde ves una puerta de madera que debes romper. Ahora Ann correrá hacia el fuego dentro de la puerta que abriste y cuando encienda la lanza, tómala (presiona X) y llévala a la derecha y colócala en la parte superior del pilar (debes escalar para llegar). En ese procedimiento te encontrarás con muchos murciélagos que te estorbarán pero debes darles sus golpes. Si alguno se posa en tu espalda presiona X para tomarlo, X de nuevo para lanzarlo o Y para morderlo.

Ahora, Ann subirá por la cornisa hasta la sección de púas de madera y lanzarla la lanza con fuego para quemarla. Ahora King Kong podrá escalar por las parras de esa pared pero verás que Ann correrá por una sección paralela. En el camino encuentras a varios enemigos pero Ann es perseguida por un enorme V-Rex. Sigue todo el camino, salta cuando veas el abismo y verás al final una columna que estorba el paso. Cuando trates de moverla aparecerá otro V-Rex cerca de ti mientras Ann se defiende en el otro lado. No te preocupes mucho por ella, sabe defenderse mejor que tú mismo. Usa el movimiento de esquivar (presiona B y luego A) para golpear al V-Rex varias veces. No se recomienda usar la furia porque puede demorar un tanto y el área es pequeña. Elimina al V-Rex de la forma usual presiona A varias veces cuando agarre sus fauces y rómpele la mandíbula.

Ahora si, presiona X para mover la columna y rompe la pared. Llega al otro lado y Ann saltará hacia ti salvándose.

=====
Nivel 21: EL TRONCO
=====

KONG Fact: en las tres películas oficiales de King Kong, la primera vez que el simio se enfrenta ante los exploradores es en la escena del tronco. En 1933, King Kong los ve y ataca. En 1976 King Kong los ve pero nunca los ataca hasta que le disparas varias balas. Esto se hizo con la idea de que en toda esa película King Kong siempre espera ser atacado

antes de atacar, permitiendo que la bestia se ganara el carisma y simpatía de ese filme. En 2005, Peter Jackson usó igualmente esta versión de Dino de Laurentiis y King Kong es primero atacado antes de atacar, matando a muchos en la famosa escena del tronco.

Una escena clásica de las películas de King Kong es la escena del cruce del tronco sobre el abismo. Cuando tengas el control de Jack verás como el enorme simio ataca a los exploradores que cruzan el tronco. No podrás hacer nada y aunque dispares King Kong llegará y moverá el tronco de lado a lado. Irremediablemente caerás al abismo. Una vez abajo camina siguiendo el río hasta encontrar a Hayes y Denham que están al otro lado de una ranura en el suelo. Sigue por la cornisa a la derecha hasta el valle.

=====
Nivel 22: LOS NATIVOS DE ISLA CALAVERA
=====

KONG Fact: en 1933 King Kong ataca ferozmente a los nativos de la isla luego de romper la puerta de la muralla, mordiendo y pisando a los isleños, propinando severas muertes a muchos de ellos. En la versión de 1976, más que una amenaza, King Kong era el Dios supremo de los isleños y era venerado por los indígenas. Luego de romper la puerta de la muralla, King Kong es venerado por última vez. En la versión de 2005 para el cine, los indígenas solo se ven en la escena del sacrificio pero nunca más desde esa parte.

KONG Fact: Cuando Peter Jackson se unió a Michel Ancel para el juego King Kong quería dirigir una forma paralela de King Kong y contar la historia de una forma diferente. El juego mismo posee "cameos" y escenas inspiradas en los anteriores filmes que son exclusivos y no salieron en la película. Por ejemplo, los andamios donde los nativos atacan con lanzas son seguramente inspirados en los mismos andamios usados en King Kong de 1933 cuando los nativos atacan al simio una vez este entra a la aldea.

Iniciamos este nivel en una difícil posición ya que King Kong es atacado desde estructuras de madera a lo lejos de las cuales un grupo de isleños le tiran poderosas lanzas al rey simio. Sumado a este ataque aparecen algunos venatosaurus y peligrosos murciélagos. Lo primero es solventar el problema con los nativos. Observa que el centro de la zona hay una ruina que debes destruir presionando A. Ahora, una vez en el suelo presiona X y lánzala hacia uno de los andamios de los indígenas. Quizá seas molestado por algunos enemigos así que quítatelos de encima. Puede resultar confuso pero podrás tomar con tus manos la estructura en el suelo y lanzarla presionando X nuevamente. No olvides a Ann pues puede ser atacada y nota que a su derecha hay otra estructura que puedes hacer caer. Toma el pedazo mayor y lánzalo hacia el andamio restante, de esa manera te librarás de los molestos isleños. Ahora camina hacia la zona donde estaban los nativos, mueve el obstáculo y rompe la puerta de madera.

Ahora, en la siguiente sección toma a Ann y empieza a moverte por entre las paredes de los abismos, saltando y evitando problemas hasta llegar a otra zona con nativos. Aquí los isleños saldrán de unas cavernas así que debes apartarlos de tu camino. Deja a Ann y empezará a escalar las parras hasta una zona alta, mientras tanto tu te encargas de eliminar cualquiera oposición. Espera a que la señorita Darrow destruya las trampas de madera y cuando estés listo sube por allí. Sigue el camino eludiendo obstáculos

hasta encontrar un obstáculo que debes mover. Mientras continúas verás que un V-Rex aparece y atacará a Ann; mientras te lanza lejos. Así termina este nivel.

=====
Nivel 23: SALVAR A ANN
=====

KONG Fact: la versión de King Kong de 2005 es reconocida por sus muchos cameos. Uno de los más curiosos está en la escena final cuando los aviones atacan a King Kong en la cima del Empire State. En uno de los aviones uno de los que lo maneja es Rick Baker. Quizá pase desapercibido pero fue Rick Baker el que se vistió de King Kong y lo inmortalizó en 1976 en la versión de Dino de Laurentiis. Aún con las propias quejas de Rick sobre Kong caminando como humano, hay que destacar que es uno de los trabajos de más calidad en cuanto a maquillaje y actuación.

Verás que Ann será atacada por un enorme V-Rex y ya King Kong no estará allí para salvarla. Camina por el único camino posible hasta encontrar un paraje entre espinas. Luego pasas un riachuelo y tendrás que pasar de todos modos por entre las piernas del V-Rex. Ahora llegarás a un claro donde el V-Rex empezará a seguirte mientras Ann te pide que le des tiempo mientras abre la puerta.

Para sobrevivir aquí debes mantener al V-Rex ocupado y tus mejores aliados son las lanzas que encuentras y las ruinas. Utiliza los arcos para moverte por entre las ruinas y siempre tener entre el V-Rex y tu persona las estructuras de piedra. La idea es mantenerte siempre detrás de las ruinas y cuando el V-Rex muestre su cara le das un golpe directo con la lanza a su cara. En un momento, el V-Rex destruirá la primera ruina así que te mueves a la siguiente. La idea es moverte desde la ruina más alejada a la puerta (que está al final del río) hasta la más cercana. Usa las lanzas que están en esas ruinas y empieza a dar vueltas. Si el V-Rex se aleja debes pegarle para que Ann abra la puerta rápidamente. Ahora, la última de las ruinas es la mayor y ya Ann tendrá 75% de su trabajo hecho. Sigue moviéndote entre los arcos y usa las lanzas para molestar al V-Rex hasta que Ann te de el mensaje que la puerta está abierta. Ojalá y el V-Rex no destruya las ruinas antes de que se abra la puerta sino que tendrás que correr por tu vida como loco y quizá seas almuerzo del enorme terópodo. Una vez Ann te avise, corre hacia la puerta.

Sigue el único camino posible, huyendo sin mirar hacia atrás pues el V-Rex está molesto. Sigue el camino mientras ves que Ann correrá paralelo a ti. Sube por la cornisa hasta que veas que Ann te pedirá la mano para salvarla. Solo colócate allí y Jack le dará la mano. Sigue el camino hasta encontrarte con Hayes y Denham.

=====
Nivel 24: LA CAVERNA
=====

KONG Fact: la versión de 1933 colocaba a King Kong como una bestia sin sentimiento y capaz de solo matar y matar, típico de la cinematografía de esos tiempos. Para 1976, Dino de Laurentiis prometió que muchos sentirían lástima y hasta odiarían a los humanos por ser tan crueles con un poderoso monstruo que se ganó el cariño de la gran mayoría tras una muerte muy dolorosa y sangrienta. A pesar de lo criticada de esa versión, Peter Jackson dejó de lado el King Kong como bestia sin sentido y le dio un toque "cariñoso" como lo hicieron en 1976, donde el simio era el personaje más carismático.

No hay enemigos ni nada. Sigue el camino dentro de la caverna y de repente oirás el rugido de una enorme bestia, la cual es King Kong. Ann correrá a ver al simio. Entre tanto Hayes, Jimmy y tu siguen entra las fauces de la formación geológica hasta encontrarse con Ann frente al enorme rostro de Kong. King Kong se irá y luego Ann retomará el camino hasta la salida donde seguimos al siguiente nivel.

=====
Nivel 25: VENATOSAURUS
=====

KONG Fact: debido a que la serie El Señor de los Anillos para los videojuegos fue desarrollada y distribuida por Electronic Arts, la enorme compañía estadounidense tenía al inicio la candidatura para hacerse de los derechos de King Kong. Pero debido a que Jackson quería trabajar directamente con este film y deseaba darle un enfoque personal, eligió a Michel Ancel de UbiSoft (gracias a Dios). Esto demuestra la fascinación y fanatismo que posee Peter sobre la película en si, ya que fue celoso incluso para elegir el grupo encargado del videojuego, cosa que ni siquiera se inmutó con El Señor de los Anillos.

Camina hasta encontrar un enorme claro dentro de la caverna. Sigue todo el camino recto hasta la zona final donde encuentras una puerta de madera que será nuestra salida. Cerca de las espinas hay una caja que debes hacer caer para tomar la Escopeta dentro de ella. Tendrás muchas municiones dentro y esto solo significa que vendrán muchos problemas.

En cuanto pase un tiempo, Jimmy sedará cuenta de que una manada de venatosaurus atacarán sin cesar. Usa los huesos del osario si tienes agallas o la escopeta misma para eliminar a los dinosaurios. Nota que salen de los flancos derecho e izquierdo. No recomiendo salir de la zona cercana a la puerta pues si lo haces puede que pierdas la noción de la posición y cuando Hayes o Jimmy necesiten ayuda estarás algo lejos. Quédate allí y dispara a los venatosaurus que aparecen. Trata de adelantarte, por lo que la mejor posición es en la parte frontal de esta zona, donde ves bien por donde atacan los enemigos. De lado a lado, lanza huesos o dispara y mata a los enemigos. Recuerda que la escopeta es efectiva a corta distancia así que debes apuntar bien y darle el disparo de gracia. Los enemigos quedarán aturdidos así que mientras están en el suelo puedes rematarlos con el hueso o darles otro balazo en la cabeza cuando se levanten. Protege a Ann, Hayes y Jimmy y verás que habrá un periodo de calma.

De repente, dos venatosaurus aparecen de la nada y otro dinosaurio un poco más grande y oscuro con ellos. Los dos venatosaurus empezarán a pelear con el mayor. Mientras eso ocurre espera a que alguien gane la

batalla o que uno se de cuenta de tu presencia. Solo ataca cuando te ataquen y entonces empieza a disparar. Allí no hay aliados así que todo lo que se mueva debe morir. Aunque es buena idea eliminar a uno de los venatosaurus pues así el enemigo más grande puede distraerse y allí aprovechas.

Una vez eliminado el último trío debes quemar los espinales de la zona cercana a la puerta de madera y encontrar la palanca para abrir la puerta. Para ello Ann te acompañará. Primero ve por la izquierda hasta un riachuelo y luego una subida. Sigue el camino interior y ten mucho cuidado con los milípedes. Siempre carga contigo una lanza y encuentra unas aguas algo profundas. Llega al otro lado rápidamente y ten cuidado con Ann (si está en problemas, elimina a los enemigos rápidamente). Encuentras un claro con un bloque en el centro y una puerta a la derecha para romper. El espacio reducido luego te lleva a una zona donde hay más milípedes y ves un fuego abajo. Ve por la derecha y pasa entre la cascada hasta la fogata y enciende un hueso o lanza. Tira este objeto con fuego hasta los espinales a la derecha de la cascada y Ann automáticamente tomará un poco de fuego y encenderá una urna cercana. Regresa todo el camino, recordando que se recomienda encender las urnas que veas por si se te apaga el fuego y debes regresar. Usa las larvas para distraer a los milípedes y sigue siempre con una lanza o hueso encendido. Mantén el paso por el estanque profundo y mucho cuidado pues aquí aparecen muchos milípedes. Sal de allí hasta la zona de Hayes y Jimmy y enciende los espinales.

Ahora debemos encontrar la palanca. Camina por la derecha hasta una caverna detrás de una pequeña cascada. Desde que llegas al corredor encuentras dos milípedes y un venatosaurus. Trata de matar a algún milípede para que el venatosaurus se lo coma y mientras esto pasa dispara a placer para eliminarlo (o usa hueso o lanza). Luego elimina al milípede restante y sigue el camino. Ve por la izquierda y luego hacia delante hasta una zona alta donde ves una fogata. Toma una lanza o hueso y enciéndela, luego lánzala hacia la parte de abajo donde hay dos venatosaurus pastando en grama alta. Aprovecha esto para quemar el pastizal y así eliminar rápidamente a los dos venatosaurus para que sean presa del fuego. Pasa al otro lado y ten mucho cuidado porque de la parte superior derecha aparecen varios milípedes. Elimina a los arácnidos y toma la palanca del madero. Ahora regresa todo el camino hasta la zona de Hayes y Jimmy. No tendrás mucha oposición esta vez.

Simplemente ahora coloca la palanca en el poste, muévete para mover la puerta y pásala para terminar este nivel.

=====
Nivel 26: EN LA CIÉNEGA
=====

KONG Fact: en 1976, el productor de King Kong fue Dino de Laurentiis, un afamado miembro de la comunidad cineasta actual. Muchas de sus filmaciones han sido criticadas con bandos muy pronunciados. Se le reconoce hoy en día por estar siempre metido en las producciones de la serie de Hannibal Lector, siendo él el productor de Hannibal y Red Dragon, además de la versión Manhunter de 1986 donde se muestra al asesino serial. Fue él quien produjo King Kong y la secuela King Kong Vive. A pesar de las críticas de los críticos "revisteros", muchas

personas gustaron de la versión de 1976 por lo emotiva y entretenida que fue. El productor nació el 8 de agosto de 1919, en Torre Anuzziatta, Italia. Ha producido más de 150 películas desde 1941.

Este nivel puede ser muy confuso pues todo está muy oscuro la mayoría del tiempo. Mientras caminas encontrarás que oyes algunos pasos aquí y allá. Sigue hasta encontrar un enorme murciélago rodeado de otros dos más pequeños sobrevolando una especie de altar. Cuando te acerquen aparecen algunos murciélagos normales a atacarte mientras el grande sigue en lo alto. Da la vuelta por las ruinas hasta la parte superior y enfrentarás al enorme enemigo.

El murciélago grande empezará a atacarte con embistes directos al cuerpo de Jack, mientras que los que lo rodean atacarán a los exploradores y a ti también. Cuando se aleje trata de dar una mirada por los alrededores por si algún compañero necesita ayuda o si de paso algún enemigo volador desea sorprenderte. Luego observa el enemigo mayor y cuando se acerque dale de nuevo con un hueso o lanza. Puedes usar la escopeta si tienes aún cartuchos. Recuerda dispararle cuando esté lo suficientemente cerca. De esa forma eliminas a todos los enemigos y puedes seguir.

Ahora, baja hasta la ciénega y sigue por las aguas profundas. En esta parte encuentras varios enemigos subacuáticos como cocodrilos y quizá tengas problemas pues debes mantener a tus amigos vivos en la retaguardia. Trata de revisar todos los flancos para asegurarte que todo está en orden y fíjate bien en el rastro blanco de los reptiles. Mantén el paso y protege a tus compañeros hasta llegar a una zona segura. Allí encontrarás algunos pequeños venatosaurus que viste cruzar anteriormente por un tronco. Luego encuentras un claro y a la izquierda una fogata. Usa los insectos de la derecha y atrápalos con la lanza para alimentar a los crustáceos que caminan cerca. Cruza esa zona y toma el fuego para encender los espinales. Ahora regresa a la tripulación con un hueso encendido y enciende los espinales. Recuerda tomar la metralleta.

Mantén el paso por la laguna y de nuevo mucho cuidado con los reptiles. Sigue por las aguas profundas hasta unas ruinas. Por la izquierda encuentras unas barras de madera que puedes romper presionando R. Entra y verás todo muy oscuro. Sigue hasta encontrar otras barreras de madera. Cuando las rompas encontrarás más cocodrilos en el área. Sigue el camino que puede confundirte pues está muy oscuro y sigue rompiendo las barras de madera hasta salir y llegar hasta el punto final del nivel.

=====
Nivel 27: LLAMANDO A KONG
=====

KONG Fact: en 1981 un juego llegó a los arcades y cambio totalmente el género dominado por juegos espaciales de disparos como Galaga, Space Invaders y Centipede. Shigeru Miyamoto diseñó el solo el juego Donkey Kong donde un personaje llamado Jumpman (conocido actualmente como Mario) deseaba salvar a su querida Pauline de las garras de un feroz gorila en lo alto de una estructura. Universal demandó a Nintendo ya que decían estos que la compañía nipona estaba parodiando a la estrella King Kong y sin el consentimiento de Universal Studios. A pesar de que es obvio que Miyamoto tomó a King Kong como personaje base para Donkey Kong (no como diseño, sino el mismo juego), Universal nunca pudo comprobar al 100% esta

aseveración y hoy en día la historia aún cuenta la vida del simio de corbata roja de Nintendo.

Este es uno de los niveles más peligrosos y emocionantes de todo el juego. Inicias caminando junto a Jimmy, Ann y Hayes hasta llegar a un enorme lago donde ves la avioneta de Englehorn sobrevolando el área. Cuando piensas que están salvados todos aparece de la nada un enorme V-Rex que ataca la avioneta aunque esta escapa ilesa. De repente el V-Rex verá a sus nuevas presas quienes son Hayes, Jimmy, Ann y por supuesto Jack. Todos empezarán a correr por la izquierda así que rápidamente debes seguirlos. Quizá tengas municiones sobrantes del nivel anterior, sino toma una lanza y sigue al grupo. Lo importante aquí es no mirar mucho hacia atrás y observar con detenimiento el camino que siguen Ann y Hayes que son los más adelantados. No te preocupes por Jimmy pues aunque está algo rezagado nunca vi que el V-Rex se encargara de él. Sigue el camino entre las ruinas y las espinas hasta llegar al arco de la ruina grande del fondo superior donde el V-Rex de momento no puede pasar.

En la nueva sección, si caminas hacia delante verás una especie de escalinata destruida y dos columnas grandes a cada lado. Curiosamente esta estructura se parece mucho a los altares de sacrificio de 1933 y 1976. Observa que a la izquierda hay una especie de estructura con antorchas y verás sobrevolando siempre dos murciélagos en el área. A la derecha hay una especie de ruinas con un estanque pequeño y si entras verás unas escaleras y una vista desde una posición primordial de toda la zona. De repente Hayes dirá que el V-Rex destruirá la ruina y los atacará y Ann dice que hay que llamar a King Kong usando llamas. En ese momento el V-Rex escapa.

Ahora viene lo bueno, todos deben ir a la zona de las ruinas de la derecha de esta parte ya que ofrece protección inmediata. Sube las escaleras laterales y verás que Ann dirá que va a llamar a King Kong y tú debes protegerla. Para ello debes tener municiones suficientes del rifle que está en el inicio de esta zona. Cuando Ann corra hacia el altar no pierdas el tiempo disparándole al V-rex. Mejor dispara a los murciélagos que sobrevuelan el área de manera que el V-Rex se los coma una vez caigan. De esa forma entretienes al enorme terópodo mientras Ann sube la columna derecha del altar. Cuando termine con uno dispárale al otro. No cometes el error de matar a ambos murciélagos a la vez pues uno de ellos desaparecerá un tiempo después y el V-Rex atacará a Ann. Espera a que termine con uno y luego mata al otro. Sigue así y aparecerán otros murciélagos más para la alimentación del V-Rex. Mantén esto hasta que Ann encienda los espinales y haga aparecer a King Kong.

El cinema muestra como Ann es tomada por Kong y el V-Rex los decide atacar. En el paso Hayes recibe un fuerte golpe.

=====
Nivel 28: KONG AL RESCATE
=====

KONG Fact: una película muy famosa tipo B enfrentaba a King Kong y Godzilla. La película se llamaba simplemente King Kong vs. Godzilla y existen dos versiones: una proveniente de Estados Unidos y otra japonesa. La creencia popular menciona que King Kong venció en la versión americana

y Godzilla en la japonesa, sin embargo, el enorme simio ganó en realidad en ambas versiones de aquella cinta. Curiosamente, la muralla de la isla y los indígenas se respetaban de la versión original de 1933, solo que al parecer la isla de Kong estaba llena de una fruta mágica capaz de producir un trance con el cual lograron atrapar a Kong para enfrentarlo al enorme reptil destructor de Tokio.

Nuevamente usamos a King Kong en un nivel de alta adrenalina. Una vez llegas encontrarás al V-Rex atacando a Ann. Enfrenta al enemigo y véncelo de la forma usual. Recuerda usar B+A para esquivar y golpear y combinarlos con ataques normales para golpes. Usa las parras de la pared para saltar y golpear si deseas (simplemente presiona B). Cuando el V-rex muera verás que Ann será raptada por un enorme murciélago y llevada a una plataforma cercana.

Rápidamente presiona X frente al portón para mover la columna y rompe la puerta presionando A. Corre usando las parras hasta que el murciélago huya lejos. Sigue el recorrido tratando de no perder de vista al murciélago. Es muy importante que no te entretengas con enemigos pequeños aquí a menos que quieras puntos y estés experto. Presiona B y sigue el camino hasta una zona donde enfrentas al murciélago. De repente aparecerá otro de esos enormes mamíferos voladores y cuando ambos hayan muerto podrás salvar a Ann. Recuerda la técnica usual de esquivar usando B+A para golpear fuertemente al enemigo.

Mueve la columna y destruye la puerta y no olvides a Ann (presiona X). Ahora camina o corre por las paredes y usa las ramas hasta llegar a una zona con mucha lava. Déjete resbalar por la pared y salta hasta una estructura central. Puede resultar muy confuso a donde debes ir pero simplemente gira con el stick de control y presiona B para que cuando alcances el ángulo correcto, Kong se lance automáticamente hasta la parra. Sube por ella y sigue el camino hasta llegar a una zona donde bajas hasta un río y una cascada.

Aquí deja a Ann que automáticamente se colocará en un lugar seguro. Mientras tanto debes enfrentar a tres enormes V-Rex. Uno de ellos está más alejado, cerca de la cascada así que déjalo en paz de momento y elimina a los otros dos enemigos de la forma usual. No uses el botón Y de momento y cuando termines con esos dos elimina al tercero que merodea solitariamente en el fondo. Una vez terminados todos toma a Ann y usa X luego para mover la columna y destruye la puerta y terminas este nivel.

=====
Nivel 29: HACIA EL AEROPLANO
=====

KONG Fact: King Kong es atrapado cuando Jack rescata a Ann de un enorme peñasco. En 1976, Jack rescata a Dwan luego de que King Kong lucha con una serpiente. En ambas películas (así como en el 2005) King Kong pasaba la muralla de los indígenas y era atrapado. En 1933 no se explica como King Kong es transportado a Nueva York pero en la producción de Dino de Laurentiis de 1976, se explica como King Kong es llevado a Nueva York, siendo transportado este en un enorme tanque de un barco petrolero.

Empezamos en la zona donde Ann fue tomada por Kong. Primero ves que Hayes por fin muere luego de algunos minutos de delirio. Ahora solo están Jimmy

y tu para escapar de la isla. El sonido del aeroplano de nuevo se oye y Jack asume que ha bajado en el lago nuevamente. Por eso debemos regresar hacia el lago.

Primero toma el camino hacia la ruina grande y ve por la derecha entre las propias ruinas. Llegarás en un momento hasta la zona donde están los espinales que pasaste cuando el V-Rex te perseguía. Nota que ahora la zona está llena de venatosaurus. Primero camina por los espacios que dejan los espinales y prepara tu puntería pues aparecen algunos enemigos voladores. Nuestro objetivo es llegar a la zona superior derecha donde se ve un fuego. Camina hasta allí y toma un hueso o lanza y enciéndela. Luego empieza a lanzar el hueso o lanza encendida hacia los espinales: del lugar de donde vienes y hacia delante.

No pareciera importante pero a pesar de que ya pasaste es buena idea encender esas espinas por si deseas escapar. Algunos murciélagos te atacarán y debes atinarles ya sea con lanzas o el rifle. Nota que en la cadena alimenticia, los venatosaurus se comerán a los murciélagos así que aprovecha cuando estén comiéndose a las ratas gigantes voladoras.

Una vez hayas encendido las espinas, cruza la zona hasta la parte de enfrente de la zona del fuego. Hay una ruina donde Jimmy se esconde. Ya desde ese lugar puedes ver el aeroplano pero además un par de venatosaurus. Ellos atacarán sin pensarlo y debes eliminarlos rápido. Hay una caja con municiones allí cerca. Quizá cuando llegues los venatosaurus ya te hayan emboscado, pero puedes tomar un hueso o lanza y tomar con R una de las larvas. Lanza la lanza o hueso con larva lejos para que te de tiempo de tomar municiones del rifle. Ahora si, aprovecha para eliminar a los enemigos y cuando todos estén eliminados regresa a la zona con el fuego.

Allá toma una lanza o hueso, enciéndela y lánzala hacia las espinas que te separan del lago donde está el aeroplano. Sigue ese camino hasta salir volando y escapar.

=====
Nivel 30: HACIA LA GUARIDA
=====

KONG Fact: la guarida de King Kong de 1933 es muy similar a la vista en 2005. Se destaca que en 1933 se nota un pequeño error en la filmación donde se nota el soporte del muñeco que usaban para mover a King Kong cuadro por cuadro. La guarida de King Kong de 1976 es algo diferente ya que parece una zona con volcanes apagados y extrañas estructuras rocosas. Un grupo de ellas son muy parecidas a las torres gemelas de Nueva York y es la razón por la cual King Kong sube las torres. Es curioso, pero en la versión de 2005, cuando King Kong está con Ann, el recuerda su momento en la guarida al golpearse en el pecho y diciendo que el lugar es "hermoso". En 1976, King Kong subió a las torres pues recordaba el momento de "la boda" que se realizó en la isla.

La ambientación en este nivel es soberbia y los efectos de iluminación son una salvajidad. Bueno, a la guía .

Camina por el único camino posible el cual está bastante angosto. En el recorrido encontrarás una caja con un rifle francotirador y municiones.

Puedes checar cuantas municiones tienes actualmente ya que esta caja solo contiene 2 cartuchos recargables. Sigue luego el camino hasta una cascada. Cruza por el río hasta el otro lado y notarás la abundancia de murciélagos. Puedes eliminar a algunas ratas voladoras para anotar puntos pero ten cuidado porque dominan en cantidad en grandes proporciones. Mantén el paso hasta llegar a una especie de templo donde todo está muy oscuro.

Dentro encuentras algunos venatosaurus medianos y varios murciélagos sobrevolando la zona. Es obvio ya a estas alturas que los murciélagos constituyen una forma de ganar tiempo y entretener a los venatosaurus (si me permiten el verbo). Dispara a un murciélago para cruzar recto de la zona donde llegaste. Allá arriba los venatosaurus no te podrán alcanzar así que tienes un lugar seguro para disparar y pensar que hacer. En esa zona hay una caja con un rifle francotirador así que sería buena idea cargar municiones. Ahora bien, volviendo la mirada hacia la izquierda encuentras unas pequeñas ruinas que será nuestro objetivo. Usa un murciélago como carnada para mantener alejado al venatosaurus mediano y corre hacia las ruinas.

Una vez dentro, observa los alrededores y verás una puerta de madera con palos entrecruzados. Rompe la barrera y sube hasta encontrar un osario donde puedes tomar huesos y encenderlo con el fuego cercano. Observa los alrededores y verás un poco hacia el noroeste (de donde estás) el grupo de espinas. Lanza el hueso encendido para quemar las espinas. Ya sabes adonde ir así que nuevamente necesitarás de carnada o eliminar de por sí a los venatosaurus medianos. Cuando todo esté más o menos seguro (nunca hay seguridad aquí) corre a toda velocidad hacia esa zona donde encuentras unas larvas que debes tomar (recuerda llevar un hueso :p). Toma la larva y luego encuentras, pasando un portón que debes romper, un grupo de arácnidos. Puedes usar igualmente un hueso con fuego para espantar a los arácnidos. Sea con larva o con fuego, toma la palanca.

Regresa al templo a la zona de los venatosaurus medianos y sube las escaleras hasta el portón. Coloca la palanca en la ranura y empieza a mover el poste para abrir la puerta. Sigue y encuentras una caja guindando y sigues por la puerta de madera. Sigue por allí y ahora encuentras una escopeta que te servirá para el siguiente nivel pues a la derecha hay una puerta de madera que al cruzarla, pasarás por un camino estrecho hasta el final.

=====
Nivel 31: LA GUARIDA DE KING KONG
=====

KONG Fact: En todas las versiones de King Kong, la damisela del gran simio es rescata por Jack en esta zona. En 1933, luego de una batalla con una criatura parecida a un plateosaurus, King Kong la lleva a la zona alta en el peñasco y luego de batallar con un pterodáctilo, Jack aprovecha que Kong está ocupado y rescata a Ann. En 1976, King Kong lleva a Ann a la guarida y es atacado por una enorme serpiente de casi 80 pies de largo. Mientras Kong lucha, Dwan escapa y divisa a Jack quien la lleva de vuelta. En 2005, Kong duerme junto a Ann cuando de repente despierta, pero un grupo de enormes murciélagos atacan a Kong. Jack y Ann se agarran de una de estas enormes criaturas y flotan así hasta un río.

Curiosamente, en las versiones de 1933 y 1976, Kong empieza a despojarle las prendas de vestir a Ann y Dwan respectivamente. En la versión de 2005, no existe tal escena pues se desea un nexo más inocente.

Los siguientes niveles fueron hechos como a la apurada. Primero sigue el camino único hasta encontrar una puerta que debes romper. Luego sigues hasta encontrar una caja donde está el rifle francotirador. sería buena idea tomarlo pero hay muchos enemigos en la zona así que aprovecha si tienes arma y elimina a los murciélagos y cuando estén eliminados toma el rifle y sigue matando a las ratas voladoras subdesarrolladas. Sigue el camino subiendo las escalinatas hasta encontrar una especie de caverna.

Dentro de la caverna entras por un "camino" de agua. Sigue por el estanque hasta encontrar a King Kong dormido junto a Ann. Al acercarte presiona A para que hables con Ann y una vez hables con ella, esta empezará a hablar. Luego se irá y escapará por un lado terminando el nivel.

=====
Nivel 32: BATALLA EN LA GUARIDA
=====

KONG Fact: este nivel ofrece un interesante panorama. En la versión de 1933, King Kong lucha con una especie de plateosaurus en la caverna y luego con un enorme pterodáctilo hasta que Ann y Jack escapan. En 1976 la escena en la guarida de Kong fue con una enorme serpiente de casi 75 pies. Se sabe que Peter Jackson quiso contribuir en el juego ya que deseaba incluir algunos detallitos extras al mismo. Sería bastante acertado pensar que esta es una de esas escenas ya que la batalla dentro de la guarida de Kong posee un enemigo como una serpiente enorme. A destacar que esta serpiente es algo pequeña en comparación a la de 1976 pero es se podría decir que se basaron en aquella película.

Esta escena es netamente de batalla. King Kong enfrenta a un grupo de serpientes (o así parece) del inframundo. Debes enfrentar a serpientes pequeñas y grandes. La idea es eliminar a las serpientes grandes una a una. La teoría es así pero la práctica puede resultar difícil pero trata de concentrarte en una serpiente grande. Si otra serpiente grande se mete no te queda otra. No te empecines a enfrentarte a una y si se va obsesionarte con ella.

A las serpientes pequeñas quítatelas de la espalda presionando X y luego muérdelas (A) o lánzalas lejos (X). Hay una primera ola de enemigos de alrededor dos serpientes grandes. Una vez ambas eliminadas de la forma usual (rompiendo su mandíbula) tendrás un pequeño lapso para enfrentar la segunda ola de dos serpientes más. Puedes invocar el poder de Kong (presiona Y varias veces) y de esa forma puedes tener cierta ventaja para la siguiente lucha. Recuerda que debes presionar B+A para esquivar y golpear ya que los golpes son más fuertes. Una tercera ola incluye a tres enormes serpientes. Simplemente recuerda presionar X de vez en cuando para asegurarte que no hay reptiles pequeños sobre ti y lucha normal. Un dato extra es que esta caverna incluye algunas parras para escalar. Puedes escalar, saltar y golpear propinando fuertes golpes. Vence a todos los enemigos y pasas el nivel.

=====
Nivel 33: ;LIBERTAD!
=====

KONG Fact: Los fans de King Kong saben que la escena del Agujero de las Arañas de 1933 fue eliminada por razones de censura y cultura de aquella época. Sin embargo, hay rumores que existe una escena perdida en la versión de 1976 de Dino de Laurentiis. Supuestamente, luego de que Kong toma a Ann, el grupo de tripulantes se embarca a rescatarla en la selva. En una escena, los exploradores arreglan las tiendas de campaña y se van a dormir. Es allí donde supuestamente aparece la enorme serpiente que luego Kong enfrenta. Es un rumor fuerte aunque son pocas las evidencias que lo corroboran. Muchas escenas de King Kong de 1976 fueron eliminadas y de estas aún no se tienen indicios.

Simplemente estás en la balsa junto a Ann y empiezan a hablar de Kong. Que el simio no es un monstruo (es su cultura gracias a la versión de Dino de Laurentiis). Termina el paseo en la balsa y pasas el nivel .

=====
Nivel 34: PERSEGUIDOS POR KING KONG
=====

KONG Fact: más escenas editadas?. En la versión de 1976 de Dino de Laurentiis, King Kong escapa del show en el Estadio Shea en Nueva York y desata el caos en la ciudad. Antes de destruir el tren, había una escena donde King Kong pasaba entre los edificios, tomaba un auto y lo lanzaba por todos lados explotando en los edificios. Aunque muchas hipótesis hay por la razón de que quitaron esta escena, la más fuerte radica en que Dino de Laurentiis quería que King Kong no fuese como Godzilla (una bestia sin sentido y destructora). Ya que no había razón para que Kong arremetiera contra el auto y los edificios, la escena fue quitada. En Nueva York, todos los desastres que causó Kong fueron a causa de Dwan y no existe ese efecto de bestia sin sentido.

Corre junto a Ann hasta encontrar la salida de la caverna. En la zona verás que King Kong aparece de repente por aquí y por allá pero no te verá, solo sigue a Ann. Nota que aparecen varios venatosaurus y murciélagos. Puedes usar la técnica de la carnada aquí pero no es mucho peligro. Sigue el camino y verás una parte donde debes usar el fuego para encender una urna.

Mantente en posición eliminando a todo enemigo que esté cerca y luego prepárate para encender la urna y quemar todo alrededor. Quema los arbustos con espinas para pasar y terminar el nivel. Como dato curioso, en una parte caminas por una cornisa y Kong baja la mano buscando a alguien. Es netamente un recuerdo o cameo de la escena popular del agujero en la pared en la escena del tronco donde Kong quiere atrapar a Jack ;).

=====
Nivel 35: CAMINO DE VUELTA
=====

KONG Fact: Luego de King Kong de 1933, RKO trae una oscura secuela llamada Son of Kong donde retorna el actor que dio la vida a Carl Denham en esa década. Los efectos especiales regresaban aunque la película está entre aquellas no oficiales de King Kong. Otra no oficial es King Kong vs Godzilla que tuvo dos versiones diferentes (en EU y Japón). Una aparece en los años 60 donde King Kong era un enorme simio robótico. La última versión de King Kong no oficial es King Kong Vive en 1986. En esta película aparece Linda Hamilton y fue producida también por Dino de Laurentiis.

Este nivel puede ser un problema ya que hay pocas lanzas y tienes algunos enemigos que atacarán a Ann. Camina siguiendo a Ann por la colina hasta encontrarte con un venatosaurus tamaño normal y un murciélago. Nota que el dinosaurio está peleando con el murciélago y este cae. No te molestes en matar al murciélago a menos que quieras puntos. De todas formas, Ann molestará al dinosaurio y este empezará a atacar . Usa una lanza que tengas (de preferencia con fuego) y tírasela al dinosaurio. Usarás tres lanzas si le das en el cuerpo y una lanza si le das en la cabeza.

Una vez eliminado, podrás quemar las espinas de la izquierda. Puedes usar la urna de fuego que hay allí o regresar al inicio donde hay fuego. No tires la lanza pues hay pocas, mejor usa R para quemar. Ahora tienes una pasarela larga de donde salen varios dinosaurios y murciélagos. El detalle es saber donde están las armas y saber defenderse con ellas pues hay pocas. Hay un grupo de lanzas a la izquierda cerca de donde murió el primer murciélago. A medio camino de la pasarela hay otro grupo de 4 lanzas. Debes seguir el camino y defender a Ann de los ataques de estos enemigos. Elimina a todo lo que camine. Al final hay más lanzas. Debes tener buena puntería para sobrevivir.

Luego encuentras un espacio con grama alta. Sigue ese camino y en una zona abierta te darás cuenta que aparecerán unos isleños. Empezarán a lanzar lanzas con fuego. Solo da unos pasos hacia atrás para evitar los golpes de las lanzas y cuando la grama haya sido quemada sigue el camino hasta la caverna y luego hasta la zona final.

=====
Nivel 36: DE RETORNO A LA ALDEA
=====

KONG Fact: Una de las escenas que se ha mantenido casi intacta es el retorno a la aldea. En las tres versiones mantiene la misma constante donde Ann y Jack (o Dwan y Jack en 1976) se escapan de la guarida de Kong, caen al agua y van a pie de regreso hasta la aldea donde abren la muralla.

KONG Fact: La historia de 1976 explicaba que un grupo petrolero iba a buscar un pozo de petróleo pero que no se encontró. En su reemplazo se llevan a Kong para justificar el viaje. Es allí donde explican como transportan a King Kong hasta Nueva York, el cual es llevado en un enorme barco petrolero. La escena es quizá la más diferente de todas en cualquiera de las tres versiones.

Sigue el camino hasta llegar a una zona al final de la subida donde hay una especie de ruinas y muchas espinas. Aparecerán algunos enemigos pero nada complicado. Observa las urnas bien a lo lejos entre las ruinas. Usa el osario para tomar un hueso y lanzarlo a las urnas, hacerlas caer y así quemar las espinas. De esa forma debes dejar toda la zona libre de espinas.

El problema que viene es encontrar la ranura o caverna de salida. Hay muchas ruinas y todo es muy confuso. Si tuvieses el sistema de sonido 3D te podría ayudar el rugido del dinosaurio (a mi me ayudó). La cosa es que debes ir por la derecha y encuentras una ruina por donde puedes entrar. Allí hay una ranura en la pared que te deja bajar hasta otra zona. Mantén el paso hasta encontrar la enorme (y espectacular) muralla.

Jack y Ann empezarán a hablar. De momento Ann bajará por un costado y dirán que todo es muy extraño. Ann empezará a subir por el altar y de repente, la muralla se encenderá ... los indígenas están aún vivos y esperando. Cuando Ann caiga en la trampa el nivel terminará.

=====
Nivel 37: LA CAPTURA DE KING KONG
=====

KONG Fact: En la versión de 1933 King Kong es atrapado en la playa cuando se lanza una probeta con gas para dormir. Kong cae rendido y atrapado. En 2005, Peter Jackson decide hacer lo mismo y atraparlo de una forma más o menos similar en la playa de la Isla Calavera pasando la cueva. La versión más diferente en cuanto a la captura de Kong es la de 1976 donde luego de romper la muralla, King Kong cae en un agujero (que es una trampa) donde hay gas para dormir. Un aspecto destacable es que en esa escena, cuando Kong ya está dormido, de la trampa sale su brazo (mecánico) de entre el gas blanco. Y se nota uno de los errores más comunes de esa película que es el de equivocarse en cuanto al tamaño. En forma relativa es fácilmente notable que la mano de Kong es de una bestia muy grande que no cabe en ese agujero. Solo el brazo es más de la mitad de todo el agujero.

Este nivel es genial. Primero rompe la primera puerta y llega hasta la segunda donde encuentras a unos isleños atacándote con lanzas. A pesar de que puedes seguir, es recomendable que golpees a los isleños porque infringen mucho daño al pobre primate. Cuando lo hagas pasa a la segunda puerta.

Ahora, verás que la puerta tiene una columna estorbando. Nota que a la derecha salen isleños que empiezan a tirarte lanzas con mucha fuerza y dan mucho daño. Cuando trates de quitar la columna esta no podrás moverla pues te estorban los golpes. Ve por la derecha y salta a la rama y sigue a la plataforma. Elimina a todos los enemigos y sigue entre el camino corriendo por las paredes hasta el final. Una vez allá elimina a los enemigos, ve por la izquierda a la plataforma y elimina allí a los malos hasta por fin bajar y quitar la columna.

Encontrarás más enemigos en el camino y debes mover más obstáculos. De nuevo se recomienda quitar cualquiera cosa que te dañe antes de realizar cualquiera acción. Una vez sigas encontrarás a Ann amarrada a otra especie de altar. Tómala y continúa el camino hasta encontrar una especie de pilar de roca entre la lava. Sube y deja a Ann para que use la lanza y la tire con fuego a las espinas. Ahora, espera a que regrese y sube por la pared hasta arriba. Sigue todo el camino ahora hasta la playa donde Carl Denham estará esperando para atraparte con los demás. Puedes tirar los botes de los exploradores pero al final serás atrapado y dormirás plácidamente terminando el nivel.

=====
Nivel 38: KONG DORMIDO
=====

KONG Fact: el nombre de la película de 1933 es KING KONG: La Octava Maravilla del Mundo. Cuando Carl Denham atrapa a King Kong en la playa, este dice las mismas líneas de la versión de 1933, donde promete que compartirá todo con sus trabajadores y que pronto verá en los banners de Nueva York el inicio del espectáculo: "KONG: Eight Wonder of the World". Curiosamente, en 1933 y 1976, King Kong es atrapado en la noche/madrugada pero en el 2005 en el día :p.

Simplemente esperas a que Carl diga aquella clásica frase de 1933 donde muestra sus planes de llevarlo a la ciudad de Nueva York. Mientras que Ann se niega y siente lástima por el enorme simio. Así pasas al siguiente escenario.

=====
Nivel 39: EN LAS CALLES DE NUEVA YORK
=====

KONG Fact: El que representaba a Carl Denham en la versión de 1976 era Charles Grodin y se llamaba en la película Fred E. Wilson, importante colaborador de Petrox (compañía petrolera que supuestamente luchaba en el mercado con Shell y Exxon). Cuando presenta a King Kong en la escena del espectáculo (de una forma original) el simio escapa y se forma el caos. La versión original de Dino de Laurentiis decía que Fred Wilson era atacado por Kong y cuando este lo iba a pisar, Fred escapaba dejando solo su sombrero en la huella de Kong. Supuestamente esa escena significaba que su trabajo en Petrox terminaba ya que luego el CEO de Petrox lo despide de la compañía. Pero Fred E. Wilson fue tan villano durante toda la película que los ejecutivos de Paramount (y otras personas en general que vieron la película antes de ir al cine) recomendaron que Fred Wilson debía morir aplastado por King Kong como ocurrió al final.

Este nivel puede resultar muy confuso en su parte media. Inicias en el teatro. Primero presiona Y muchas veces para romper las cadenas y luego escapa pasando recto. Cruza la primera barrera, pasa el puente y de allí a las calles.

En la siguiente zona encuentras a varios carros que te disparan y algunos francotiradores en las azoteas de los edificios. Un auto en particular muy grande es bien peligroso pues lanza enormes cabezas de misil que te dejan completamente aturdido. Recomiendo evitarlos a menos que corras muy rápido. Usa el Y para cambiar la vista o usa el filtro de color en la pantalla de trucos pues este nivel es demasiado oscuro. Sigue el camino eliminando a los autos hasta la siguiente puerta.

Ahora entras a una zona donde hay muchas calles entrecruzadas y muchos carros de policía y taxi. Puedes tomar los autos con X y lanzarlos con X si están los enemigos algo lejos. Aquí inclusive puedes encontrar un banner de la película The Invisible Man :D. Puedes subir los edificios pero solo un poco. Camina por la izquierda hasta encontrar un enorme bus estorbando la puerta. Quítalo con X y rompe la puerta.

Ahora encuentras un enorme bloque. Notas que la cámara cambia cada vez que pasas un cruce. Mi recomendación es que, si no andas haciendo puntos, sigas recto hasta el final ya que estos autos son extremadamente peligrosos. De repente, aparecerá Ann quien se pondrá en tu mano. Ahora sigue el camino hasta el pie del Empire State. Camina allí y empieza a escalar.

=====
Nivel 40: EL EDIFICIO EMPIRE STATE
=====

KONG Fact: El Empire State se terminó de construir en 1932-33, en plena época de recesión norteamericana. El símbolo del imponente edificio neoyorquino ayudó a solventar algunos problemas pero aún no era aceptado. Cuando King Kong salió, el enorme edificio fue usado como sepulcro de King Kong y ganó sorpresiva popularidad. En la actualidad, en la entrada del edificio hay un enorme mural donde se inmortaliza aquella extraordinaria escena de 1933 en el edificio Empire State. Probablemente, si en aquellos tiempos, King Kong hubiese sido una víctima como en 1976 o 2005, el edificio pudo ganarse mala fama, pero ya que el King Kong de 1933 era realmente el villano, el edificio obtuvo el carisma. A recordar que la escena de 1976 fue en las torres gemelas (World Trade Center). Curiosamente, las torres gemelas fueron terminadas en 1974 (la última). En ambas versiones se usaron edificios recién construidos.

Una vez subas tendrás que seguir camino hasta el final. Arriba sube hasta la torre y agárrate allí. Los aviones empezarán a atacar y se acercarán. Usa X para atrapar los aviones pero eventualmente verás que Kong será duramente golpeado por las metralletas de los aviones. Recibirás mucho daño hasta que al final caes y mueres.

KONG Fact: En 1933, Carl Denham usa las mismas líneas de 2005 donde dice que "Los aviones no mataron a la bestia, fue la bella quien lo mató". Muchas escenas de hecho ofrecen cameos de los anteriores King Kong, como cuando en el teatro se toca la canción original del King Kong de 1933 en la escena del sacrificio; o cuando Rick Baker (quien se vistió de King Kong en 1976) maneja uno de los aviones. Sin embargo, el juego ofrece un cameo muy interesante y es que cuando King Kong es acibillado en la torre éste está agarrado de la misma forma que en el juego, de una mano dando vueltas sobre la torre. De hecho, algunos de los movimientos para

Weta Artworks: Enviroment 1

Completa el juego en un 5% para abrir los primeros artes del juego.

Filtro de "Película Vieja"

Es un premio muy cool donde accedes a cambiar la imagen de todo el juego en un modo más o menos al estilo antiguo (no exactamente blanco y negro). Completa el 15% del juego para ello.

Weta Artworks: Enviroment 2

Obtén el código online 1 y 25% del juego para acceder a la segunda galería de artes del juego en ambientes.

Horizontal Flip

En la sección de videos abre el modo Horizontal Flip. Termina el 100% del juego (o sea, acabarlo).

Filtro de alto contraste

Obtén el código Online 2 y termina el juego al 100% para obtener el filtro de alto contraste en las opciones de vídeo.

Weta Artworks: Kong Parte 2

Obtén en total 20000 puntos para abrir la galería de artes de Kong.

Weta Artworks: Enviroments 3

Obtén 50000 puntos de forma global para abrir la galería de artes

Entrevista a Peter Jackson

Una excelente entrevista a Peter Jackson que obtienes luego de 75000 puntos totales.

Weta Artworks Kong parte 3

Obtén 100000 puntos totales para abrir la galería

Weta Artworks Kong parte 4

Obtén 150000 puntos totales para abrir la galería.

Entrevista a Philippa Boyens

Termina el juego al 100% y luego de obtener 2000000 puntos accede al código online 3.

Final Alternativo

Termina el juego al 100% con 250000 puntos totales para acceder a un nivel de bono donde te muestran un final alternativo.

//

5. P U N T U A C I O N E S

//

En esta parte de mi guía incluyo la explicación para obtener los 20000+ puntos en cada uno de los niveles. Espera las actualizaciones para este modo.

//

6. C U R I O S I D A D E S

//

En la guía incluía datos curiosos del personaje en su película, juegos y otros. Aquí los incluyo todos y alguno que otro extra al final de la lista.

- El nombre del barco en la versión de 2005 es Venture, sin embargo, en la cinta de 2005 Peter Jackson colocó debajo de la palabra Venture la palabra: Surabaya. Surabaya es un puerto de Indonesia y a muchos quizá no le parezca extraño pero es el nombre del puerto donde inició la aventura de King Kong de 1976 producida por Dino de Laurentiis. Es un dato curioso pues afirma que Jackson uso incluso aspectos de aquella gran cinta. En el juego la palabra Surabaya fue removida.

- Contrario a la creencia popular de algunos casuales de King Kong, la Isla Calavera nunca se llamó así. En 1933, Carl Denham menciona que su mapa era cierto: "allí está la muralla y la Montaña Calavera". En 1976 Jack Prescott menciona que una leyenda hablaba de una embarcación "pasó el banco de niebla y naufragó en la Playa de la Calavera". En 2005, luego

de tantos años de llamarla incorrectamente, Peter Jackson decide darle el nombre definitivo de Isla Calavera.

- En la cinta de 2005 Peter Jackson usó una especie de caverna grande como introducción a la isla. Esto puede ser una pequeña semejanza al Arco de la Isla de la versión de 1976.

- En el trailer se ve claramente que Ann Darrow toma unas escenas en la playa y es cuando Kong da su enorme rugido. Peter Jackson había dicho que muchas escenas del trailer no saldrían en la película final y esta es una de ellas. Curiosamente, esta escena si aparece durante el juego. Se rumora que el propio juego posee otra dirección alternada de la película, donde incluso Peter tomó en consideración salvar al simio como en el juego. Nos preguntamos si el DVD vendrá con este extra donde King Kong se logra salvar

- A diferencia de las versiones de 1933 y 1976, los indígenas no se encuentran en las cercanías de su pueblo. De hecho, esta aldea está desolada y en total ruinas, no como las anteriores con chozas y zonas de aposento. En el juego se nota la gran cantidad de ruinas que rodean Isla Calavera.

- La muralla es uno de los aspectos más característicos de King Kong. En 1933 estaba hecha de ladrillos y con un portón de madera y se veía bastante perfecta para ser hecha por estos nativos. En 1976 se hizo una enorme muralla de madera muy realista que se veía espectacular. Estaba completamente hecha de maderos con detalles muy aborígenes. La versión de 2005 regresa a una muralla de ladrillos solo que más tenebrosa y con un arte escénico maravilloso. La muralla en si es la primera visión espectacular de toda la película.

- El baile es otro punto característico. En 1933 el baile era algo tonto si se compara a la versión de 1976 donde la tribu mostró todo un verdadero espectáculo con una coreografía muy bien realizada mientras se oía el grito de KONG!. En la versión de Peter Jackson, el baile para atraer a Kong es igualmente un lujo por su estilo de trance africano muy bien realizado: oscuro, terrorífico y envolvente. En las anteriores versiones, el jefe indígena era un hombre mientras aquí es una anciana que usa el mismo diálogo final que en la versión de 1933: "Torè Kong".

- Los altares del sacrificio no variaron mucho en las versiones de 1976 y 1933. En ambas se trataba de una especie de escalinata con unos pilares donde amarraban a la virgen por sacrificar de ambas manos. En la versión de 2005 el altar cambio mucho, atando a la víctima desde arriba de la muralla y enviándola hacia abajo por una especie de sistema de poleas terminando en lo que parece ser una escalinata como en las versiones anteriores. Como dato, en las versiones de 1933 y 2005, la víctima era forzada hacia el altar mientras que en 1976 era drogada con un alucinógeno que producía sueño.

- Cuando Ann es tomada por King Kong en la película lo hace de una forma muy tosca, rompiendo las sogas a fuerza. Sin embargo, en el juego King Kong toma a Ann de una forma muy parecida a la versión de 1933 donde King Kong primero desata a Ann y luego esta cae, tomándola del suelo.

- Las anteriores películas de King Kong (1933 y 1976) seguían la historia de un grupo de rescate para salvar a Ann. En la versión de 1933 Jack Driscoll era quien veía a la enorme bestia desde atrás de la muralla y en 2005 era Carl. En la versión de 1976, ningún miembro de la expedición vio a King Kong hasta la escena del puente de tronco por

encima del abismo.

- La primera vez que se usaba un animatronic en una película fue en King Kong 1976. No fue cuerpo entero sino más bien su rostro el cual fue diseñado por medio de servos electrónicos gracias al ingenio de Rick Baker (ET, Aliens) el cual se vistió de simio para darle vida a King Kong en esa era. Dino de Laurentiis había engañado a los críticos de cine quienes creían que King Kong era un robot real de 40 pies y aquel rumor de Robo-Kong fue tomado a mal. Hay que recordar que los críticos acusaron a la película de ser un desastre cinematográfico a lo cual Dino de Laurentiis respondió que "no puedo hacer caso a críticas de personas que no distinguían un robot de un traje de Halloween".

- Las tres actrices que han encarnado la damisela de Kong han sido Fay Wray en 1933, Jessica Lange en 1976 y ahora Naomi Watts en 2005. En una reciente encuesta hecha por la revista People se le preguntó cual era la rubia favorita entre las damas de Kong y la ganadora fue la hermosísima y espectacular Jessica Lange tomando 55% de los votos, en contra a los 31% de Watts y los 14% de Wray. Jessica Lange se veía mejor que nunca en aquel filme que fue de hecho su primera película y preludio de sus éxitos en las próximas ceremonias de los oscars. Así como los errores de la crítica acerca de sus alusiones a la película, los críticos dijeron (para meter la pata aún más) que Jessica Lange jamás triunfaría en el cine y que debía retirarse luego de esa actuación. En 1933 y 2005 la damisela se llamaba Ann Darrow, pero en 1976 la joven rubia se llamó Dwan.

- En 1933 Merian C. Cooper quien dirigió la película original no permitió que cámaras exteriores filmaran la filmación de la película para evitar que supieran que tipo de efectos especiales estaban usando para la película. En 1976 por otro lado Rick Baker se vistió de King Kong y usó aquella extraordinaria máscara animatrónica. Sin embargo, Baker que compartió el diseño del simio, se molestó un tanto con de Laurentiis ya que este último quería que Kong caminara en cuatro patas como los gorilas mientras que de Laurentiis lo quería concebir en 2 patas tipo humanoide. Los críticos acusaron (nuevamente) a de Laurentiis por esta decisión a lo cual él simplemente explicó que la versión original a pesar de caminar en cuatro patas se mantuvo erguido casi toda la película. En 2005, Peter Jackson concibió el simio como un gorila lomo plateado y eliminó toda forma humanoide.

- En los diferentes premios a "Los Mejores del Siglo", la película King Kong de 1933 está incluida entre las 100 mejores de todos los tiempos. En esos tiempos, los antiguos efectos especiales de superposición fueron reemplazados por el extraordinario sistema de filmación por moción. En 1976, King Kong fue nominada a mejor música original y ganó el Óscar por Mejores Efectos Especiales, dando honor a lo que se hizo en 1933 y siendo la mejor película en este departamento antes de Star Wars gracias a su genial método de superposición que esta vez si funcionaba a la perfección. En 2005, King Kong es fuerte candidato a estar entre los mejores en efectos especiales, continuando la tradición de la serie en este departamento.

- En 1933 se utilizó la popularidad que tuvo desde un inicio la producción de King Kong para darle publicidad al enorme nuevo símbolo de Estados Unidos: el Empire State. Para 1976 sorprendentemente Dino de Laurentiis tornó la historia hacia un complejo de edificios que en esos tiempos se consideraban horribles y vulgares. Dichos edificios eran las Torres Gemelas o el World Trade Center. La última torre se terminó de construir en 1974, dos años antes de la salida de la película y se usó esta misma película para promocionar estos dos colosales que superaban en

tamaño al Empire State. Hoy en día, el Empire State tiene un retrato de King Kong en conmemoración al film de 1933.

- Cuando se hizo la película en 1933, un dinosaurio en particular era muy famoso: el Brontosaurus. En dicha película, este enorme saurópodo (esa es su familia) era carnívoro y devoró a varios exploradores en un estanque y en la propia jungla. Sin embargo, en esos tiempos muchos detalles erróneos habían sobre el Brontosaurus. Por ejemplo, la nariz era arriba de su boca cuando en realidad estaba sobre sus ojos en una especie de espolón cartilaginoso. Por otro lado, su cuerpo era más esbelto y no recordete como aparece en 1933. Hoy en día, el nombre Brontosaurus no existe en la paleontología pues ese dinosaurio ahora se llama Brachiosaurus. Peter Jackson utilizó los modelos originales de 1933 que conserva en su colección para la versión de 2005 de King Kong, colocando a propósito el diseño del Brontosaurus con todos sus errores de 1933. El nombre Brontosaurus significaba Reptil Trueno, asumiendo el sonido de sus pasos en la llanura.

- Cuando la película apareció en 1933 no tenía en todo el elenco principal ningún actor de raza negra. Solo los nativos eran de raza negra aunque hay que destacar que muchos de ellos eran realmente mestizos de Bahamas. En 1976, el personaje Boan era el único de la tripulación de raza negra y fue el único sobreviviente junto a Jack de la matanza del puente sobre el abismo. En 2005, Hayes es el único de la tripulación de raza negra y muere en el mismo puente sobre el abismo a manos de King Kong.

- La escena de la balsa fue eliminada de la película King Kong de 2005 y que solo aparece en el trailer. Similar a la escena del inicio donde Ann practica el grito, ambas son exclusivas del videojuego (a menos que se coloquen al final en el DVD). La escena de la balsa en el río es original de 1933 aunque en ese entonces fue en un estanque tranquilo donde los exploradores eran atacados por un enorme Brontosaurus que incluso era carnívoro.

- Peter Jackson trabajó junto a Michael Ancel (Rayman 2, Beyond Good and Evil) de UbiSoft para tener otra forma de presentar a King Kong. Es uno de los raros casos (quizá el único en su clase) donde el director de una película elige el director del juego, debido a que Jackson le gustó mucho el diseño del juego Beyond Good and Evil. La serie El Señor de los Anillos fue traída a las pantallas de videojuegos por Electronic Arts y Peter Jackson nunca trabajó junto a EA. La razón es que Jackson es un fanático muy fuerte de King Kong y pidió hacer la película desde 1997 pero en ese momento decidió mejor esperar porque las películas de monstruos pululaban en el cine (Godzilla por ejemplo).

- El único "animal bestial" que apareció en 1976 en la versión de Dino de Laurentiis de King Kong es una enorme serpiente de casi 70 pies de largo. El enorme ofidio enfrenta a King Kong en una cruel batalla. En 1933 King Kong lucha muy al graciosamente frente a un enorme Tyranosaurus Rex al estilo de 1933 (con 3 dedos y no dos como se pensaba en esos años). En ambas batallas, King Kong mata a la bestia abriendo sus fauces hasta romperlas en un sangriento final. De hecho, en la versión de 2005, cuando también mata al último V-Rex abriendo sus fauces, este le dobla el maxilar superior y luego le mueve la boca a ver si está vivo. Mientras muchos de tus amigos que vieron la película quizá sintieron esta escena graciosa, es una remembranza a la misma escena que apareció en 1933 y no fue un capricho del director.

- Al inicio de la película de 2005, Carl Denham pregunta a su productor

que actrices están libres y mencionan el apellido de una tal Way que trabajaba en esos momentos para RKO. Esa actriz es Fray Way, la original damisela de King Kong 1933 y trabajaba en dicha película de Radio City Pictures.

- Peter Jackson trabajó junto a Michel Ancel en la producción y dirección del juego y existen muchos detalles interesantes que ni siquiera aparecen en la película. Uno de los más destacables ocurre al final de este nivel. Cuando terminas la misión, King Kong es disparado y cuando la cámara se aleja se nota como una especie de zona boscosa que separa a los exploradores de Kong. En la película es una enorme caverna pero en el juego es una muy similar versión a la zona de jungla de 1933 en esta misma escena. En dicha película King Kong ataca a los exploradores porque simplemente los ve, pero en 1976, King Kong los ataca porque es disparado por los exploradores.

- En las tres películas oficiales de King Kong, la primera vez que el simio se enfrenta ante los exploradores es en la escena del tronco. En 1933, King Kong los ve y ataca. En 1976 King Kong los ve pero nunca los ataca hasta que le disparas varias balas. Esto se hizo con la idea de que en toda esa película King Kong siempre espera ser atacado antes de atacar, permitiendo que la bestia se ganara el carisma y simpatía de ese filme. En 2005, Peter Jackson usó igualmente esta versión de Dino de Laurentiis y King Kong es primero atacado antes de atacar, matando a muchos en la famosa escena del tronco.

- En 1933 King Kong ataca ferozmente a los nativos de la isla luego de romper la puerta de la muralla, mordiendo y pisando a los isleños, propinando severas muertes a muchos de ellos. En la versión de 1976, más que una amenaza, King Kong era el Dios supremo de los isleños y era venerado por los indígenas. Luego de romper la puerta de la muralla, King Kong es venerado por última vez. En la versión de 2005 para el cine, los indígenas solo se ven en la escena del sacrificio pero nunca más desde esa parte.

- Cuando Peter Jackson se unió a Michel Ancel para el juego King Kong quería dirigir una forma paralela de King Kong y contar la historia de una forma diferente. El juego mismo posee "cameos" y escenas inspiradas en los anteriores filmes que son exclusivos y no salieron en la película. Por ejemplo, los andamios donde los nativos atacan con lanzas son seguramente inspirados en los mismos andamios usados en King Kong de 1933 cuando los nativos atacan al simio una vez este entra a la aldea.

- La versión de King Kong de 2005 es reconocida por sus muchos cameos. Uno de los más curiosos está en la escena final cuando los aviones atacan a King Kong en la cima del Empire State. En uno de los aviones uno de los que lo maneja es Rick Baker. Quizá pase desapercibido pero fue Rick Baker el que se vistió de King Kong y lo inmortalizó en 1976 en la versión de Dino de Laurentiis. Aún con las propias quejas de Rick sobre Kong caminando como humano, hay que destacar que es uno de los trabajos de más calidad en cuanto a maquillaje y actuación.

- La versión de 1933 colocaba a King Kong como una bestia sin sentimiento y capaz de solo matar y matar, típico de la cinematografía de esos tiempos. Para 1976, Dino de Laurentiis prometió que muchos sentirían lástima y hasta odiarían a los humanos por ser tan crueles con un poderoso monstruo que se ganó el cariño de la gran mayoría tras una muerte muy dolorosa y sangrienta. A pesar de lo criticada de esa versión, Peter Jackson dejó de lado el King Kong como bestia sin sentido y le dio un toque "cariñoso" como lo hicieron en 1976, donde el simio era el

personaje más carismático.

- Debido a que la serie El Señor de los Anillos para los videojuegos fue desarrollada y distribuida por Electronic Arts, la enorme compañía estadounidense tenía al inicio la candidatura para hacerse de los derechos de King Kong. Pero debido a que Jackson quería trabajar directamente con este film y deseaba darle un enfoque personal, eligió a Michel Ancel de UbiSoft (gracias a Dios). Esto demuestra la fascinación y fanatismo que posee Peter sobre la película en si, ya que fue celoso incluso para elegir el grupo encargado del videojuego, cosa que ni siquiera se inmutó con El Señor de los Anillos.

- En 1976, el productor de King Kong fue Dino de Laurentiis, un afamado miembro de la comunidad cineasta actual. Muchas de sus filmaciones han sido criticadas con bandos muy pronunciados. Se le reconoce hoy en día por estar siempre metido en las producciones de la serie de Hannibal Lector, siendo él el productor de Hannibal y Red Dragon, además de la versión Manhunter de 1986 donde se muestra al asesino serial. Fue él quien produjo King Kong y la secuela King Kong Vive. A pesar de las críticas de los críticos "revisteros", muchas personas gustaron de la versión de 1976 por lo emotiva y entretenida que fue. El productor nació el 8 de agosto de 1919, en Torre Anuzziatta, Italia. Ha producido más de 150 películas desde 1941.

- En 1981 un juego llegó a los arcades y cambio totalmente el género dominado por juegos espaciales de disparos como Galaga, Space Invaders y Centipede. Shigeru Miyamoto diseñó el solo el juego Donkey Kong donde un personaje llamado Jumpman (conocido actualmente como Mario) deseaba salvar a su querida Pauline de las garras de un feroz gorila en lo alto de una estructura. Universal demandó a Nintendo ya que decían estos que la compañía nipona estaba parodiando a la estrella King Kong y sin el consentimiento de Universal Studios. A pesar de que es obvio que Miyamoto tomó a King Kong como personaje base para Donkey Kong (no como diseño, sino el mismo juego), Universal nunca pudo comprobar al 100% esta aseveración y hoy en día la historia aún cuenta la vida del simio de corbata roja de Nintendo.

- Una película muy famosa tipo B enfrentaba a King Kong y Godzilla. La película se llamaba simplemente King Kong vs. Godzilla y existen dos versiones: una proveniente de Estados Unidos y otra japonesa. La creencia popular menciona que King Kong venció en la versión americana y Godzilla en la japonesa, sin embargo, el enorme simio ganó en realidad en ambas versiones de aquella cinta. Curiosamente, la muralla de la isla y los indígenas se respetaban de la versión original de 1933, solo que al parecer la isla de Kong estaba llena de una fruta mágica capaz de producir un trance con el cual lograron atrapar a Kong para enfrentarlo al enorme reptil destructor de Tokio.

- King Kong es atrapado cuando Jack rescata a Ann de un enorme peñasco. En 1976, Jack rescata a Dwan luego de que King Kong lucha con una serpiente. En ambas películas (así como en el 2005) King Kong pasaba la muralla de los indígenas y era atrapado. En 1933 no se explica como King Kong es transportado a Nueva York pero en la producción de Dino de Laurentiis de 1976, se explica como King Kong es llevado a Nueva York, siendo transportado este en un enorme tanque de un barco petrolero.

- La guarida de King Kong de 1933 es muy similar a la vista en 2005. Se destaca que en 1933 se nota un pequeño error en la filmación donde se nota el soporte del muñeco que usaban para mover a King Kong cuadro por cuadro. La guarida de King Kong de 1976 es algo diferente ya que parece

una zona con volcanes apagados y extrañas estructuras rocosas. Un grupo de ellas son muy parecidas a las torres gemelas de Nueva York y es la razón por la cual King Kong sube las torres. Es curioso, pero en la versión de 2005, cuando King Kong está con Ann, él recuerda su momento en la guarida al golpearse en el pecho y diciendo que el lugar es "hermoso". En 1976, King Kong subió a las torres pues recordaba el momento de "la boda" que se realizó en la isla.

- Este nivel ofrece un interesante panorama. En la versión de 1933, King Kong lucha con una especie de plateosaurus en la caverna y luego con un enorme pterodáctilo hasta que Ann y Jack escapan. En 1976 la escena en la guarida de Kong fue con una enorme serpiente de casi 75 pies. Se sabe que Peter Jackson quiso contribuir en el juego ya que deseaba incluir algunos detallitos extras al mismo. Sería bastante acertado pensar que esta es una de esas escenas ya que la batalla dentro de la guarida de Kong posee un enemigo como una serpiente enorme. A destacar que esta serpiente es algo pequeña en comparación a la de 1976 pero es se podría decir que se basaron en aquella película.

- En todas las versiones de King Kong, la damisela del gran simio es rescata por Jack en esta zona. En 1933, luego de una batalla con una criatura parecida a un plateosaurus, King Kong la lleva a la zona alta en el peñasco y luego de batallar con un pterodáctilo, Jack aprovecha que Kong está ocupado y rescata a Ann. En 1976, King Kong lleva a Ann a la guarida y es atacado por una enorme serpiente de casi 80 pies de largo. Mientras Kong lucha, Dwan escapa y divisa a Jack quien la lleva de vuelta. En 2005, Kong duerme junto a Ann cuando de repente despierta, pero un grupo de enormes murciélagos atacan a Kong. Jack y Ann se agarran de una de estas enormes criaturas y flotan así hasta un río. Curiosamente, en las versiones de 1933 y 1976, Kong empieza a despojarle las prendas de vestir a Ann y Dwan respectivamente. En la versión de 2005, no existe tal escena pues se desea un nexo más inocente.)

- Los fans de King Kong saben que la escena del Agujero de las Arañas de 1933 fue eliminada por razones de censura y cultura de aquella época. Sin embargo, hay rumores que existe una escena perdida en la versión de 1976 de Dino de Laurentiis. Supuestamente, luego de que Kong toma a Ann, el grupo de tripulantes se embarca a rescatarla en la selva. En una escena, los exploradores arreglan las tiendas de campaña y se van a dormir. Es allí donde supuestamente aparece la enorme serpiente que luego Kong enfrenta. Es un rumor fuerte aunque son pocas las evidencias que lo corroboran. Muchas escenas de King Kong de 1976 fueron eliminadas y de estas aún no se tienen indicios.

- Más escenas editadas?. En la versión de 1976 de Dino de Laurentiis, King Kong escapa del show en el Estadio Shea en Nueva York y desata el caos en la ciudad. Antes de destruir el tren, había una escena donde King Kong pasaba entre los edificios, tomaba un auto y lo lanzaba por todos lados explotando en los edificios. Aunque muchas hipótesis hay por la razón de que quitaron esta escena, la más fuerte radica en que Dino de Laurentiis quería que King Kong no fuese como Godzilla (una bestia sin sentido y destructora). Ya que no había razón para que Kong arremetiera contra el auto y los edificios, la escena fue quitada. En Nueva York, todos los desastres que causó Kong fueron a causa de Dwan y no existe ese efecto de bestia sin sentido.

- Luego de King Kong de 1933, RKO trae una oscura secuela llamada Son of Kong donde retorna el actor que dio la vida a Carl Denham en esa década. Los efectos especiales regresaban aunque la película está entre aquellas no oficiales de King Kong. Otra no oficial es King Kong vs Godzilla que

tuvo dos versiones diferentes (en EU y Japón). Una aparece en los años 60 donde King Kong era un enorme simio robótico. La última versión de King Kong no oficial es King Kong Vive en 1986. En esta película aparece Linda Hamilton y fue producida también por Dino de Laurentiis.

- Una de las escenas que se ha mantenido casi intacta es el retorno a la aldea. En las tres versiones mantiene la misma constante donde Ann y Jack (o Dwan y Jack en 1976) se escapan de la guarida de Kong, caen al agua y van a pie de regreso hasta la aldea donde abren la muralla.

- La historia de 1976 explicaba que un grupo petrolero iba a buscar un pozo de petróleo pero que no se encontró. En su reemplazo se llevan a Kong para justificar el viaje. Es allí donde explican como transportan a King Kong hasta Nueva York, el cual es llevado en un enorme barco petrolero. La escena es quizá la más diferente de todas en cualquiera de las tres versiones.

- En la versión de 1933 King Kong es atrapado en la playa cuando se lanza una probeta con gas para dormir. Kong cae rendido y atrapado. En 2005, Peter Jackson decide hacer lo mismo y atraparlo de una forma más o menos similar en la playa de la Isla Calavera pasando la cueva. La versión más diferente en cuanto a la captura de Kong es la de 1976 donde luego de romper la muralla, King Kong cae en un agujero (que es una trampa) donde hay gas para dormir. Un aspecto destacable es que en esa escena, cuando Kong ya está dormido, de la trampa sale su brazo (mecánico) de entre el gas blanco. Y se nota uno de los errores más comunes de esa película que es el de equivocarse en cuanto al tamaño. En forma relativa es fácilmente notable que la mano de Kong es de una bestia muy grande que no cabe en ese agujero. Solo el brazo es más de la mitad de todo el agujero.

- El nombre de la película de 1933 es KING KONG: La Octava Maravilla del Mundo. Cuando Carl Denham atrapa a King Kong en la playa, este dice las mismas líneas de la versión de 1933, donde promete que compartirá todo con sus trabajadores y que pronto verá en los banners de Nueva York el inicio del espectáculo: "KONG: Eight Wonder of the World". Curiosamente, en 1933 y 1976, King Kong es atrapado en la noche/madrugada pero en el 2005 en el día :p.

- El que representaba a Carl Denham en la versión de 1976 era Charles Grodin y se llamaba en la película Fred E. Wilson, importante colaborador de Petrox (compañía petrolera que supuestamente luchaba en el mercado con Shell y Exxon). Cuando presenta a King Kong en la escena del espectáculo (de una forma original) el simio escapa y se forma el caos. La versión original de Dino de Laurentiis decía que Fred Wilson era atacado por Kong y cuando este lo iba a pisar, Fred escapaba dejando solo su sombrero en la huella de Kong. Supuestamente esa escena significaba que su trabajo en Petrox terminaba ya que luego el CEO de Petrox lo despide de la compañía. Pero Fred E. Wilson fue tan villano durante toda la película que los ejecutivos de Paramount (y otras personas en general que vieron la película antes de ir al cine) recomendaron que Fred Wilson debía morir aplastado por King Kong como ocurrió al final.

- El Empire State se terminó de construir en 1932-33, en plena época de recesión norteamericana. El símbolo del imponente edificio neoyorquino ayudó a solventar algunos problemas pero aún no era aceptado. Cuando King Kong salió, el enorme edificio fue usado como sepulcro de King Kong y ganó sorpresiva popularidad. En la actualidad, en la entrada del edificio hay un enorme mural donde se inmortaliza aquella extraordinaria escena de 1933 en el edificio Empire State. Probablemente, si en aquellos tiempos, King Kong hubiese sido una víctima como en 1976 o 2005, el edificio pudo

ganarse mala fama, pero ya que el King Kong de 1933 era realmente el villano, el edificio obtuvo el carisma. A recordar que la escena de 1976 fue en las torres gemelas (World Trade Center). Curiosamente, las torres gemelas fueron terminadas en 1974 (la última). En ambas versiones se usaron edificios recién construidos.

- En 1933, Carl Denham usa las mismas líneas de 2005 donde dice que "Los aviones no mataron a la bestia, fue la bella quien lo mató". Muchas escenas de hecho ofrecen cameos de los anteriores King Kong, como cuando en el teatro se toca la canción original del King Kong de 1933 en la escena del sacrificio; o cuando Rick Baker (quien se vistió de King Kong en 1976) maneja uno de los aviones. Sin embargo, el juego ofrece un cameo muy interesante y es que cuando King Kong es acribillado en la torre éste está agarrado de la misma forma que en el juego, de una mano dando vueltas sobre la torre. De hecho, algunos de los movimientos para alcanzar los aviones son similares.

- La idea de Dino de Laurentiis fue muy drástica en cuanto a películas de monstruos ya que por primera vez (hasta ahora) una bestia tenía conciencia y sentimiento. Fue criticado por ello pero prometió que muchos sentirían lástima por lo malo que son los humanos. La escena final de King Kong de 1976 ha sido muy discutida y muchos padres y adultos en general la criticaron por lo extremadamente sangrienta y cruel que es. Dino de Laurentiis usó alrededor de 100 paquetes explosivos de sangre de diferente volumen para los efectos dando al final una muy recordada y sangrienta escena de muerte. Hasta el día de hoy sigue siendo muy cruel y discutida por lo ultra violenta que es.

//

8. T R U C O S

//

En la pantalla de trucos o cheats puedes acceder a cualquiera de los siguientes códigos que te permiten variar algunas cosas en el juego. Para acceder a la pantalla de códigos debes presionar y mantener R+L en la pantalla principal (donde está Play, Options y Extras) y luego presiona la secuencia: abajo, X, arriba, Y, abajo, abajo, arriba, arriba y suelta R+L. Ahora podrás acceder a la pantalla de códigos y escribir cualquiera de las siguientes secuencias:

Selección de nivel	KKSt0ry
Invisibilidad	8wonder
1 disparo mata	GrosBras
Munición ilimitada	KK 999 mun
Lanzas infinitas	lance 1nf
Pistola	KKtigun
Metralleta	KKcapone
Rifle Francotirador	KKsnlper
Todas las extras	KKmuseum

////////////////////////////////////
9. I N F O R M A C I Ó N L E G A L
////////////////////////////////////

Aquí presento los aspectos legales de mi guía:

- La guía es propiedad del autor y de la página web SectorN.net (www.sectorn.net). La misma es para el uso gratuito de usuarios en la Internet.
- No se permite su copia parcial o total en otra página web o en documentos físicos sin el debido consentimiento del autor.
- No se permite su copia para páginas web con fines lucrativos.
- Si deseas esta guía, favor remitir el permiso a fragojr@yahoo.com y darme tu página web. Simplemente doy el visto bueno, incluyo tu página y además te recuerdo que debes mantener el nombre del autor (mi nick o nombre) y la página web madre (www.sectorn.net) en los créditos.
- Si deseas una copia parcial, simplemente debes incluir crédito a mi nick o nombre.
- Todos los derechos reservados por el autor.