

Turok: Evolution Walkthrough (Spanish) Final

by TurokJr

Updated on Mar 28, 2003

This walkthrough was originally written for Turok: Evolution on the GC, but the walkthrough is still applicable to the PS2 version of the game.

GUÍA DE TUROK EVOLUTION.

Consola: Nintendo Gamecube

Autor: TurokJr (Juno64)

E-mail: fragojr@yahoo.com

Página original de la guía: SectorN.net (www.sectorn.net/ayudas/guias.htm)

Para uso de: GameFaqs (www.gamefaqs.com) y SectorN (www.sectorn.net).

Nombre: Jorge Isaac Frago

Versión: Final

La guía es solo autorizada en estos momentos para la página:

SectorN.net (www.sectorn.net) : el mejor portal de Nintendo en Latinoamérica.

GameFaqs (www.gamefaqs.com): la mejor página de FAQs en el Mundo!!!

Tabla de Contenido:

1. Introducción
2. Historial
3. Guía de Ítems
4. Armas y Consejos
5. Control del Juego
6. Enemigos
7. Guía del Juego
 - 7.1. Capítulo 1
 - 7.2. Capítulo 2
 - 7.3. Capítulo 3
 - 7.4. Capítulo 4
 - 7.5. Capítulo 5
 - 7.6. Capítulo 6
 - 7.7. Capítulo 7
 - 7.8. Capítulo 8
 - 7.9. Capítulo 9
 - 7.10. Capítulo 10
 - 7.11. Capítulo 11
 - 7.12. Capítulo 12
 - 7.13. Capítulo 13
 - 7.14. Capítulo 14
 - 7.15. Capítulo 15
8. Copyrights

=====
1. Introducción
=====

Eres Tal'Set, el primer Hijo de la Roca o del linaje Turok perteneciente a la tribu Saquin de Lost Land. En una feroz batalla en las zonas áridas de México eres perseguido por el Capitán Bruckner, un sádico carnicero destructor de las tribus apalaches del oeste de norteamérica. En la zona de cañones un portal es abierto en la fuerte pelea. El destino llamaba a Turok a defender un mundo desconocido, misterioso e indómito. La tribú del Río, cerca a la capital de The Lost Land, Galyanna te comanda la misión de defender la tierra de las malvadas fuerzas armadas de Tyrannus. El capitán Bruckner fue llevado al mismo mundo paralelo. En este mundo, seres humanos, dinosaurios y otras especies sobreviven en un mundo idealmente pacífico. En la defensa del territorio está la Concordia Lazaro que ha defendido a Lost Land desde tiempos indómitos, desde su primer enemigo: Primagen. Ahora necesitan la ayuda del nuevo linaje, del hijo de la roca, de Turok.

Turok Evolution supuestamente es el primer capítulo de la serie Turok que empezó en N64 con Dinosaurs Hunter. El juego, que es uno de mis favoritos, posee mucha acción, diversión y sangre a raudales. La siguiente guía pretende resolver los problemas principales. Nota que en algunos niveles obvio muchas cosas porque, o son muy lineales o son algo fáciles. A continuación una sinopsis de cada sección.

Armas y Consejos: aquí tienes un listado de todas las armas del juego y sus funciones principales. El conocer los atributos de cada una es esencia para el éxito. Además de consejos armamentistas hay otros consejos extras. Si eres primerizo en Turok o te cuestan los juegos de acción a lo loco es bueno que visites esta sección. El control se explica aquí también

Guía por Capítulos: aquí están las guías de cada capítulo. Nada uno se divide en niveles. Capítulos como el 12, 13 y 15 solo tienen un nivel. Hay consejos generales de batalla también.

La siguiente guía tiene derechos exclusivos de uso en SectorN.net y propios del autor. Cualquier interés por la misma, se les pide por favor consultar al autor via email.

=====
2. Historial
=====

Versión 0.25:

Apenas voy paso a paso escribiendo la guía del juego. El primer paquete escrito contuvo la guía de los capítulos 1, 2, 3, 4 y 5 completas. Dicha versión nunca fue publicada aunque si se mantuvo vigente.

Versión 0.75:

Poco a poco escribí hasta del capítulo 6 al capítulo 12. He decidido darle nombres propios a cada capítulo en español y no en inglés. Además incluí la sección de Armas y Consejos que ya la tenía en mente como una sección Básica.

Versión 1.00:

Es la versión final que se puede ver en SectorN.net (www.sectorn.net/ayudas/guias.htm) . Dicha versión contiene la guía completa del capítulo 1 al 15 más todo lo colocado en las versiones anteriores. La Introducción se colocó y la tabla de contenido de la versión de SectorN, así como los Copyrights de dicha versión no aplicables en esta versión de GameFaqs.

Versión Final:

No tengo interés en darle a conocer a los jugadores el listado de los mapas de Multiplayer y sus estrategias así que no esperes una actualización de ello. Sin embargo, la versión de la guía en GameFaqs (y que probablemente se actualice en SectorN) incluye las nuevas secciones: Guía de Ítems, Enemigos y Personajes y Controles como elementos básicos reglamentarios para guías en esta página. Además los Copyrights actualizados para GameFaqs.com.

=====

3. Guía de Ítems

=====

Turok Evolution posee poca cantidad de ítems en general, simplemente se dividen en municiones y salud y otras cosas más. La variedad es solo por la cantidad de armas.

Flechas: un conjunto de flechas para el arco.

Flechas Explosivas: para la versión del Arco Tek, usa estas flechas explosivas para mandar a unos cuantos por los aires.

Flechas Envenenadas: para la tercera función del arco Tek, un conjunto de letales con veneno capaz de cercenar el estómago. Ouch!!!

Balas: una caja de balas calibre .45. En total son 40.

Cartuchos de Escopeta: un total de 4 cartuchos de escopetas completos para la sedienta escopeta (duh!).

Flachettes: pequeños dardos que son disparados por aire comprimido. Cada paquete contiene 50 dardos (en la punta del dardo hay una fina aguja de acero).

Paquete de la Minigun: con un total de 100 bellezas para la Minigun. Cuando las veas no vaciles en obtenerlas.

Combustible: un contenedor con octano altamente inflamable que es usada para motores de jets (que hace esto en Lost Land??). Turok los usa para su hermosa lanzallamas.

Misiles: un conjunto de 8 pares de pequeños misiles con alto poder destructivo.

Taladro enjambre: pequeños taladros inteligentes capaces de cercenar fácilmente la carne. Un sistema de detector de calor lleva rápidamente los pequeños taladros al cuerpo del enemigo. Una vez dentro, los pequeños dardos se insertan en las extremidades y la cercenan.

Nuke: un contenedor radioactivo con alto poder destructivo.

Batería de Plasma: un contenedor de alta tecnología que mantiene en altos niveles de energía al plasma.

Celda Antimateria: contenedor que mantiene altas concentraciones de fuerza atractiva dentro.

Llaves Tarkeen: llaves que con el simple contacto abren puertas de los diferentes mundos de Turok.

Kit de Salud Pequeño: un pequeño contenedor que le da a Turok +10 de salud.

Kit de salud Mediano: contenedor médico que le da a Turok +50 de salud.

Cohetes: una vez en el aire, enormes cajas aparecen en globos aeroestáticos. Reestablecen la cantidad de misiles del Quetzalcoatlus.

Salud: una especie de animal guindando de un globo que le da salud al Quetzalcoatlus.

Overdrive: durante los niveles aéreos permite que el Quetzalcoatlus tenga un boost de disparos poderosos con su metralleta.

=====
4. Armas y Consejo
=====

A continuación un listado de las armas de Talset en Evolution y consejos generales:

Warclub: La típica arma cuerpo a cuerpo de la serie Turok con la que empiezas y quizá la más poderosa de todas de inicio. Inclusive más efectiva que la Warblade de Turok 2. Úsala como si fueras un raptor, o sea, te mueves de lado a lado evitando balas y cuando estés cerca saltas y en el aire apretas R como loco. Este ataque es fundamental y sumamente útil y además más seguro que ir solo de frente. Virtualmente todos los enemigos de TE pueden morir con esta arma a menos que sean metálicos o jefes. Su poder es descomunal. Su segunda función es aún mejor pero difícil. Aquí recargas la Warclub usando X y apretando R sin soltar la X. Sueltas la X y dejas apretada la R. El Warclub "desaparece de la pantalla" y podrás entonces descargar un fuerte golpe con la parte trasera del hacha que posee una enorme roca sólida con púas. Ouchh!!!!. Úsala para destruir consolas y computadoras y ahorrar balas.

TekBow: Escencial como ninguna otra. Tienes la TekBow y tienes 25% del juego asegurado. Es un arma de triple vista. La 1x de vista normal. La vista 2x de francotirador pasivo como la Pistol y la 3x para visión super aumentada. Además tiene tres tipos de flechas: las flechas normales que

necesitan de golpe certero a la cabeza para poder matar; las explosivas: una flecha y enemigos grandes y medianos caen. Y las flechas venenosas que matan a los enemigos segundos después del contacto. Cuando enfrentes a los Purlins grandes es bueno usar la Tek Bow para paralizarlo (explosiva). Al hacer ellos caen al suelo y te da tiempo para cambiar de arma y atacarlo y evitar que primero el te hiera. Normalmente los enemigos solo necesitan 1 flecha venenosa para morir. Purlins medianos (los que usan Shotguns, Minigun o Rocket Launchers) necesitan hasta 4 o 5. Ojo, porque los Purlins vomitan primero cuando les disparas dos veces y pareciera que fueran a morir pero luego quedan aliviados. Necesitan más dosis de veneno. Cualquier enemigo a distancia necesita una lección con el extraordinario modo francotirador de la TekBow.

Pistol: Es la mejor Pistol de cualquier Turok, sumamente necesaria. Excelente para paralizar enemigos por un momento. Mata con disparos certeros a la cabeza y puede producir daños incomparables a su pequeño tamaño. La Pistol será tu más preciada amiga para los momentos de apremio de los primeros niveles, en especial el nivel 3. Solo úsalas para los Slegs normales porque los demás son muy resistentes (Purlins). Los raptors también sucumben ante su poder. Mucho cuidado, especies grandes como tigres colmillos de sable, los sabios de la selva y los jefes difícilmente mueren con la Pistol. Usa el modo francotirador 2x de esta preciosidad para cuidar TekArrows. La Pistol te ayudará mucho.

Shotgun: es el arma básica de Turok. Literalmente todo puede morir gracias a la Shotgun. Puedes matar pequeños Raptors, grandes raptors, tigres colmillos de sable, el Albertosaurus del nivel 3, los jefes del juego, Slegs troops, Purlins. La nota es siempre la misma: entre más cerca estés de la Shotgun mejor ya que entre más se aleje sus perdigones se esparcen más propinando menos daño. Es importante que no la uses cuando necesites precisión (por ejemplo, cuando quieres destruir los paracaídas del nivel 8). Además úsala en movimiento de "strafe" o diagonales. Es útil porque no necesariamente tendrás que tener el arma apuntando al enemigo. La Shotgun posee una segunda función mortal: el modo Quad donde disparas hasta 4 cartuchos llenos de perdigones. Se recomienda para enemigos medianos como los Shotguns Slegs o grandes como los Purlins, aunque en si, esta arma no es recomendada para Purlins con Minigun. Nota que no necesariamente puedes cargar 4 cartuchos. Puedes tener 2 o 3 cargadas dentro del tambor. Acá aún seguimos extrañando a la Shreder pero la Shotgun es un arma letal y básica en este y todos los Turok.

Flachette Gun: esencia para el nivel 4 porque disparas y no eres oído. Dispara pequeñas lanzas impulsadas por aire comprimido lo que le da a la Flachette una naturaleza destructora y sigilosa. Antes de que los enemigos se den cuenta ya han perdido un brazo. Es especial para enemigos pequeños como francotiradores o peones Slegs y aunque no se recomienda para enemigos grandes si es buena para el sigilo. Los Slegs de tropas (los medianos con Shotguns) mueren con 5 o más flechazos de estos. Si necesitas precisión la Flachette ayuda porque sus disparos son rectos completamente. Cuando veas paracaídas caer no dudes en pensar de primero en la Flachette.

Minigun: que bárbaros, la mejor arma del juego sin duda. Sirve para todo. La Minigun es la segunda función del juego. Pasar el juego sin esta arma es imposible. Tres enormes barriles recargados por tambores de 200 balas de capacidad. Al inicio no se oye el movimiento de recargo de los barriles pero cuando empieza a disparar la sangre vuela y vuela. Lo mejor de todo es que hay muchas municiones y por ende casi siempre verás su hermosura en la TV. Úsala para todos: desde Raptors y pequeños Slegs,

pasando por Purlins hasta los jefes y naves enemigas. Claro, es mejor guardar para los enemigos más grandes. Si necesitas salir de apuros solo empieza a disparar con ella y a dar vueltas como loco y caerán los cuerpos. Esta belleza será tu mejor amiga en Turok, no dudes en acudir a ella.

Plasma Gun: la Plasma Gun posee tres funciones. La normal Plasma Gun que posee un poderoso poder armamentista ya que usa 10 esferas de plasma en un solo disparo. Conoces este modo porque la punta de arma brilla. La Plasma Gun en combinación con la Gravity Disruptor son letales. Es recomendable realizar esto: primero activa la Gravity y acci6nala para que caiga el enemigo. Ahora puedes escoger entre la Plasma Gun o la Warclub. Usar la Plasma Gun permite un cercenamiento más rápido. Es buena para enemigos estáticos porque mata sin problemas y merced.

Seeker Termal Plasma Gun: no ves a los enemigos pero si notas los disparos?, nada mejor que la Seeker. A diferencia de la Swarm Bore, el sistema de enfoque de la Seeker es automático e instantáneo. En vez de esperar a que se active, la Seeker actúan de inmediato enfocando a los enemigos. Solo disparas sus cañones teledirigidos al enemigo y adios. La desventaja es que no usa tanto de municiones como la Plasma pero 2 o 3 disparos son suficientes para enemigos medianos. Es mejor usar la Seeker a distancia, en especial en el capítulo 9. La Seeker Gun además sirve para notar algunos artefactos para cumplir la misión como computadores y además enfoca los enemigos detrás de paredes.

Chain Gun: La tercera función de la Plasma, la Chain es netamente paralizadora. Cuando la activas, una nube eléctrica se posa en la punta del arma. Si disparas el rayo producirá una esfera eléctrica alrededor del enemigo. Enemigos grandes necesitan 2 dosis de esto pero cuidado, debes esperar a que se quite la primera esfera y no lanzar dos a la vez. Una de las mejores cualidades es que esta arma es genial cuando hay varios enemigos pegados o cercanos. Cuando le disparas a uno, parte de la electricidad de la primera esfera se transfiere a otros enemigos. Con un solo disparo hasta puedes matar 6 enemigos pequeños o 3 medianos.

Gravity Disruptor el arma que interrumpe la fuerza gravitacional. Cuando la cargas presionando y manteniendo R, una fuerte luz sale de sus puntas. Al soltarla hace que los enemigos caigan. Enemigos pequeños pueden salir volando y morir con el golpe, algunos enemigos se levantan pero te da suficiente tiempo para cargarla. Es de esas armas paralizadoras. Primero la disparas y cuando tengas la oportunidad cambias de arma (como la Plasma) y disparas cuando trate de levantarse el enemigo. Escencial cuando hay caos en cuartos pequeños. Su desventaja es su tiempo de carga. Una cualidad muy buena es que si presionas rápidamente la R (sin presionar el botón hasta el fondo) puedes lanzar un pequeño rayo que interrumpe la gravedad pero este es personal. O sea, el rayo cargada actua en forma esférica: tumba a todos en los alrededores, pero el rayo corto impulsa al enemigo al cual le disparas hacia el piso y solo a él. Rara vez mata pero si prepara a la víctima.

Antigrav Beam: un poco rara y aunque su uso de verdad no es tan necesario (a excepción del capítulo 9) en si el efecto es muy bueno. Con un rayo ondulado atrapas a un enemigo y lo puedes suspender. Si, lo pones a "volar". Pero tienes el control de él. Es como si tuvieses una soga amarrada a él y eliminas a la gravedad. Lo puedes mover para aquí y para allá. Puedes hacerlo chocar con otros enemigos o estructuras. Muy pocas veces el choque mata al enemigo del suelo pero cuando veas que el que está arriba pierde una extremidad puedes soltarlo a menos que quieras seguir la carnicería. Uno de los mejores efectos es cuando usas la

Antigrav y viene un enemigo que lanzallamas, lo esperas a que lance la flama y quemas al pobre volador. En el capítulo 9 es muy buena porque puedes atrapar a cualquier enemigo pequeño o mediano y lo lanzas hacia los abismos y los sueltas. Usas poca munición y matas fácilmente. No la uses con Purlins. Entre más pesado más demora en romper la fuerza de gravedad.

Granadas: la verdad son poco usadas a mi gusto. Además, hubiese sido mejor un lanzagranadas porque estas granadas ni pican bien. De todos modos tienen la función normal de lanzarlas y esperar. Buenas para destruir consolas y no querer gastar municiones en ellas. Además, el modo Stick es útil para enemigos que no se den cuenta que estás allí. Le pegas la granada a su cuerpo, esperas un rato y boom!!!!. La explosión si ve muy cool y es muy poderosa eso si.

Flamethower: genial para ataques cuerpo a cuerpo y posee un efecto de lujo. La lanzallamas es fea en diseño pero la más letal de todas las vistas en Turok. Úsala con cualquier enemigo menos con aquellos que lanzan fuego o los Purlins que rara vez se queman. Cuando quemes a alguien saldrá corriendo como loco, cualquier enemigo que lo toque morirá también. Para salir de apuros.

Napalm Gel: es la segunda función de la lanzallamas. Una especie de bomba o gel que se lanza al aire y cuando toca el piso forma una barrera de fuego. Es extraordinaria y buena para cuando hayan acosos enemigos. Cuando veas una banda de reptiles hacia ti sin merced e inocentes lanza una bomba de gel al piso y de repente aparece la muralla, los pobres se darán cuenta muy tarde y pasarán quemándose todos: cool!!!. Muy buenas para cuartos cerrados cuando necesitas protección.

Spider Mine: gracias a Dios son pocas las veces que usas este estorbo. La verdad poco es lo bueno que se puede decir de ella. Muchas veces cuando la usas los enemigos "desaparecen". Solo funciona cuando hayas visto al enemigo, te escondes y luego usas la mina araña. Posee 4 funciones. Lure que atrae a los enemigos, Bomb para explotar, Gas para envenenar y Abort para salir. La Gas es la mejor de todas y solo útil para enemigos pequeños y medianos. Estorba mucho además y eres indefenso cuando la lanzas.

Dark Matter Cube: excelente especial en Multiplayer. Su primera función no es necesaria, mejor activa la segunda función. Al lanzarla al piso formas un agujero negro que atrae a cualquier enemigo cerca. Simple no?. Aparece poco en el juego y es vital en el nivel Arena del capítulo 8.

Rocket Launcher: Wow!!!! que arma. Genial, lanzas 4 cohetes en forma de espiral (uno de ellos siempre anda loco por allí y se sale de curso). Su estela de fuego tiene un efecto muy cool y el arma es hermosa. Úsala para cuando nada sirva y necesites salir rápido. Enemigos grandes como Purlins necesitan golpes directos al cuerpo para poder matarlos. Puedes también lanzarlos al piso para formar los fuegos artificiales. Es gracioso ver salir a tanto Sleg por los aires. Jefes, naves espaciales y enemigos grandes tengan cuidado. Mucho cuidado al disparar, te quita mucho si estás cerca.

Swarm Bore: La segunda función de la RL sirve para aquellos enemigos atrincherados. Al igual que la Cerebral Bore de Turok 2, es mejor cuando el enemigo se mantiene estático o se mueve poco. Lanza una colmena de taladros al cuerpo que cercenan primero los brazos, luego las piernas y finalmente la cabeza. No deja a nadie vivo, el problema es dispararla porque el sistema de enfoque es deficiente en comparación al de la

Plasma. Necesitas tener al enemigo por más tiempo en la mira para que lo enfoque. Si no está enfocado nunca disparará. Úsala sin miedo ante pequeños, medianos y grandes. Recuerda, jefes no y las naves tampoco tienen cerebro. No he probado con dinosaurios pero no creo XDD.

Nuke Weapon: que bárbaros, exageraron aquí. Esta arma acaba con toda una Arena. Por ahora solo la he visto en un solo lugar (capítulo 8, nivel Arena). Sin embargo seguiré investigando. Lastimosamente solo la pude usar dos veces pero nunca olvidaré su efecto de atracción gravitacional. Y cuando el agujero negro que formas explota de su centro sale sangre y más sangre. Todos los enemigos quedarán vaporizados.

=====
5. Controles
=====

A continuación un poco del control default de Turok Evolution.

Controles en primera persona:

Botón L: te agachas.

Stick de Control: mueves a Turok.

Pad Digital: no se usa.

Botón R: disparas el arma activa.

Botón Z: haces zoom en armas que tengan dicha opción.

Botón B: arma anterior

Botón A: saltas.

Botón X: cambias el modo del arma.

Botón Y: siguiente arma.

Palanca C: miras a los alrededores.

Lo mejor en Turok es conocer bien el arte de saber usar el Stick de control y la palanca C cuando te mueves, disparas o tratas de esquivar problemas.

Controles del Quetzalcoatlus (niveles aéreos):

* Se obvian aquellos botones que no se usan.

Botón L: lanza los cohetes (limitados).

Stick de control: mueves al Quetzalcoatlus.

Botón R: disparas la metralleta.

Botón Z: cambias la cámara.

Botón Y: aumentas la velocidad.

Botón X: cortas rápido a la derecha.

Botón B: cortas rápidamente a la izquierda.

Botón A: bajas la velocidad.

Controles en el Agua:

Botón A: nadas (presiónalo rápido para salir a la superficie).

Control Stick: mueves a Turok.

=====
6. Enemigos
=====

>> Raptors: los viejos enemigos de Turok. Estos hambrientos dinosaurios atacan sin miedo a que tengas un armamento letal en tus manos. El Velociraptors abunda en las planicies, llanos y selvas de Lost Land. Normalmente andan en grupo y cuando sensan problemas hacen un llamado a los otros Raptors de la manada. Con feroces dientes y velocidad genial, estas son perfectas máquinas depredadoras que harán que la vida de los Turok sea poco placentera.

>> Tropas Slegs: poderosos soldados que asemejan a reptiles (con caras de simio??). Normalmente andan en grupos con poderosas escopetas de 4 barriles. No te acerques a ellos a menos que andes bien armado. Han llegado a Lost Land y han fundado muchas de las bases de Tyrannus. Las tropas Slegs fueron las que penetraron la ciudad de Galyana y destruyeron así sus calles.

>> Francotiradores: son delgados reptiles bípedos con enormes rifles francotiradores. A distancia son extremadamente peligrosos. Son usados como vigias y protectores de importantes zonas de Tyrannus.

>> Dinosoids: equipados con poderosas armas de plasma, estos enemigos abundan en las bases, estaciones y barracas de los Slegs y las tropas de Tyrannus. Están encargados de salvaguardar dichas instalaciones.

>> Purlins: es otra versión de aquellas míticas criaturas simioides. Los Purlins son dos veces más grandes que Tal'Set y son extremadamente violentos. No poseen mucha actitud de estrategia, atacan por insitinto. No pertenecen a las tropas Slegs debido a su naturaleza de inconfiables. Enemigos asérrimos de los raptors.

>> Babuinos: en las selvas de Lost Land existen peligrosas mandas de

babuinos con sed de sangre. Evita estos mamíferos porque son extremadamente violentos, rápidos y por ende peligrosos. No dejarán de atacar hasta morir o comer.

>> Estatuas de Piedra: se dice que en las profundidades de la selva de Lost Land existen pequeñas estatuas de piedra que cobran vida. Son leyenda pero a veces las leyendas son reales.

>> Embarcaciones: en muchas zonas acuáticas (ríos, bahías, etc.) se han posado muchos acorazados que llevan las tropas Slegs a diferentes partes de los alrededores de Lost Land. Vienen cargados con lanzamisiles.

>> Brachiosaurus: los enormes saurópodos poseen gran artillería y son usados como acorazados terrestres para atacar y conquistar muchas ciudades, en especial la ciudad de Galyana.

>> Euoplocephalus: estos ankylosaurus son usados por los Slegs como protectores de bases y como acorazados terrestres en las calles angostas donde los Brachiosaurus no pueden entrar. Son muy peligrosos y más rápidos que los Brachiosaurus. Poseen letales lanzacohetes ilimitados.

>> Triceratops: otro miembro de los acorazados terrestres de asalto para las ciudades. Estos ceratopsidos vienen cargados con metralletas y lanzamisiles. De todos los acorazados, estos son los más peligrosos. Aquellos que pastan por las llanuras son extremadamente territoriales.

>> Plesiosaurus: en los ríos de Lost Land existen enormes reptiles marinos con sed de alimento (de preferencia: carne). Su enorme cola y su poderoso cuello son usados para aturdir al enemigo y luego comerlo.

>> Stegosaurus: no son enemigos reales de Turok pero son territoriales así que cuidado al acercarte a ellos.

>> Tyranosaurus Rex: es la mascota del Capitán Bruckner. Este enorme terópodo viene cargado con lanzamisiles, metralletas y una buena cantidad de filosos dientes que cortan y cercenan la carne. Mucho cuidado con los pasos del rey de los lagartos tiranos.

>> Hechiceros: en muchos de los míticos templos de Lost Land aparecen invocaciones de hechiceros que desaparecen y aparecen lanzado poderosas bolas de poder.

>> Pterodáctilos: la armada aérea Sleg está conformada por una tropa de Pterodáctilos cargados de metralletas a montón.

>> Capitán Bruckner: el enemigo acérrimo de la tribu Saquin que acabó con dicha tribu que residía en Nuevo México. Tal'Set ha jurado venganza a su tribu y así asesinar a Bruckner. Un giro del destino lleva a Bruckner y Tal'Set a Lost Land, donde Tal'Set es llamado el primer "Hijo de la Roca" y Bruckner realiza una diabólica alianza con el misterioso Tyranus.

>> Tyranus: sus razones de atacar Lost Land son poco conocidas, Tyranus usa a Bruckner para que comande las tropas. Desde su fortaleza en las alturas de Lost Land solo se encuentra como observador.

=====
7. Guía del Juego
=====

7.1. Capítulo 1: La Jungla

La jungla está más viva que nunca. Tal'Set ha llegado a un mundo perdido, indómito y hermoso que se convertiría en su futuro y salvaje hogar. El linaje Turok a escogido a su nuevo hombre que será el Hijo de la Piedra. Por alguna razón desconocida el indígena ha caído en este lugar y debmatorrales??

Nivel 1: En la Jungla

Empiezas en pasando un puente (cinema) y estás en una especie de vereda fácilmente reconocible. Notarás que la jungla estará viva como nunca. Los pastizales, árboles, palmeras, etc. Bueno, date tus vueltas por el hermoso lugar y respira su húmedo aire. Al caminar un poco notarás que los arbustos se mueven. Ouch... es un Compy. Usa el Club (el tomahawk) para eliminar al dino ese. Cuidado porque hay más de estos Compys. Notarás que sigue el camino hasta llegar a un lago con una hermosa cascada. Hay unos estegosaurus a la izquierda y mucho cuidado con el Triceratops de la zona lejana de la derecha porque te atacará para cuidar a su cachorro. Antes de entrar a la zona del lago debes tratar de usar el Arco para pegarle a distancia al Sleg que está encima de la roca (lo notarás porque te disparará desde lo lejos). Ve por la derecha hacia la roca donde estaba el Sleg y da la vuelta a la roca cercana más grande donde hay ítems. Sube por la vereda que rodea la roca y salta a la roca para accionar el interruptor azul (en verdad es una llave) y verás que la puerta se abre y asegúrate de tener la PISTOL que está en la zona alta de estas rocas. Ahora elimina a los Slegs que aparecen de la puerta que se abre usando la Pistol. Recuerda que si disparas a la cabeza, brazos o piernas solo necesitarás un disparo. Elimina a los bichos, revisa el lago y toma la puerta para terminar este sencillo nivel sin mucho problema.

Nivel 2: Cazador en la Jungla:

El cazador de dinosaurios empieza en la caverna donde terminaste el primer nivel. Cuidado con los Compys que están al inicio mismo. Sigue la caverna y activa la Pistola. Ahora verás a dos hermosos Velociraptors. Cuidado porque si disparas (que tendrás que hacerlo) los Raptors darán la primera sorpresa. Los Raptors huirán y cuando sigas caminando no verás a ningún enemigo. Trata de checar a los arbustos a ver si se mueven y verás que quizá estén por allí. Sino estarán más adelante en la vereda, al final debes matar a los pobres para que le digas a ellos que el verdadero extintor de dinosaurios a llegado (checa al Brachiosaurus que pasa al fondo). Ahora sigue el camino hasta una zona donde hay un estanque. Primero ve por el agua y verás a varios Raptors por el estanque. Si te vas por la izquierda encontrarás a otros enemigos y municiones y si te vas por la derecha encontrarás la TEK BOW. Ahora regresa a la zona del inicio del estanque y sube por las rocas de la izquierda y toma el puente. Si vas por la izquierda encontrarás municiones de flechas venenosas. Ahora ve por la derecha, salta a la siguiente plataforma hasta la otra zona y sigue el camino recto. Sigue el camino paseando por la

hermosa jungla hasta el final.

Nivel 3: La Huida del Cazador.

Ya empiezan los niveles escénicos, la acción y la emoción de un Turok. Lo primero que ves es un río, síguelo y revisa en cada lado. Cuando des la vuelta verás a lo lejos la cascada y más allá unos Slegs. Usa la Tek Bow Francotirador y mata a todos los enemigos de la zona. Cuando termines con todos los enemigos que veas sigue hacia el lago y cuidado con cualquier otro Sleg. Mucho cuidado con los cocodrilos del lago porque son unos verdaderos asesinos. Sube por la parra que está a la izquierda de la cascada hasta una zona donde verás una llave rodeada de plataformas. Notarás que estás bajarán... oh oh, clásica trampa de jungla. Verás que llegarán muchos babuinos... si, babuinos (y ninguno llamado Jaimico). Estos primates son extremadamente peligrosos y debes tratar de usar muy bien tyu Club o Pistol. Estos bichos pueden matarte sin ningún problema. Cuando termines con ellos podrás subir por las plataformas y tomar la llave (interruptor). Ahora regresa al lago y verás que la puerta antes cerrada ahora está abierta. Sigue el río hasta la superficie más cercana y vete por la izquierda. Verás a dos Slegs al fondo que debes eliminar. Luego usa el gancho para cruzar el agujero y sigue al otro lado. Lo que debes saer aquí es que el camino es único. Solo debes seguir hacia arriba siguiendo el camino, escalando muros y recibiendo a más enemigos. Debido a que estamos en el primer nivel obviaré detalles de más. Solo sigue man, se que puedes. Al final de la montaña encontrarás a un Pterodáctilo y podrás empezar el segundo capítulo.

----- Fin del Capítulo 1 -----

7.2. Capítulo 2: Aeronáutica

Tal'set ha encontrado una aliada en las cimas de la jungla. Has sido llamado por una extraña secta que escoge a los Hijos de la Piedra. Debes llegar a donde se ubica la tribu Saquin y tomar tu destino de Turok. Un Pterodáctilo será tu amigo en esta batalla aérea. Recuerda que las cosas que están en los globos son salud y misiles. Y ese radio en The Lost Land como que no cae verdad?

Nivel 1: Aeronáutica

Como todos los niveles aéreos aquí la cosa es ir hacia adelante. Recuerda que tus metralletas son indefinidas así que dispara sin merced. Mucho cuidado con las torretas defensivas del nivel y trata de tomar bien las curvas. No hay muchos obstáculos aquí.

Nivel 2: Abriendo las Alas:

Este nivel posee muchos obstáculos naturales. Abundan los ramales, enormes árboles y muchas curvas cerradas. Lo peor es que el pterodáctilo

no es muy bendito en curvas. Dispara lo que veas. Cuando la tipa del radio te avise de un atajo presta atención porque es una caverna a la izquierda en la parte inferior de la ladera. Mucho cuidado al salir porque puedes encontrarte en mala posición para las siguientes ramas.

Nivel 3: Las Barracas

La zona defensiva de este nivel ofrece primero una hermosa vista por un cañón con enormes saurópodos que pastean por el camino. Mucho cuidado con las rocas que caen por la izquierda y trata de ir por la derecha. Si eres de los que odia a los dinos puedes matarlo con cohetes pero recuerda respetar a los animales de la vida real :) . Al final hay algunas torres que dan entrada a las barracas. Mucho cuidado con acercarte a las torres enemigas y lanza cohetes para ver los pedazos volar. Sigue hasta el final.

Nivel 4: Asalto en tierra:

Este niveles bastante bueno e interesante. Primero vas por una especie de río que sigue a un cañón. Elimina con las metralletas a los dos aeroplanos enemigos. Luego sigue hasta salir del cañón y llegarás a una zona amplia con muchas torres enemigas, enemigos volando y tiendas en las riveras del río donde los enemigos han puesto sus fuerzas. Puedes divertirte eliminando las torres y viendo salir los cuerpos. Luego debes destruir las tiendas de campañas. No son las pequeñas sino las grandes y no gastes misiles en ellas porque solo pueden ser destruidas con las metralletas. Luego te pedirán que entres por una especie de tubo enorme al final de la zona de batalla. Sigue el camino, evita algunos obstáculos y serás un Turok libre.

Nivel 5: Campo Minado:

Un poco complicado y parecido al nivel 2. Aquí además de obstáculos muy pegados y curvas cerradas hay minas y bastantes minas. Un solo golpe y eres sopa. Trata de evitarlas o dispararles para hacerlas explotar antes. Cuidado con las ruinas y los árboles. Luego verás una nave enorme al final y solo debes evadir algunos obstáculos más.

Nivel 6: Las Ruinas Ancestrales:

Es otro nivel arena tipo Rogue Squadron solo que más pequeño claro está. Aquí hay muchos enemigos sobrevolando el área. Trata de tomar los ítems que hay en la parte alta de la pirámide central (por dentro) y en las ruinas que están a la izquierda y derecha de la pirámide (cuidado con chocar). Tu objetivo es eliminar la enorme nave que allí hay. Primero debes eliminar las torretas lanzamisiles de abajo usando metralletas o cohetes luego debes dispararle a la nave en sí. Debes disparar mucho porque este acorazado le gusta el maltrato. Usa todo lo que tengas, lanza cohetes a morir porque puedes encontrar más donde antes viste el ítem ya que se regenera. Sigue disparando y disparando hasta que la veas sucumbir y así terminas el capítulo 2.

----- Fin del Capítulo 2 -----

7.3. CAPÍTULO 3: LAS MONTAÑAS

Aquí es donde empieza lo realmente bueno del juego. Tal'Set debe sobrepasar este terreno montañoso ya que se sabe que el malvado Tyrannus ha fundado su base más allá de las cordilleras. La zona, sin embargo, solo posee un camino de llegada fuertemente resguardado por enemigos. Es otro nivel escénico solo que aquí hay más acción y las cosas se parecen más a un Turok. Ya aquí en adelante pondré más detalles en la guía. La jungle vive de nuevo.

Nivel 1: Ascenso a la Montaña.

Empiezas en una zona abierta llena de matorrales aunque no es tan espesa como en el primer capítulo. Elimina a los Compys de la zona y revisa por municiones y salud. Prepara la Pistola ahora y ve por la izquierda y notarás a dos soldados que debes eliminar. Si checas la zona, esos dos soldados aparecen por encima de unas rocas pasando por un camino. Sigue este camino subiendo las rocas y podrás ver que debes saltar a otra roca más allá. Ahora verás que hay un interruptor que debes presionar (1/2). Luego baja, ya sea por donde viniste o siguiendo el camino y habrán más enemigos en la zona. Si te fijas, hay una puerta al final con la forma de una cabeza de simio. Mirando hacia a ella ve por la izquierda y en la pared encontrarás el segundo interruptor que abre la puerta (2/2). Sigue el camino por la caverna.

Ahora sigue una parte muy pero muy larga. Primero sigue recto el camino y verás que empezarás a subir la montaña en zigzag. La zona es altamente peligrosa y hay muchos francotiradores por lo que debes usar la segunda función de tu pistola o la Tek Bow. Lo más recomendable es tener muertos a estos tipos porque no fallan (incluso a veces cuando estás protegido :D). Ahora empieza la subida. Primero notarás que hay especie de discos metálicos en el camino. Estos están para que te protejas usando el botón L o para proteger a los enemigos. Usa la Pistol para eliminar a los Slegs y checa por ítems detrás de los discos. Ahora sigue el ascenso hasta encontrar un Stegosaurus que te hará un gran favor matando a varios pobres Slegs (Dino Power!!!!). Sigue el camino en línea pero revisa antes por ítems y granadas porque serán importantes en el futuro. Sigue el camino eliminando a Slegs y mucho cuidado porque algunos lanzan rocas al camino. Hay que destacar que debes primero SIEMPRE eliminar a los francotiradores como ya dije pero estos tipos son peligrosos. La suerte es que solo es un disparo y sus cabezas vuelan. Ten mucho cuidado en la subida y cuida los Medkits porque quizá tengas que regresar para recobrar algunos. La subida depende de tu capacidad para jugar y moverte y aunque es un buen reto puede ser pasado sin contrariedades. Cuidado al final con el enorme soldado con la Shotgun. Si tienes flechas explosivas úsalas aquí. Ves el cadaver?? alguien pasó por allí.

Nivel 2: Batalla en la Cima:

Al inicio del nivel te encontrarás con un gran terópodo (los dinos carnívoros de la familia de los raptors y los T-Rex). Este sin embargo no es un T-Rex porque es muy pequeño, a menos que sea uno bebé. Llamémosle Albertosaurus que era más o menos de ese tamaño ;). Ok, el eliminarlo te

tomará muchos disparos con la Pistol y unos 5 o 6 bombazos con las flechas explosivas. No uses granadas aquí, el bicho es rápido. Al terminar revisa por la zona porque hay salud por allí, uno de esos detrás del cadaver y otro a la izquierda. Hay otro al inicio. Ahora prepara la Tek Bow o la Pistol para eliminar a los dos francotiradores del fondo. Sigue por la selva y mucho cuidado porque hay dos Slegs que se esconden muy bien tras las rocas. Sigue hasta la cascada para obtener algunos ítems. Ahora sigue el camino río abajo y notarás que se destruye la puerta. Sigue el río eliminando Slegs y ve por la derecha. Encontrarás tras la piedra a un Sleg que es peligroso si sigues el camino original. Toma los ítems.

Desde la roca puedes tomar el papel de francotirador para eliminar a los Slegs que vienen. Si se acercan mucho es mejor disparar. Sigue el camino hasta encontrar un puente a lo lejos, toma las municiones de la entrada a la cascada pero mucho cuidado con caer. Usa la Pistol o la TekBow para eliminar a los francotiradores del puente y ve por la izquierda del río por una vereda pequeña.

Ok, viene algo importante. Aquí solo hay un camino pero si lo sigues bajando y luego doblando 180° notarás que aparece una enorme nave y peor aún, vienen Slegs. Lo más recomendado es, no usar flechas explosivas y no dar esa vuelta. Lo que debes hacer es que cuando salgas de la vereda cheques hacia abajo y trata de llamar la atención de los guardias que ves. Ellos subirán por el camino hacia ti. Espéralos y usa la Pistol o coloca granadas en las paredes o piso (segunda función) para eliminarlos. Cuando se hayan muerto la mayoría sigue el camino hasta que veas la nave que viene y prepara la TekBow explosiva. Protégete con la pared de roca que hay en el giro y usa la TekBow para eliminar la nave. Ahora sigue el camino pasando por la cascada y notarás una especie de zona más oscura. Revisa muy bien porque por allí hay un camino SECRETO que te lleva a donde está la SHOTGUN. Debes saltar y es peligroso así que cuidado.

Regresa al camino original y elimina a los Slegs que se esconden tras los matorrales. Sigue por el puente hasta otra zona de descenso y deberás matar y seguir matando. Checa cada zona para tomar los ítems. Ahora baja a la zona de la cascada y checa sus alrededores.

Sigue el río hasta encontrar una especie de estructura alta de roca y dobla por el único camino que te lleva a una zona con un dino muerto y unos Compys. Sácales la ñeqs (perdón por la morfología) y toma la escalera (que manos usa Turok para subir, será pariente de Goro??) y toma la vereda eliminando a más pobres lagartijas de esas. Salta con cuidado porque este Turok no tiene buenas rodillas como su pariente Joshua Fireseed o la versión Tal'Set de Turok 1. Te encontrarás ahora con otra especie de subida. Usa la Shotgun para eliminar a los Slegs más grandes de la zona y mucho cuidado porque aquí te lanzan muchas rocas. Trata de tomar refugio en zonas claramente visibles que notas que son seguras al verlas. Cuando oigas el sonido trata de mantenerte estático en esa zona. Sigue el camino que es el más peligroso del nivel y verás una zona amplia con francotiradores. Cuidado porque estos tipos son malos de corazón y buenos en el arte de matar. Sigue por la vereda y ahora tomarás otra vereda en donde verás otra nave de esas. Esta la debes dejar ir porque no conviene morir tan lejos. Eso si, tendrás que esperar un poco. Si te fijas en el camino te encontrarás con la zona de la cascada del inicio donde se ve el área de la batalla con el Albertosaurus. Sigue y verás otras armas hasta encontrar por fin el puente colgante de la zona media del nivel. Sin embargo debes saber que antes de llegar hay un comité de bienvenida con Slegs y metralletas. Usa la TekBow a distancia y trata de que no te vean los Slegs y elimínalos usando la puntería para evitar que te maten sus baterías. No te metas a loco ahora a lanzarte y matarlos desde sus posiciones de combate porque serás carne de gusanos. Ya cuando veas el puente no te emociones porque deberás matar a distancia luego es probable que vengan más, si eres malo cuerpo a cuerpo aléjate y

toma distancia y precisión.

Cuando cruces el puente pon atención a los caminos de la izquierda porque verás una ROCKET LAUNCHER aquí. Sigue con cuidado porque la zona sigue siendo muy peligrosa. Ahora encontrarás la entrada a la caverna y el final de este, tu primer nivel realmente largo.

Nivel 3: El Descenso:

La cosa empieza salvaje porque en la era mezozoica al parecer existían ya los tigres colmillos de sable, bueno, es The Lost Land, cualquiera cosa puede pasar. Toma la SHOTGUN que está al inicio del nivel por si te la perdiste en el pasado nivel. Elimina a los tigres de las cavernas usando esta hermosa pieza de arte armamentista. Ahora verás que las cavernas poseen muchos caminos en forma de 8 por lo que no importa cual tomes, siempre llegas al mismo punto. Hay muchos tigres pero también hay muchas municiones y salud. Dice la Paleontología que tigres colmillos de sable y dinosaurios nunca se vieron las caras así que hagámosle un favor. Cuando encuentres la salida no vayas directo por allí. Muy cerca hay un camino cerrado que te lleva a otra ROCKET LAUNCHER por si te la perdiste en el nivel pasado. Ahora usa la Pistol o TekBows para eliminar a los francotiradores que habitan en los alrededores de la hermosa jungla. Baja el camino matando y matando a más pobres Slegs. Sigue un camino recto hasta encontrar que aparecen muchos Slegs. Usa la Rocket Launcher por lo menos esta vez para ver a los cuerpos volar por los aires. Si sigues el camino encontrarás más oposición enemiga. Pero además encontrarás una gran ayuda porque hay una batería (metralleta terrestre) en el camino. Solo ponte en su parte trasera y a disparar se ha dicho. Mucho cuidado porque los enemigos salen por el camino de la colina y por el camino de donde venías originalmente. Usa esta belleza para eliminar a cualquiera lagartija opositora. Verás que en un momento aparecerán muchos enemigos pero cuando notes que ya no salen de la parte de donde vienes y veas que los de la colina vienen lejos es hora de salir de la batería y seguir, solo que debes matar a los que vienen en son de guerra. Cuando sigas el camino habrán más ítems, más enemigos y más matanza. Al final encontrarás una especie de barraca y un poco más allá... ohh!! un dino nuevo. Es un Anquilosaurus. Eliminarlo no será problema ya que el pobre acorazado no es muy inteligente que digamos. Cuando lo enfrenté la primera vez estaba de espaldas y use Shotgun y Rocket Launcher para eliminarlo pero si te acercas de seguro te atacará con esa enorme porra de su cola. Mucho cuidado con los lanzacohetes de su espalda, esos si tienen poder de matar al pobre Tal'Set. Cuando todo termine podrás seguir y terminar así este muy interesante y entretenido capítulo 3.

----- Fin del Capítulo 3 -----

7.4. CAPÍTULO 4: LAS BARRACAS

Se supone que en este nivel debes tratar de ser silenciosos y espías. Eso en un Turok no es muy común que digamos pero, aunque nuestro objetivo es ser una especie de espía no hay nada exactamente diferente si te ven,

solo serán más víctimas. Este capítulo es igualmente interesante. Todo el capítulo se centra en las barracas que rodean la Base de Tyrannus al final del camino. Trata de llegar allá pasando por el perímetro.

Nivel 1: Infiltración:

No es Área 51 pero su ambiente de silencio y guardia es similar, bueno solo que más salvaje. Inicias fuera de una enrejada a la cual puedes ingresar de dos formas. Una obvia y otra caverna escondida a la derecha en una caverna que no tiene chiste en si, ambas sirven. Cuando entres estarás en la zona de barracas. Trata de eliminar todas las luces de las torres (al parecer nadie se da cuenta de esto). Si caes en las luces suena la alarma y despiertas a medio mundo. Evita ser visto por Slegs, si disparas a distancia no importa cuanta bulla haga la TekBow explosiva o cuantos enemigos hayan a los alrededores, a ellos no les importa, lo importante es eliminar a distancia y que no te vean (aquí es donde falla la IA). Sigue el camino checando las casas y revisando los alrededores. Mata por diversión porque puedes entrar directo. Hay muchas municiones y armas. Cuando llegues al final encontrarás la salida por un tunel al cual solo podrás entrar siempre y cuando no esté activada la alarma. Terminas así este nivel.

Tip: Si suena la alarma checa una de las casas y notarás que de allí salen muchos soldados. Trata de llegar a este casa que es una "incubadora" de enemigos automática. Si te siguen viendo seguirán saliendo. El truco es eliminar a todos los enemigos y entrar a la casa y luego puedes salir. Ya nadie saldrá de allí.

Nivel 2: Muro de Contención.

Empezamos en una zona de túnel que debes salir y tomar recto hasta encontrar una casa pegada a la pared de roca. Aquí será nuestra zona de ataque para evitar ser vistos. Usa flechas para eliminar a distancia a los Slegs grandes y la Pistol para los pequeños. Ahora de nuevo ataca las luces que veas. Si sigues hacia la zona trasera de esa casa podrás ver una torre que posee dos Slegs armados. Elimínalos lo más rápido posible. Checa de nuevo la zona por cualquiera eventualidad y sigue ahora el camino de regreso al túnel pero no bajas por él. Rodea la zona y encontrarás un enorme Sleg que de seguro activa la alarma. Usa la Shotgun y ahora toma el túnel que está paralelo al que venimos. Si llegas al final encontrarás un auto y detrás una especie de arma. Al inicio es complicado entrar y al parecer es un error pero debes bajar con L y tratar de entrar de lado. Toma tiempo pero funciona. De esta forma tendrás la muy útil FLACHETTE GUN. Regresa a la zona de varias casas y elimina a todos los Slegs de la zona hasta que por fin no quede nadie vivo. Sigue el camino hacia adelante hasta encontrarm un interruptor (no se si sea mi juego pero este interruptor solo lo puedo accionar si le pego de lado, o sea, como si Turok le pegará con el hombro).

Tip: Si suena la alarma checa una de las casas y notarás que de allí salen muchos soldados. Trata de llegar a este casa que es una "incubadora" de enemigos automática. Si te siguen viendo seguirán saliendo. El truco es eliminar a todos los enemigos y entrar a la casa y luego puedes salir. Ya nadie saldrá de allí.

Cuando pases la puerta ve por la izquierda y verás un pequeño vídeo. Usa la Shotgun para eliminar a los soldados grandes hasta que caigan todos.

Destruye las luces de nuevo. Muy bien, ahora vamos a buscar otro camino SECRETO. Cuando entras a esta zona te dije que fueras a la izquierda. Si sigues la muralla encontrarás un camino de madera que baja hacia un río. Sigue por las cavernas hasta otro camino exterior y al final encontrarás la QUAD SHOTGUN que activa la segunda función de la escopeta. Para activarla debes mantener presionada la X y permite hasta 4 cargadas que se desenfundan en un poderoso disparo que actúa en una área amplia. Puedes entrar a la caverna para probarla o seguir de regreso, de todos modos la podrás probar porque aparecerán enemigos. Sin embargo, si tomas camino por el agua encontrarás otra caverna y podrás obtener el DARK MATTER CUBE, eso si, puedes perder salud en el buceo.

De nuevo en la zona alta del vídeo a la derecha hay un soldado rojo grande que debes eliminar, de preferencia a distancia porque tiene un lanzallamas. Toma la llave y podrás entrar a la puerta que está detrás del soldado rojo (ya muerto). Toma la izquierda y elimina a los soldados. Ahora encontrarás la hermosa y super efectiva FLAMETHROWER. La primera función es para ataques cuerpo a cuerpo y permite mucho poder. La segunda función es para ataques a distancia ya que lanza una especie de llama pequeña y que luego, al tocar suelo se activa formando una gran llamarada que mata a los que estén cerca. Prueba su poder con el montón de enemigos que aparecen en esa zona atacándote. Sal de esa parte y regresa a la zona original y ahora si toma la puerta del final que te lleva a terminar este nivel.

Nivel 3: Bloqueo:

Inicias en una especie de subida sin salida. Elimina a los pobres tipos de allí. Ahora checa la pared de la izquierda y toma la cueva. Puedes tomar los diversos caminos y encontrarás escaleras muy altas que te llevan a zonas donde hay municiones. En fin, hay soldados escondidos y otro de los caminos también muy peligroso, te lleva a la zona pasando por la puerta cerrada. Hay más cavernas aquí que son recomendables visitar todas. Sigue el camino hasta encontrar la vereda hacia el puente. Puedes tomar la zona baja o alta del puente. La zona alta posee un Ankylosaurus muy rabioso y abajo hay pobres Slegs. Para ir por abajo checa los alrededores de la entrada del puente, encontrarás un escondrijo y podrás seguir. Sigue todo el camino hasta encontrar dos caminos. Checa cada uno para subir a las torres del puente y accionar los interruptores que permiten abrir la puerta. Puedes matar al Ankylosaurus si deseas pero al abrir la puerta terminarás este nivel que se explica rápido pero que se termina menos rápido :p. Para suerte tuya en esta zona no hay barracas.

Nivel 4: Entrando a la Base:

La última zona posee muchas más barracas que las anteriores. Como siempre trata de eliminar las luces y matar a distancia. Si te ven mala suerte debes empezar a eliminar Slegs. Si suena la alarma sigue el siguiente tip:

Tip: Si suena la alarma checa una de las casas y notarás que de allí salen muchos soldados. Trata de llegar a este casa que es una "incubadora" de enemigos automática. Si te siguen viendo seguirán saliendo. El truco es eliminar a todos los enemigos y entrar a la casa y luego puedes salir. Ya nadie saldrá de allí.

Ahora, si seguiste el tip notarás que dentro de la casa está una SPIDER

MINE que permite ataque a distancia aunque no es tan buena a mi gusto. Usa Gas o bomba pero no te alejes. Lo malo es que si la usas hay enemigos que no aparecen y cuando juegas como normalmente lo haces aparecen de la nada. Sigue checando la zona y notarás un camino que te lleva a un zoológico de raptors. Activa el interruptor para hacerlos salir y empezará la carnicería porque los raptors les encanta comer Slegs más que Turoks. No es necesario esto pero solo es detalle. Ahora notarás que hay una puerta cerrada. Activa el interruptor y entra, luego se cerrará la puerta y se abrirá la otra. El camino siguiente es otra zona de barracas donde debes hacer lo usual: eliminar luces, atacar a distancia y si te encuentran seguir el tip que te mencioné (la casa está pasando el estanque). Si entras al estanque por la derecha buceando encontrarás un camino secreto ascendente hacia una casa con otra SPIDER MINE. Toma camino hacia la casa que está al lado del camino cerrado hasta encontrarte con varios soldados y municiones que activan la segunda función de la Flachette Gun, nada menos y nada más que la más hermosa, genial y destructiva de las armas: LA MINIGUN. Puedes empezar la carnicería desde ya.

Sal a otra zona de barracas esta vez más resguardada pero ahora con la Minigun puedes formar el relajo. Al final hay una especie de estructura enorme que obviamente es la base enemiga (es muy hermosa). Checa hacia arriba y verás unos cables, síguelos y encontrarás que van a dar a una zona alta de una torre o casa. Entra, subes las escaleras y arriba toma uno de los cables, salta sobre ellos para "pegarte" y seguir cruzando las barracas hasta la entrada a la base. Mucho cuidado al bajar por las escaleras. Sigue eliminando a cualquiera lagartija revolucionaria y entra a la base.

----- Fin del Capítulo 4 -----

7.5. CAPÍTULO 5: LA FORTALEZA

El capítulo 4 fue un nivel con partes de tranquilidad y de acción. El capítulo 5 es un nivel loco genial y altamente divertido. Al entrar a la base de los Slegs de Tyrannus encontrarás serie oposición. Este nivel rescata mucho de lo que se vio en Turok 1 en el nivel de las Catacumbas, con acción loca y caminos llenos de peligros. Muchas trampas, enormes enemigos, sangre por doquier y la llegada de los Purlinns. Si querías acción, este capítulo lo tiene y de sobra.

Nivel 1: La Base de los Sleggs

Llegamos a un nivel lleno de balas y balas. Hay que ser bruto con las armas para pasar este capítulo. Iniciamos en la entrada de la base. Primero notarás una especie de cinema donde muestran a un enorme enemigo que controla algo en un piso superior. Toma todas las municiones de lo alrededores porque la cosa se pone fea adelante. Trata de tener la Minigun cargada así como la Shotgun, Lanzallamas y la Tek Bow, guarda las flechas Tek para el bicho malo del cinema. Este nivel posee una zona central y de allí se derivan 4 caminos. Dos laterales uno frontal y el camino de donde vienes. Debes eliminar a toda lagartija atrevida de la

zona y llegar a la zona central. Allí te dirán que elimines la ola de enemigos. Si te fijas a la derecha hay una especie de máquina incubadora donde salen muchos enemigos. Trata de usar cohetes (si tienes) o sino sacrificar algunas flechas Tek (no todas, guarda algunas, por lo menos 5). La cosa es eliminar a esa incubadora. Cuando elimines la incubadora la segunda ola aparecerá de la izquierda de la zona central. Luego debes eliminar la última ola de la zona frontal. Cuando todo pase vendrá el enemigo del inicio que debes eliminar usando las flechas Tek. Luego busca la salida que está en uno de los caminos de la zona central y terminas este nivel. A veces el enemigo del cinema sale de una vez y no pierde el tiempo, recuerda siempre tener flechas Tek.

Nivel 2: Barre los Salones:

Empiezas en el corredor y si te fijas hay varios enemigos en una especie de reunión. Cuando todo termine debes tratar de eliminar a todos esos enemigos pero desde el corredor. No te tires a valiente y salir a la zona amplia. Lo que debes hacer es matarlos a distancia usando la Tek Bow o atraerlos (haz que te vean y espera a que lleguen para darles con la Shotgun). Luego debes eliminar unos hechiceros (recuerdas los de Turok 1?) usando la Shotgun, pero mucho cuidado con sus rayos de plasma. Luego en la zona amplia toma cualquiera de los caminos, primero ve en uno y elimina al Sleg, luego regresa y ve por el otro y mata al otro Sleg, ahora toma la llave (que es una trampa) y aparecerán varios hechiceros más pero ahora te lanzan misiles y más poderes mucho más veloces. Ahora aparecerá la llave real donde estaba la falsa pero antes toma municiones y vidas en el altar del centro del cuarto (abajo). Ahora viene la parte más interesante. Los cuartos están atestados de enemigos. Primero aparecen Slegs pero luego sorpresa!!! unos Purlinns bastante airados. Trata de eliminarlos usando Minigun o TekBow. Para eliminarlos usando la Minigun debes moverte de un lado a otro para evitar los cohetes, en un momento el simio dejará de moverse y allí debes seguir disparando. Usando la TekBow es más sencillo porque el Purlin se va callendo pero cuidado si hay otros enemigos. Sigue el camino hasta encontrarte un cuarto con un estanque central. Allí aparece una ola de hechiceros. Usa la Shotgun para eliminarlos pero no debes parar de moverte así que cuando caigas al agua trata de saltar y no parar. Además, muchos salen exactamente frente a tí para dejarte "trabado" y que otro aproveche para pegarte, así que la Warclub puede servir aquí. Cuando los hayas acabado toma municiones de la zona y entra a la puerta que está bajo el estanque. Cuando entres llegarás a otro cuarto similar y es hora de barrerlo igual. Usa la Shotgun para matar a los hechiceros pero estos no se detendrán. Debes presionar el interruptor circular de la pared (debes tocarlo) y accionará una puerta en el cuarto anterior. Usa de nuevo el camino bajo el estanque y prepárate (ya sea con TekBow o Minigun) para tu batalla con el Purlin de al final. Mucho cuidado con él. Cuando hayas acabado con el primate sigue y terminas este nivel.

Nivel 3: Las Entrañas de la Base.

Este nivel tiene la esencia del Turok 1 y tiene elementos muy parecidos al nivel 5: Catacombs de T1. Bueno primero inicias bajando la pendiente y.... ohh que recuerdos. Debes tener un buen "timng" (sincronización) para pasar por las trampas. Debes saltar para evitar las cuchillas y rápido antes que te quemen. Solo pasa la primera trampa pero no la segunda. Muévete un poco y usa el modo francotirador para eliminar a los dos enemigos del fondo. No vayas abajo sin antes matarlos. Si quieres puedes pasar la segunda trampa perod debes matar a los enemigos detrás de

la pared. Toma las municiones de esa zona y prepara la Minigun porque viene una ola de enemigos. Si le disparas a los barriles notarás que caen las columnas de allí y puedes hacer guacho de Slegs. Bueno sigue el camino y elimina a los enemigos del fondo y notarás que puedes doblar a la derecha pero un momento, asegúrate que no haya nadie por esa zona y cuando estés seguro sigue recto y notarás una zona con una especie de pared con protección y a lo lejos unas explosiones: son Purlins. Espera a que destruyan la barrera y trata de tomar protección de manera que no te vean (es algo complicado pero su limitada inteligencia artificial no les durará mucho). Usa la Tek Bow o la Rocket y mátalos a ambos. Ahora si sigue por el corredor derecho hasta encontrar a más enemigos en la zona. Revisa las paredes porque en las incrustaciones hay ítems. Muy comúnmente aparecen Slegs con lanzallamas, mucho cuidado porque debes atacarlos a distancia porque cualquier disparo a su gas hará una explosión y Tal'Set será presa. Bueno, la cosa es que debes tomar la derecha del corredor siempre atento a los laterales porque hay ítems en las incrustaciones de la pared. Luego darás otras vueltas más por un corredor. Este nivel es un solo camino y depende de eliminar enemigos a diestra y siniestra sin embargo es en extremo saludable eliminar a los Purlins que te mencioné anteriormente porque desde esa ventana podrás eliminarlos con menos peligro. Ahora si sigues el corredor original te los encontrarás y mucho cuidado porque ellos son muy buenos con el lanzamisiles. Sigue el camino eliminando a cualquier ser que parezca lagartija o simio hasta el final donde encontrarás un ascensor.

Nivel 4: Reactor Central:

Esta misión es bastante entretenida y debes eliminar 5 terminales o computadores en todo el nivel para destruir el reactor. Además es el nivel más complicado de todos en este capítulo. Como dato te digo que todas las posiciones de la primera parte se hacen en referencia al ascensor por donde empiezas y que debes saber que existen ítems de salud en los escapes de vapor del nivel pero cuidado porque el vapor está muy caliente y eso no es bueno para el Hijo de la Roca. Bueno inicias bajando el ascensor, cuando bajes toma las dos municiones de escopeta que hay de frente y usa la Escopeta (Shotgun) sin carga para enemigos normales y con carga doble para los Slegs más grandes. Ahora bien, tienes que tratar de limpiar al máximo esta zona, protégete por los escapes de vapor que hay aquí y trata de acabar con todos a lo más posible. Cuando todo se haya calmado ve a la estructura central. Por los laterales encontrarás municiones para la Minigun (que serán de mucha importancia para nosotros). Toma ambas y usa la Warclub o las granadas para destruir las terminales que están de frente y detrás de la estructura central de abajo. Así tendremos nuestras primeras dos terminales destruidas (2/5). Cuando hayas destruido ambas terminales prepara la Minigun o la Shotgun porque notarás que la puerta lateral izquierda se abre y aparece una incubadora de donde salen enemigos sin cesar. Toma buena distancia si deseas y usa la Shotgun para eliminar a los enemigos que aparecen. Debes eliminarlos a todos hasta que la ola se detenga y de esta forma poder continuar (mucho cuidado porque si te quedas dentro de la incubadora te mata cuando culmine su proceso de crear enemigos). Toma las municiones del fondo y acciona el interruptor para abrir la puerta opuesta a ese cuarto (a la derecha del ascensor del inicio). Usa Flachette Gun para acabar con los enemigos pequeños que vienen e ingresa al corredor. Ahora toma camino subiendo la pendiente y sigue matando hasta encontrar un cuarto a la derecha. Mucho cuidado porque hay un Sleg que vez a la derecha del cuarto y otro escondido tras los cajones de la izquierda. Usa Shotgun recargada 2 o 3 veces con el enemigo grande y Pistol o Flachette con el de la izquierda. Ahora sube por la caja cercana al enemigo de la

derecha que te permite zurcar los cajones más altos. Toma la salud y salta al otro lado para obtener otra Flamethrower y si te fijas debajo, pegado a la pared hay un enemigo, usa la Granada en segunda función para que explote con gracia al rato. Ahora baja y cerca de este último enemigo hay otro interruptor que debes accionar. Mucho cuidado y prepara la Shotgun porque viene un Sleg con lanzallamas, recuerda siempre matarlo a distancia porque tiene un tanque de gas obviamente inflamable. Sigue ahora de regreso al corredor original y baja la pendiente preparado con el lanzallamas y elimina a todos los enemigos que aparecen. Mucho cuidado porque esta zona te lleva a un corredor recto por la izquierda que si sigues notarás que aparecen varios Slegs de buena puntería. Mátalos usando armas de distancia y precisas luego dobla (con la Flachette o alguna arma rápida) la derecha del enorme cuarto central de calderas y elimina a los otros Slegs de los laterales. Debes asegurarte en limpiar el cuarto. En el centro hay un camino pequeño con municiones y salud. Ahora ve al fondo del cuarto para que encuentres una escalera. Al subir arriba encontrarás la tercera terminal (3/5). Baja usando las escaleras y entra al cuarto que se abre a la izquierda (derecha si bajas las escaleras) y mucho cuidado, prepara la Minigun para una recepción. Ahora notarás que volvimos al cuarto original, toma cualquiera de las dos escaleras laterales y prepara la Lanzallamas o la TekBow y mata lo más rápido posible a los Slegs de la zona y además asegúrate en eliminar a los Slegs que están en la estructura central para que no te molesten, toma posición defensiva usando los protectores y usa un arma de francotirador.

Ok, en esta zona superior hay dos escaleras a cada lado, ojala y tengas algo de Minigun o de Lanzallamas o por lo menos flechas tek explosivas. Ve por cualquiera de los caminos y trata de llamar a los enemigos. O sea, no dobles en el camino pasa y regresa para que sepan que estás allí y calcula cuando más o menos están cerca y lanzas una bomba de fuego con la segunda función del lanzallamas. Esto creará una pared de fuego que hará que los que pasen por allí sean posibles víctimas de la barbacoa. Es muy importante que sepas que haces aquí y calcules bien porque si se te pasa uno debes cambiar de función o de arma, esto resta tiempo y además permite que otros pasen. Sigue el corredor para encontrar la cuarta terminal (4/5). Repite el proceso en el otro cuarto lateral con mucho cuidado y destruye la otra terminal, toma ítems y salud de los alrededores (5/5).

Pensabas que todo había terminado?? pues no ahora viene lo peor. Por lo menos de 50 a 75 de salud debes tener. Debes regresar todo el camino hasta el cuarto de inicio (el del ascensor) pero en el camino habrán lagartos con ganas de dejarte sin descendencia. Sigue el camino con armas rápidas como la Escopeta o Lanzallamas y al final ojala y tengas la Minigun o la TekBow explosiva porque esta zona está atestada de enemigos y lo peor, en la puerta de salida (a la izquierda del ascensor del inicio) hay dos enormes Purlins con lanzamisiles. Usa ya sea la TekBow a distancia con el cuidado de que no existan muchos enemigos cerca o que tengas varias (por lo menos 3 ya que necesitas 3 de estas flechas para matar a uno). Ya si mataste a uno y no te quedaron flechas o si de por si no tienes flechas usa la Minigun así: acércate por la pared a la puerta y haz que los enemigos te vean pero te escondes de inmediato, la lanzacohetes demora mucho en cargarse así que cuando lancen el cohete te da tiempo para llegar con la Minigun. Lo importante es pegarle antes de que lancen el cohete y si de por si lo lanzan entonces debes entrar en zigzag. En el momento en que le pegas no dejes de disparar hasta que de por si muera o mueran los simios esos. Ahora si podrás salir ileso del nivel, espero.

Aquí las cosas se ponen más rápidas porque en este nivel debes tener mucho cuidado con los enemigos de enfrente. Aquí no debes mirar para atrás a menos que quieras uno que otro ítem cercano (muy cercano). Inicias en un salón, toma las cajas de la izquierda para subir e ingresar al ducto hasta otro cuarto (no te detengas porque la explosión del reactor está detrás de tí). Sal del ducto hasta otro cuarto con dos enemigos o más y que debes eliminar lo más rápido posible, si no puedes solo sigue hasta encontrar un gran corredor. Fíjate siempre a la izquierda porque cuando entras a estos corredores infernales hay Purlins enormes a la izquierda de la entrada. Usa TekBow, Rocket Launcher o Minigun y ahora si, sigue todo el corredor sin detenerte, Notarás que aparecen varios enemigos pero que mueren a causa de los escombros. Los que logren seguir caminando debes matarlos lo más rápido posible. Sigue el camino por el corredor teniendo cuidado también por los escombros y por los Slegs de lejos. Usa Shotgun aquí y no te desvíes. Sigue en tu camino hacia la libertad hasta una zona más tranquila. De allí toma los ítems para ingresar a otro corredor más con las mismas características (y de nuevo, cuidado porque otro Purlin te espera aquí). De nuevo sigue el camino sin desviarte y evitando escombros y enemigos que se salven de las salvajes explosiones de estos corredores.

Ok ahora llegarás a otro cuarto donde aparecerán dos engendradoras o incubadoras (esas cosas que teletransportan enemigos). Debes eliminar primero a todas las olas de enemigos que aparecen en la zona hasta que se abran unas puertas, luego de esas puertas aparecen dos enemigos más que debes eliminar. Ahora si, sigue la puerta y..... un momento, esas puertas tienen una barrera invisible??? XDDD. No se que pasó aquí pero a Acclaim se le fue la cabeza con esto ya que es absurdo tener dos puertas abiertas y que tengan paredes falsas. Creo que esas puertas nunca debieron abrirse en este momento y es un gran error de programación. Bueno para poder entrar por estas falsas puertas debes destruir usando flechas tek explosivas los dos incubadores de la zona y así notarás que ahora podrás seguir tu recorrido.

Ahora podrás seguir por una zona amplia y que debes usar inteligentemente las columnas o cualquiera cosa que te proteja de los Slegs. Toma camino por la entrada alejada de la derecha hasta un ascenso a una zona que ya antes pasaste. Toma el primer camino de la derecha (el otro no tiene salida pero hay ítems) hasta encontrarte en una zona amplia de nuevo y llegar a donde más enemigos te esperan. Cuando encuentres una computadora en una zona central ponte de frente a ella para así robar los Planes de Guerra de la armada de Tyrannus. Ahora si debes seguir todo el camino hasta un ascensor a la izquierda abajo (cuidado con los Slegs).

Nivel 6: Interrogación:

Inicias en un amplio cuarto central (luego de salir del ascensor) con 9 Slegs que se pasean por la zona y se protegen detrás de las columnas. Mata a distancia detrás de las columnas con flechas normales para los enemigos pequeños ya que debemos guardar las flechas Tek. Si revisas bien cerca del inicio hay una Rocket Launcher y misiles que nos serán de mucha ayuda. Ahora en la siguiente zona hay dos Slegs y un Purlin. Usa flechas Tek o escopetas con los Slegs y la Minigun con el Purlin hasta eliminarlo. Sigue el único camino posible hasta encontrar otro Purlin más a la izquierda de la entrada. Ahora viene una parte bastante complicada: usa la Rocket Launcher que tomaste al inicio para eliminar a los tres Purlin de la zona. Sin embargo puede ser algo complicada ya que debes primero persuadirlo para que te dispare y cuando esté cargando el Rocket Launcher podrás disparar (teniendo mucho cuidado con los otros). Otra forma más sencilla es usando la TekBow explosiva a distancia pegándola al

cuerpo evitando que te vean. Recuerda que cada vez que disparas estos bichos caen y se levantan pero se mueven a un lado, mucho cuidado cuando te muevas tu porque los otros te pueden ver. Es un suicidio entrar a este cuarto cuando hay 2 o 3 Purlins más. Cuando quede uno puedes eliminarlo usando la Minigun siempre persuadiéndolo a que dispare primero y cuando esté cargando lo elimines.

Ahora una puerta se abre y viene una sección de trampas al puro estilo del Dinosaurs Hunter. Cuidado con las navajas y con los troncos grandes porque un golpe de estos no es muy recomendable. Ahora si, sigue (prepara la Flachette) hasta que aparezca un Sleg con lanzallamas. Usa la Flachette porque el aire comprimido no hará explotar el tanque de gas y te evitas una explosión. Bueno, de todos modos sepárate un poco por cualquiera cosa. Sigue el camino hasta el final.

Nivel 7: Rescate del Patriarca Sabio.

Este nivel posee mucha pero mucha acción y tiende a ser a veces complicado. Inicias en una zona con Slegs que debes matar. Luego toma el ducto inferior derecho del fondo hasta seguir por el mismo (checa las bifurcaciones por ítems). Sigue el único camino posible hasta encontrarte en una zona donde ves un enorme Sleg rondando por allí, luego si sigues encontrarás al patriarca de la tribu que te pedirá que lo rescates. Luego sigues el camino subterráneo hasta otra zona similar a la del inicio donde hay más enemigos y más armas, una de ellas la Rocket Launcher. Elimina y toma todo lo que puedas aquí porque las cosas no tienen buen augurio.

Ahora en el pasillo acciona el interruptor que abre el camino a la zona de celdas donde están prisioneros tus amigos. Mata al Sleg y tres más vendrán. Debes eliminarlos con materia pesada si sabes a lo que me refiero. Ahora entrarás a la zona complicada del nivel que es el área de la prisión que es básicamente una enorme sala circular con las celdas en el centro y las puertas en la pared exterior de la sala circular. Cada vez que suene una especie de alarma se abrirán esas puertas de la pared y saldrán olas de Slegs a atacarte. Es muy importante que cuando hayas eliminado una ola de Sleg entres a la puerta de donde salieron y destruyas las cajas para obtener ítems y municiones. Son en total 8 olas de Slegs. En la primera ola aparecen 3 Slegs grandes y 2 Purlins. Luego viene la ola de donde aparecen 4 grandes Sleg y otro aún más grande y alimentado. Aparecerán 5 Slegs en la tercera ola. Las siguientes olas presentan otros enormes Slegs con Purlins y todo lo que tus pesadillas se podrían imaginar. Adivina quien sale en la ola 8??, pues si, ese enemigo grande que viste al inicio cuando ibas por la zona de ductos subterráneos. La clave es eliminarlos a media distancia si usas Shotgun o a larga distancia con lanzacohetes. La lanzallamas es muy útil aquí. Ahh, pégate a la estructura central y camina en círculos de espalda ya que permite que te puedas proteger mejor para ataques a corta distancia sin correr el peligro de acercarse de frente. Como siempre ten en cuenta tomar municiones y salud de los cuartos exteriores de donde nacen las olas. Tus mejores amigas aquí serán la Shotgun, la Minigun, Rocket Launcher.

Ahora debes entrar a la estructura central (no sin antes llenarte de salud y municiones) y sube por el ascensor. Destruye las terminales y luego regresa abajo por el ascensor. Abre las puertas de las prisiones y en una de esas estará el patriarca. Ahora es tiempo de escapar. Sigue el patriarca ya que el te dará el camino de salida. Debes protegerlo así que mantente cerca de él. Usa Minigun o Shotgun y sigue eliminando y eliminando Slegs hasta el final. Ahora llegando casi al final antes de una zona de bajada encontrarás en los alrededores la Gravity Disruptor que permite agarrar a los enemigos y lanzarlos de aquí y allá

(divertido). La puedes usar para tomar a un enemigo y luego lanzarlo contra los demás. Es muy bueno tener a un pobre Sleg que sirve como mazo XDD. Terminas ahora si el nivel con el cuidado de usar la Rocket Launcher con enemigos más grandes. Ahora podrás ver el vídeo del escape.

----- Fin del Capítulo 5 -----

CAPÍTULO 6: TIERRAS SOMBRÍAS.

De regreso a la genial selva esta vez más llena de trampas y problemas. Las cosas se ponen aún más problemáticas aquí debido a los enemigos y a lo espeso del terreno. Casi no vez lo que viene al frente. Eso si, es uno de los niveles más panorámicos del juego con mucho arte y cosas raras. Mucho cuidado, la humedad no augura cosas positivas aquí.

Nivel 1: Tierras Sombrías.

Vaya que esta selva está espesa. Primero checa el hermoso panorama: muchos árboles, arbustos y pterodáctilos preparando su vuelo.... genial. Bueno, basta de lo escénico. Aquí debes tener mucho cuidado con las tramas. Willy Coyote no las puso así que estas si hacen daño. Hay trampas de ataque horizontal que son más fáciles de ver porque hay pequeñas estructuras de cemento con detalles indígenas. Cuando los veas mucho cuidado porque pueden aparecer enormes "dientes" de madera que te pueden cercenar. Para evitarlos debes darle vuelta. Otra trampa aún peor que mata con el simple toque es la enorme roca que cae de los árboles. Mucho cuidado con el sonido de cuerdas moviéndose a gran velocidad, muévete y aléjate de los troncos grandes porque uno de esos árboles te puede traer un regalo bastante pesado. Ok, nuestro objetivo aquí es coleccionar 3 llaves para abrir la puerta del final. Vamos a dar paso por paso el orden para conseguir estas llaves bastantes complicadas.

Primera llave: inicia el nivel evitando las trampas tal y como ya mencioné y pasa los arbustos (checa al lado de las tramas, en las columnas porque hay ítems) hasta encontrar un Stegosaurus. Ve por la izquierda y sube por los bloques y usa la parra del último bloque para llegar a una zona aún más alta. Acá arriba ve por la izquierda entre los matorrales hasta encontrar un camino bastante complicado de ver al inicio. Sigue por la repisa hasta encontrar un tronco y cerca está la llave. Si sigues más allá encontrarás municiones. Regresa ahora por el mismo camino.

Segunda llave: Suponiendo que regresas a la zona de donde subiste por los bloques toma camino ahora por la derecha hasta encontrar entre los matorrales otro camino. Cuidado con la roca que cae del árbol grande. Aquí además encontrarás unos Compys así que prepara la Warclub. Checa a lo lejos que en el precipicio hay un río con pterodáctilos y más allá enormes Brachiosaurus... cute!!!. Bueno además de checar el panorama tenemos tremendo problema porque la llave está encima de una estructura bastante rara la cual no puede ser escalada. Sin embargo si caminas detrás de esta estructura hasta el ras del camino y miras hacia abajo del precipicio encontrarás una saliente (está exactamente detrás de donde está la llave mirando hacia abajo). Déjate caer por aquí hasta encontrar una cueva. Usa L para bajar y seguir, tomas las escaleras y podrás llegar ahora si a la llave.

Tercera llave: a diferencia de las otras dos llaves, esta no la vez por allí. Bueno de nuevo empezamos desde la zona que subes luego de ver al

Stegosaurus. Ahora sigue recto por los matorrales y usa la Shotgun para eliminar a los Raptors. Sigue esquivando trampas y terópodos con ganas de comer hasta encontrar la puerta de huesos esa que debes abrir. Mirando hacia la puerta camina hacia la izquierda lo más pegado a la pared y encontrarás un tronco y si te agachas (botón L) te darás cuenta que el tronco en verdad es un camino secreto :o. Vaya, ya tengo recuerdos de Turok 2 con esto. Sigue el camino y ahora si toma la llave, sal y entra por la puerta ahora ya abierta. Que hermosa es la vida en The Lost Land!!!.

Nivel 2: Ciudad en Ruinas

Al inicio ve a la izquierda hasta encontrar un soldado todo tirado en el terreno. Cuando el cinema culmine aparecerá una ola de Raptors que te atacarán. Eliminalos a todos para que se abra la puerta donde estaba el soldado. Ingresas por allí y prepara la TekBow explosiva porque lo que viene no es muy bueno que digamos. Notarás que en el lugar hay muchos babuinos y estos tipos son sumamente peligrosos. Usa Warclub si eres valiente o mejor aún la TekBow explosiva. Cruza por arriba o por debajo, y cuando llegues al otro lado sigue eliminando a los babuinos. Llegarás a una zona donde hay una torre con un ventana a la derecha y a la izquierda hay un muro que tiene una escalera. Sube por allí hacia la torre si necesitas salud o salta hacia el otro camino sobre el muro para obtener la primera llave.

Regresa ahora todo el camino hasta donde atacaron los Raptors al soldado y ve por la izquierda donde verás la segunda llave en una especie de altar, luego si vas hacia la izquierda de allí verás la tercera llave. Prepara la Shotgun porque cuando obtengas esta llave aparecerán los hechiceros. Mátalos a todos. Ahora ve por los alrededores hasta encontrar más Raptors. Si sigues encontrarás una especie de templo quemado o desgastado. Por allí verás además un agujero por donde puedes entrar usando L. Cuando consigas pasar encontrarás un grupo de Raptors que querrá probar de tu sangre (no le hagas el favor). Sigue consiguiendo municiones hasta que encuentres el camino por una especie de cañón. En el camino encontrarás esas extrañas aves prehistóricas parecidas a los dodos extintos. Como sea, ya que se van a extinguir para que dejarlas vivas, además que son bastante peligrosas cuando te ven. Ahh bueno, había que matarlas de todos modos porque matando a las 3 aves podrás entrar por la puerta de huesos. Cuando pases encontrarás a varios Compys por la zona así que prepara la Warclub. Si sigues encontrarás a más terópodos en el área así que mucho cuidado. Si sigues caminando te encontrarás en una zona donde hay muchas estatuas de piedra y llaves. Debes coleccionar las 3 llaves de la zona. No son difíciles de encontrar, simplemente debes estar atento por donde vas. Prepara la Shotgun porque cuando tomes una llave o te acerques a un grupo de estatuas sospechosas estas revivirán y son muy peligrosas. Debes destruirlas a todas si puedes porque no querrás que te diga a cada rato.

Ahora cuando se abra la puerta de huesos podrás pasar por un cañón con Slegs francotiradores en los riscos. Aunque puedes ir corriendo como loco es quizá mejor matarlos a distancia con la TekBow. Mucho cuidado porque hay bastantes enemigos en la zona. Además en el terreno por donde vas aparecen varios Raptors a cazarte. Cuando pases la zona encontrarás más vida mezozoica y luego un grupo de palmeras que escoltan un hermoso templo. Alrededor del templo, arriba en su techa y por debajo hay muchos ítems pero cuidado porque dentro del templo aparecerán hechiceros que debes eliminar. Cuando lo hayas hecho activa los interruptores de piedra de los lados y así podrás ver que aparece el ascensor. Tómallo y seguimos por estas tierras sombrías.

Nivel 3: Muerte en lo Profundo

Nuestro objetivo aquí es obtener todas las llaves que activan un conjunto de plataformas que nos ayudan a escapar. Lo malo es que debemos pasar por los peligros de un gran lago. Lo primero que debes hacer es dispararle al Sleg de la derecha que está en la plataforma pegada a la colina. Cuando lo hayas hecho tírate al agua con confianza (antes, si estás herido, a la izquierda hay salud). Lo que debes hacer es evitar pegarte mucho a los reptiles estos porque no te persiguen pero si ven algo cerca se ponen muy nerviosos y te pegan... bueno, esos son los primeros, los de más al fondo siempre están nerviosos y debes tener cuidado con sus cabezas que son el medio de golpe.

Cuando te zambullas por primera vez mira en dirección horizontal hacia donde estabas y bucea. Notarás que hay una especie de agujero y si sigues encontrarás la muy útil (del capítulo 9 en adelante) Plasma Riffle. Ahora si, puedes salir a la superficie y tomar la escalera del Sleg que mataste por primera vez y tendremos la primera llave.

De nuevo hacia el agua y ahora dirígete a la primera isla. Elimina a todos los Slegs de los alrededores de esa isla (debes darle la vuelta de reconocimiento) y aprovecha para eliminar a los Slegs que están en la isla subsiguiente. Ahora retorna al agua y ve por la derecha hasta encontrar una caverna con un Sleg esperando. Entra a la caverna y aparecerán hechiceros que debes eliminar. Si te vas por la caverna derecha habrá salud, regresa al camino original y mata al Sleg solitario que cuida la llave. Elimina a los Slegs que veas desde esa altura y regresa al agua. Ahora sigue hacia la isla donde hay un bote que tiene otra llave más. Ahora pasa al otro lado de la isla y encontrarás una plataforma doble. Debes subir por dos escaleras para obtener la otra llave. Regresa al agua y sigue hasta encontrar una pequeña isla con una llave más que sería la última.

Ahora todas las plataformas te permitirán subir. Lo más recomendable es matar a los Slegs que cuidan la zona después de las plataformas a distancia porque nos conviene más y ya. Salta de plataforma en plataforma pero no te preocupes, a diferencia de Turok 1 aquí no mueres. Ve hasta arriba y encuentra la caverna de salida.

Nivel 4: El Cementerio de Dinosaurios

Primero inicias en una zona espesa llena de pastizales y demás. Ignora a los animales y esas extrañas aves parecidas a los dodos que no atacan a menos que las llenes de plomo. Sigue el recorrido por la espesa selva hasta encontrar unos Raptors y Dodos que debes matar hasta que aparezca el cinema. Luego elimina a los enemigos agazapados a la lejos y sigue hasta matar a otras tropas que están cerca de una barrera de roca. Ahora debes tomar el camino toda a la izquierda. La cosa es que este nivel ofrece mucha acción similar. Simplemente sigue el camino eliminando enemigos y matando todo lo que se mueve y que no sea vegetal. Llegarás a una zona con un Brachiosaurus muerto y unas puertas que tienen estructuras de hueso. Sigue hasta encontrar la cueva que te da la salida. Este nivel no es sencillo y depende de tu fineza con las armas. Evita a toda costa problemas con Compys y muy atento con los matorrales que se mueven. No hay mucho que guiar aquí, solo sigue hacia adelante hasta el final.

Nivel 5: El Puente:

Sal de la caverna hasta la zona de pastizales. Checa la hermosa estatua del frente (es genial!!). Ok, luego del arte checa los Compys y mátalos a

todos. Luego elimina a los Raptors y se abrirá la boca de la caverna grande. Activa el interruptor dentro y camina rápidamente hacia la otra cueva que se abre, activa el interruptor y rápidamente llega hasta el otro lado donde se abre la puerta y sigue el camino por la selva. Mucho cuidado con las especies nativas, en especial aquellas que sean "dinos" y babuinos. Por la izquierda verás una zona que sube la escalera hasta una roca. Usa TekBow para eliminar los babuinos. Salta hasta el otro lado y de nuevo hacia la zona entrante. Verás un árbol y detrás está la Swarm Bore. Ahora viene la zona del puente. Sigue todo el puente usando Rocket o Swarm hasta que aparezca el cinema y acabes el nivel.

----- Fin del Capítulo 6 -----

7.7. CAPÍTULO 7: DE REGRESO A LOS CIELOS

Si señores de regreso a los cielos. Aunque no te guste así es, de todos modos este capítulo es más interesante que el anterior del Pterodáctilo. Tu misión es regresar a la zona selvática de The Lost Land, para ello, un tumultuoso cañón te espera.

Nivel 1: De Regreso a los Cielos:

Inicias en el cañón, bueno, todo el nivel es en el cañón. Pasa la primera zona tomando el Overdrive del inicio. Ahora sigue hacia una zona con barcasas y globos. Una enorme roca en el centro y a los lados hay municiones y salud. No te vayas recto porque a qui te permiten dar vuela. Toma todo lo que sea posible antes de seguir. Ahora en el siguiente cañón hay un atajo, tómalo a riesgo pero necesitas manejar bien el avechucho ese. Sigue a la siguiente zona de cañón disparando solo cohetes de ser posible para que te enfoques en el camino. Al final debes tomar una subida y escoger dos caminos. Toma cualquiera aunque el derecho es más fácil y así finalizas este nivel.

Nivel 2: Combate Veloz:

Más zonas de ciudades y atajos. Aquí las diferencias de ventajas son las mismas. Un camino tiene más obstáculos pero menos enemigos y el otro lo contrario aunque la diferencia es poca. Dispara y dispara y usa los controles bien para curvas cerradas. No necesitarás mucho de suerte aquí, solo juega bien y concentrado.

Nivel 3: Tempestad de Furia:

Otro nivel tipo arena. Una enorme estructura central se encuentra protegida por enormes generadores de campo de fuerza. Adivinaste, primero destruyes los generadores y luego la estructura central. Como en todo nivel arena es bueno sacrificar algunas vidas (y Loadings) para buscar la localización de los globos con municiones y salud. Ambos están en las plataformas salientes de la parte superior. Recuerda que todos se regeneran. Usa los cohetes teledirigidos para destruir los generadores en las partes externas de la zona. Algunos cohetazos a cada uno y todos caerán. Recuerda, mantente regenerando, tanto tu salud, como cohetes. El

Overdrive es menos importante pero también es bienvenido si puedes. Cuando hayas destruido todos los generadores destruye con cohetes la torre central y dile adiós a este nivel y capítulo.

----- Fin del Capítulo 7 -----

7.8. CAPÍTULO 8: CIUDAD SUSPENDIDA

Un verdadero lujo de nivel y que problema. Primero inicias en una zona selvática que da inicio a la entrada a la ciudad. Aquí las tropas Slegs se han tomado la ciudad y han acabado con todos sus habitantes. Su misión, es destruir al senada que protege a Lost Land.

Nivel 1: Asalto

Iniciamos en una zona abierta con muchas explosiones y muertos. La ciudad ha sido tomada por los Slegs y se nota el caos a lo lejos con tantos cepelines y enemigos aéreos. Primero toma camino recto matando a los Slegs grandes del camino con Shotgun. Toma la escalera que veas a lo lejos cruzando el estanque. Ahora toma municiones como misiles o cartuchos de escopeta. Elimina a los enemigos que están a los alrededores usando estos armamentos. Recuerdas las fortalezas que aparecían en los juegos de la serie Contra de Konami??. Pues algo muy parecido es lo que viene aquí. Una fortaleza con enormes baterías láseres. Primero debes eliminar a los láseres usando misiles (si se acaban no te preocupes, donde antes tomaste los misiles aparecerán más). Usa Rocket para destruir las dos baterías y cuando lo hagas elimina a todos los enemigos que aparecen aquí. Es recomendable armas francotiradores como flechas venenosas. Baja por las laderas usando escaleras hasta llegar a la puerta de la fortaleza por debajo. Toma ítems y sube por donde desees. Entra a la fortaleza por donde quieras y elimina a cualquier residente que tenga patas y mal humor. Ahora prepara Minigun, Rocket o Swarm. Úsalo para eliminar al Purlin que está en una zona superior. Cuando esté todo libre pasa por debajo y elimina a los enemigos que están en las zonas superiores usando armas de francotirador. Sigue hasta una zona con estanque y cuando salgas de allí toma protección al momento en un árbol que está cerca. Notarás que hay misiles allí y la fortaleza está cerca. Obviamente estos misiles aparecen de nuevo. Elimina a las dos baterías de la fortaleza. Esto puede resultar un tanto complicado porque mueres antes de darte cuenta. Trata de tomar distancia y usa TekBow explosiva. Eso si, cuidado porque a veces desde lejos te pueden seguir disparando. Cuando hayas eliminado ambas baterías puedes seguir hasta la fortaleza, ingresar, eliminas a los residentes y luego entras por debajo para terminar este corto pero complicado nivel.

Nivel 2: Entrando a la Ciudad

Del inicio toma la izquierda, sube por la plataforma hasta la zona de vigilancia. Mata a todos los enemigos de la zona. Ahora usa las metralletas para destruir los globos y los Slegs que veas en el fondo. Activa el computador y regresa ahora al piso de abajo (antes debes matar a otro Sleg y tomar municiones en las esquinas del cuarto). Abajo se

abrirá la puerta y llegarás a una zona recta muy larga. Mata a cada enemigo usando las columnas para la protección. Sigue matando hasta encontrarte con una fortaleza en el final. Toma misiles que están cerca de las columnas y deberás destruir los 3 cañones del fondo. Es una tarea algo complicada pero se puede hacer. Dispara moviéndote de lado a lado y destruye todos los 3 cañones. Sigue el camino y terminas el nivel en el final. Puedes tomar caminos abajo o arriba pero son muy riesgosos aunque interesantes. Si eres un alocado tómalos.

Nivel 3: Batalla en las Calles

Hemos llegado a la Ciudad Suspendida y un escuadrón nos apoya. Evita la Gravity porque te llevará a todos contigo. Sal del cuarto y empieza la diversión. Literalmente es una lluvia de balas y de furia. Usa Minigun o Shotgun y arrasa con todos. Puedes destruir los carros de la zona para que exploten y maten a los enemigos. Atento con las municiones y salud de los alrededores. Ahora toma la Minigun y cuando dobles por la derecha mucho pero mucho cuidado con el Purlin que usa la Rocket Launcher porque un solo disparo y dile adiós a la misión. Trata de esperarlo y cuando lo veas se lo más rápido posible para matarlo. Cuando lo hayas matado sigue por las calles. De aquí sigue hacia adelante y usa todo lo que tengas para terminar el nivel. El final es una zona con fuentes que debes destruir una ola de enemigos bastante considerable. Este lugar me recuerda a Adia. Como aquí no hay tanto detalle que dar, solo te doy un buen saludo de suerte.

Nivel 3: Cacería de Francotiradores:

Un muy buen nivel que empieza raro. Debes eliminar a 10 francotiradores Slegs. Resulta que de lo lejos te disparan pero no se si sea mi juego pero los enemigos son invisibles, solo se ven sus armas. Cuando hayas visto sus armas calcula la localización de su cuerpo y usa la TekBow con flechas normales. Dos flechas por enemigo y adiós. Toma la derecha y toma municiones, ve al siguiente corredor y mata a los soldados. Sigue por el corredor y toma la izquierda Mata luego a los dos siguientes reptiles esos. Cuando veas la puerta dale suave, checa hacia la zona del puente para eliminar al primero de los francotiradores (1/10). Ahora sigue por el puente hacia la rampa y de allí hacia el siguiente cuarto. En la siguiente zona no tomes las escaleras, en vez mejor sigue la puerta. Toma los corredores y mata a todos los del cuarto Si deseas puedes tomar la Gravity que estába abajo, en línea con el puente. De allí toma la izquierda dos veces matando a los guardias que se acercan. Ahora llegarás a un corredor donde hay un Purlin y varios enemigos. Mátalos a todos y dispara algo explosivo (Tek, granas o cohetes) hacia la puerta para que veas al francotirador (2/10). Ahora regresa hasta el corredor y toma camino hacia arriba por las escaleras. Toma municiones y cuando vayas a subir las escaleras activa el Gravity y Disruptor para recargarlo. Cuando llegues arriba suelta su poder y luego mata al francotirador que está en la zona (3/10). Ahora toma camino por el corredor pero usa la Flchette a distancia para matar a los insolentes que osen rivalizarte de lejos. Cuando esté en calma (algo raro en este juego) checa por la derecha del corredor y verás unas escaleras (son 2). Sube por la primera y matas a un francotirador (4/10) baja de nuevo al corredor, subes por la otra escalera y revisa la zona, un poco más alejado está el otro francotirador (5/10). Ahora toma camino por la izquierda y desde arriba mata a cualquiera cosa que se mueva. Baja y toma municiones en la zona (checa muy bien) ahora usa baja por el tubo ese y toma salud hasta otro cuarto. Ahora toma cualquier camino y llegarás a otra zona con puente, mucho cuidado porque debes matar al otro francotirador (6/10) sigue ahora el camino hasta la puerta y mata al montón de enemigos que aparecen en la

zona. Sigue por la izquierda y al final encontrarás a otro francotirador agazapado detrás de la pared como el segundo (7/10). Ahora regresa y toma las escaleras hacia arriba y cuando llegues a lo alto encontrarás otro francotirador (8/10), toma la izquierda de nuevo matando a los Purlins y mata al noveno (9/10). Bueno, el último está en la parte alta de esta zona. Debes subir la escalera a la azotea y matar al último (10/10). Ahora regresa todo el camino hasta llegar a las calles y tomar la salida.

Nivel 4: Arena

Mucha acción y balacera. Primero hay una ola de Slegs, usa Shotgun para tus propósitos armamentistas o si deseas la TekBow explosiva. Ahora aparecerán del cielo muchos enemigos en paracaídas. Debes destruir los globos antes de que aterricen porque si no estarás en serios problemas. Gracias a Dios Turok tendrá la Dark Matter Cube para acabar a todos. Úsala en segunda función para cuando hayan muchos enemigos cerca. Para acabar con los globos usa Flachette para mayor precisión. Ubica las cajas con salud y municiones, es importante para la consecución correcta de este nivel. Ahora vendrá una buenísima batalla con el jefe del nivel. Es un enorme y acorazado monstruo del cretácico: un Triceratops. Usa Minigun, Rocket Launcher, Shotgun o TekBow (en ese orden de preferencia) para acabar con el enemigo. Debes disparar y disparar bastante a este monstruo porque es muy fuerte. El te acozará y atacará pero recuerda, estás allí para extinguir a los dinosaurios otra vez. Notarás que el monstruo cae. Cuando caiga 3 veces ganas. Cuando hayas ganado debes tomar la Nuke que está en la parte alta del pilar central.

----- Fin del Capítulo 8 -----

7.9. CAPÍTULO 9: GALYANA

Desde las alturas de la Ciudad Suspendida el Hijo de la Roca debe valerse por sí mismo ante las incontables fuerzas de Tyrannus. La tierra ni siquiera se ve y Tal'Set no está acostumbrado aún a grandes alturas. Ni Alfred Hitchcock lo hubiese hecho mejor. Prepárate para un enorme reto en las alturas de The Lost Land.

Nivel 1: Vértigo

Empezamos en una especie de tubo que baja. No salgas de ese lugar, a distancia usa la Tek Bow y elimina al Sleg que está exactamente al frente arriba (el que sale en el cinema). Luego ocúpate de los Slegs de los laterales, primero los más cercanos de cada lado y luego te vas hacia los más alejados. La idea es dejar el terreno "limpio". Baja y toma las municiones y escoge cualquiera de los dos caminos. Si te hieren puedes tomar la salud que están entre los caminos laterales pasando por las barras de hierro grandes (si jugaste los dos primeros Turok no deberías tener problemas reales de vértigo aquí). En el camino aparecerán soldados que estaban escondidos detrás de las cajas y otras estructuras. Lo más saludable es eliminarlos a todos. Luego seguirás el camino hasta una

puerta. Luego más tarde llegarás a una zona intena donde hay un Sleg en una especie de balcón que te lanza granadas. Usa la Gravity Disruptor en su primera función y verás que si la recargas el que está arriba morirá si te colocas debajo del balcón. Aquí un arma muy útil es la Gravity Disruptor porque puedes atrapar a los Slegs y luego dejarlos caer en el agujero central.... que lindo no?. Bueno luego de abrir la primera puerta llegarás a una zona donde hay a lo lejos unos Slegs. Debes tomar siempre posición defensiva detrás de cajas pero cuidado con los Slegs que salen a los lados. Usa el Plasma Rifle en su segunda función para que le dispares al objetivo sin fallar (además que los objetivos aparecen al momento). Si usas la Swarm Bore notarás que demora más que el arma "lea" los objetivos así que la Plasma es mejor. Cuando notes que todo está tranquilo pasa por la barra de hierro hasta el otro lado y sigues tu camino (siempre con la Plasma activada) y eliminas a quien ose detenerte. Al final llegarás a otra puerta que se abre cuando hayas eliminado a toda la camada de reptiles y el nivel será terminado.

Nivel 2: Por debajo de las Calles:

Inicias en un pasillo interior que debes seguir hasta encontrar una puerta. Pasa con la Plasma en la segunda función y protégete de nuevo. Trata de moverte de forma que te descubras y luego te protejas de nuevo por las cajas (como una especie de zigzag vertical) de forma que la Plasma puede "leer" y observar a todos los enemigos a la distancia (los sigue manteniendo en la mira aún cuando te pongas detrás de la caja, lo que es muy útil ya que te muestra la posición de los enemigos y además te dice cuantos hay desprotegidos). Ok ya una vez hayan sido capturados por el visor de la Plasma nuevamente repite el proceso de salir y entrar solo que esta vez disparando a los enemigos descubiertos. Si hay enemigos que ni se inmutan en eliminarte lo más recomendable es usar la TekBow para no gastar Plasma. Cuando aquellos enemigos desprotegidos hayan sido eliminados podrás salir pero con cuidado porque habrán algunos enemigos detrás de cagas y vigas. Importante que tomes municiones, en especial Antimateria y Plasma. Sigue el camino por donde gustes hasta encontrar otra puerta con otro Sleg que está en una especie de balcón. Usa la Gravity Disruptor en su primera función para eliminar al molesto Sleg del balcón y luego encárgate de los enemigos de los laterales usando la Shotgun o la Flachette. Ahora encontrarás otra puerta que se abre. Sigue hasta llegar a una zona exterior donde debes pasar por una especie de soportes. Usa la Plasma con la opción de búsqueda y mira hacia abajo (izquierda). Notarás que la Plasma leerá varios blancos que ni siquiera se notan a distancia. Dispara dos veces máximo a cada uno y morirán. Mucho cuidado porque son alrededor de 6 los enemigos. Sigue el camino todo recto saltando y rogando a Dios no caer. Debes pegarte lo más posible a las estructuras porque puedes caer si caminas de lado a estas. Siempre camino mirando hacia las paredes de ser posible. Al final aparece otro Sleg más grande así que una Tek Bow o la Gravity son de ayuda. Recuerda, para ahorrar antimateria debes tomar al enemigo y soltarlo al vacío. Si sigues el camino encontrarás otra puerta de donde aparecerán varios Slegs grandes con Shotguns. Usa Minigun para sacarles la ñeqs. Ok, sigue el camino hasta encontrar una zona con más tuberías que lanzan una especie de fluido rojo bastante "spritie". Toma camino por la pendiente hacia abajo, no es necesario pero allá abajo hay una salud de 50 al lado del puente que te será de mucha ayuda. Eso sí, cuidado con el Sleg de abajo, mátaalo a distancia usando la Swarm Bore. Ahora toma la salud y sube de nuevo. Notarás que en la pendiente que bajaste (y por donde subes) hay una escalera que debes tomar. Mucho cuidado al subir por la pendiente, debes estar atento al fluido que cae. Ahora cuando subas la escalera hay un pasillo que te lleva a una puerta hasta otra sala ya

conocida. De nuevo, recarga la Gravity y haz que el enemigo del balcón caiga, luego elimina a los laterales usando cualquiera arma posible, evitando en lo más posible la Swarm Bore. Toma además la última arma del juego: la Chain Plasma Gun que permite disparar un poderoso rayo que elimina a un enemigo y a cualquier otro cercano. Luego de limpiar el cuarto toma la otra puerta de regreso a la sala anterior con las tuberías que lanzan el líquido rojo solo que esta vez por el otro lado. Ahora nos toca una misión tipo Dinosaurs Hunter aunque nada comparado a la Ancestral City, si, hay que saltar. Debes tener cuidado porque podrás solo pensar el primer y último salto nada más. Cuando el fluido se detenga debes saltar a la plataforma metálica y luego saltar hacia la viga de acero del otro lado rápidamente. Hay una forma de esperar pero es muy riesgoso ya que debes pegarte al filo del camino. Si eres bueno con el control y si ya pasaste por el calvario llamado Turok: Dinosaurs Hunter no debería existir el mínimo problema en saltar dos veces seguidas. Ahora haz el último salto hacia la plataforma del otro lado y toma el túnel del final. Recuerda que éste, a diferencia del Tal'Set del DH o el Joshua de Turok 2, no tiene la capacidad de "saltar en el aire" así que si te impulsas y no saltas correctamente caerás.

Nivel 3: Túneles de Mantenimiento

Este nivel es genial. Inicias en la tubería del nivel anterior y verás un agujero que te lleva a otro sistema de pasillos. Primero elimina a los Slegs que se encuentran protegidos detrás de las cajas. Haz que todos vuelen a lo lejos. Ahora toma camino hasta el otro lado (donde se ve una pendiente). Hay un Sleg que quizá esté arriba en la plataforma aunque a veces baja a cazarte. Cuando lo hayas eliminado observa a la izquierda, hay una especie de cajas. Detrás hay un Sleg de esos que lanzan llamas. La idea es usar una granada y tratar de pasarla entre las ranuras de las cajas. Haces esto y al pobre se le explotará el tanque de gas, con el al lado claro. Una vez eliminado sigue por la izquierda hasta encontrar otro enemigo cuidado una puerta. Prepara la Plasma en cualquiera función (de preferencia la Seeker o la Chain) y elimina al enemigo de abajo, sube las escaleras y elimina al enemigo superior. Ahora activa la computadora y se abrirá una puerta a lo lejos que por ahora no podremos tomar. Sigue el camino (aprovecha la salud de 50 si la necesitas) y regresas al pasillo de inicio solo que con más enemigos esperándote (usa Plasma Seeker para que lea a los enemigos). Sigue el camino pasando y matando a todos. Aprovecha la salud de 20 que hay a los lados de la puerta del fondo. Ahora debes regresar al cuarto de cómputo anterior por el mismo camino que la primera vez, toma las municiones de Plasma del piso de abajo, sube, activa la computadora de nuevo y sigue hasta la puerta del fondo saliendo desde arriba. Toma ahora el ascensor. Una vez abajo sigue el camino y cuida esa salud de 50 si no la necesitas. Ahora elimina al enemigo que está subiendo la escalera y mantente allí. Si observas frente a tí verás unos tubos y entre tubo y tubo hay una ranura. Usa TekBow con cualquiera flecha y en modo francotirador para eliminar a los Slegs que se ven por las ranuras. Recuerda, no seas altanero, dales en la cabeza. Desde allá arriba mata a los Slegs que están en el pasillo, hay uno que está a lo lejos estático y hay otro que anda por allí de aquí para allá. Muy bien, si bajas no podrás regresar así que si necesitas la salud de 50 aprovéchala sea como sea. Baja ahora si y sube de nuevo por otra escalera. Elimina a cualquier loco que se meta contigo y baja de nuevo por el pasillo usando la Minigun. Puedes subir por la otra escalera para matar a distancia con TekBow explosiva si deseas. Ahora da la vuelta y llena de plomo con Minigun a los enemigos del pasillo que salen. Llegarás a una zona con agua y puentes metálicos pero no vayas hacia adelante, quédate en la puerta y usa TekBow

francotirador y apunta en línea recta hacia arriba y verás un Purlin enorme esperándote con una Minigun. Si tienes flechas envenenadas necesitarás 4 disparos para eliminarlo y así es más seguro porque no querrás meterte con esa bestia allá arriba. Pasa por el pasillo que pasa por el agua hasta el otro lado, toma el ascensor y sube y llegarás a otro sistema de caminos entre los enormes engranajes de la zona. Debes usar L para bajar y pasar entre los engranajes a menos que quieras sopa de sesos indígena. Cuidado porque los enemigos pasan por los engranajes como si nada ya que son más chicos. Antes de pasar por el segundo par de engranajes prepara la Minigun y al pasar mata al otro Purlin. Entra a la puerta y podrás subir por una pendiente que te lleva de regreso al mismo cuarto de engranajes solo que más arriba. Salta por los engranajes y ve de engrane a engrane hasta el otro lado siempre con la Minigun preparada....ahh, se me olvidaba, antes de saltar por los engranes usa Seeker Plasma para que la Plasma ubique a los enemigos que están en los laterales un nivel más arriba. Al subir irás por un pasillo que tiene más Slegs. Ahora prepara la Minigun y mata al Purlin de la entrada. Habrás notado que antes de este nivel y en este poco hablaba de usar la Swarm Bore, pues es que ahora la necesitarás. Por lo menos debes tener de 4 a 5 taladros de estos. Ahora al entrar al cuarto habrán 5 Purlins, uno a la entrada a la derecha, otro un poco más allá, si sigues dando la vuelta te encontrarás con 2 o 3 más. Usa la Swarm Bore y aprovecha la salud de 20 de las puertas de la estructura central o la salud de 50 detrás de los tanques, pero cuidado porque si te pones detrás de los tanques y hay Purlins cerca podrá explotarlo y tu quedar dentro de los fuegos artificiales. Al contrario, si hay un Purlin cerca del tanque puedes aprovechar pero esto es poco recomendable. Elimina a todos los Purlins, luego en la estructura central (atrás) hay una escalera, sube y dale la vuelta de nuevo hasta el otro lado y déjate caer al agujero. Toma ahora el ascensor y listo.

Nivel 4: Librería.

Inicias en el pod del elevador. Sal de la sala (puedes tomar la escalera de ese pod y eliminar a los enemigos de afuera desde una altura más segura, pero a nosotros nos gusta la acción). Ve a las calles de la ciudad y elimina a todos los enemigos de la zona usando Shotgun, Pistol o Flachette. Debes matar primero al enemigo que está en la metralleta de allí. Cuando todos hayan muerto debes tomar todas las municiones que puedas (revisa siempre caminando pegado a las paredes y encontrarás siempre un premio). Luego que estés lo más lleno posible ve a donde hay unos soldados tirados en el suelo (cerca de la batería o metralleta). Fíjate en el que está sentado y vivo (si disparas a todos verás que solo uno sangra, pues, es él). Espera a que te hable (puede demorar un poco) y te pida ayuda. Ahora toma la metralleta y empieza a disparar a los enemigos que salen del túnel.

Cuando notes que hay un espacio libre pasa por el túnel y espera la batalla grande que se formará allí. Primero debes eliminar a todas las tropas Slegs del lugar con las armas de tu preferencia. Después notarás que aparecerán dos incubadoras enormes en la zona, una en la parte más alejada del túnel y otra casi frente al túnel. Trata de destruirlas usando TekBow explosivo o Rocket Launcher. Notarás que en algún momento aparecerá una nave o avión que ya vimos antes en el capítulo 3. No te preocupes en destruirlas, mejor espera y mira al cielo y verás que bajarán varios paracaidas. Trata de eliminar a todos esos paracaidas pegándoles en el globo del mismo para eliminar a los enemigos. Por lo menos debe haber una incubadora ya destruida y siempre acércate a la zona donde caen los paracaidas para evitar que se te escapen. Usa Flachette Gun aquí y no pierdas tiempo con la Shotgun. Debes destruir las dos olas

de paracaídas y seguir eliminando a más y más Slegs de la zona de la calle. Ahora solo es cuestión de matar y matar hasta que se abra la puerta de la librería que está en la parte final de la calle a la izquierda.

Entra y toma la salud y municiones del lobby. Ahora sigue caminando tomando cualquiera de los dos pasillos (cuidado con las tropas que están aquí). Ahora cuando dobles por segunda vez en el pasillo prepara la Gravity Disruptor y cárgala. Baja las escaleras y cuando estés en la zona de librería dispara con la Gravity. Sigue caminando usando la Gravity y complementala con otras armas más rápidas (que buena es la vida en The Lost Land). Revisa la zona de laberinto y trata de llegar al centro de la librería donde notarás una escalera. Sube al segundo piso y da la vuelta hasta el otro lado en círculo hasta la otra escalera. Sigue subiendo hasta llegar a donde hay un vidrio roto y terminas el nivel.

Nivel 5: Monumento

Que problema, baja a la calle (si de nuevo) y enfrenta a las tropas de Slegs. En poco tiempo verás como todo el mundo reptil pierde más especies por culpa de Turok. Sigue matando y matando hasta que llegue un enorme y bestial Purlin que aparecerá cuando un avión deje una especie de "huevo metálico" en la calle. Espera a que salga y llénale el cuerpo de plomo con la Minigun. Vaya, ese bicho si que estaba grande y muy cool. Bueno, ahora se abrirán las murallas de la parte final de la calle. Pasa por allí hasta la zona del monumento. Lo primero que debes hacer es eliminar a los francotiradores y a los enemigos del suelo usando de preferencia la Plasma Seeker para los enemigos de arriba y la Shotgun o Minigun para los de abajo. Ahora ve por la parte izquierda del monumento y pasa por la puerta eliminando a los inocentes que osan detenerte. Sube hasta llegar a una zona superior exterior donde debes eliminar a todos los enemigos que veas. Usa TekBow en francotirador 2x para ver el panorama. Ahora checa la mano (derecha del monumento) y verás unos ítems. Tómalos y sube por allí hasta arriba y llegas al tercer nivel de altura del monumento. Debes eliminar a más y más enemigos y tomar de nuevo un camino por el interior del monumento. Ahora aparecerás en la zona más alta (y peligrosa) del nivel. Primero elimina a los enemigos de cerca y luego usa TekBow (2x) para hacerte de francotirador y eliminar a los enemigos más alejados. Sigue pasando y camina hacia el pecho del monumento. Ahora debes saltar (mucho cuidado) hasta la plataforma y de nuevo dar otro salto. No querrás caer desde esta altura a menos que quieras consomé de Turok. Ya al otro lado sigue matando y pasa por las repisas hasta encontrar la puerta de salida.

----- Fin del Capítulo 9 -----

7.10. CAPÍTULO 10: EL SENADO

Has llegado al Senado de The Lost Land. Cuatro sabios cuidan The Lost Land. Si Acclaim respeta la historia, este senado es la Concordia Lazaro que mantuvo a cautivo a Primagen hasta que se destruyo la Chronocepter. Si eso es cierto entonces la Ciudad Suspendida es la ciudad de Galyanna, capital de The Lost Land y que apareció en Turok 3.

Nivel 1: Campaña en el Senado.

Que problema de nivel. Primero inicias en una zona donde aparecen municiones, prepara la Minigun chico. Ok, cuando pases por la segunda puerta aparecerá un Purlin que debes eliminar a toda costa usando Minigun. Sube las escaleras por donde desees y mata a los Slegs del pasillo superior (cuidado porque hay un sleg que camina por el pasillo y debes estar atento a que no quede en tu retaguardia). Ahora baja y ve por debajo de las escaleras (no te preocupes, no tendrás mala suerte) y pasa para encontrar ítems en los pasillos inferiores. Sube de nuevo y dale la vuelta al pasillo circular hasta llegar al otro lado donde hay una computadora. Abre la puerta y preapara la Minigun o la Gravity. Ahora bien, cuando entres dos soldados morirán por una explosión. Baja por donde sea y mata primero al Purlin que está más alejado porque es el más peligroso (deja que tus compañeros maten a los otros). Cuando lo hayas eliminado ayuda a tus amigos con Minigun o Shotgun a matar a los demás. No uses la Gravity Disruptor porque matarás a los aliados. Sigue matando hasta que aparezcan dos Purlins en las escaleras del final (las que están adyacentes a la fuente). Mátalos a ambos. Primero sube por la izquierda y toma ítems añ final del camino, regresa y revisa la fuente por municiones de Minigun. Si vas por detrás de las escaleras, pegado a la pared del fondo encontrarás más ítems en esa ranura. Ahora sube la escalera derecha hasta la puerta. Sigue pasando hasta el fondo y llegarás a una sala amplia.

Ahora empezarán a bajar unos generadores. Primero mata a los Slegs que puedas y toma municiones detrás de los pilares (son cohetes). Usa Rocket Launcher para destruir los generadores de la torre central (son esas cosas que están debajo de los láseres). Debes destruirlos a todos lo más rápido posible. Toma municiones y mucho cuidado con los Slegs. Recuerda siempre esperarlos detrás de los pilares. Ahora mata a todo lo que veas arriba usando la Plasma Seeker hasta que se abra la puerta del final. Cuando se abra no hagas caso a lo que esté detrás de ti, simplemente sigue al final del nivel.

Nivel 2: Dentro del Senado:

Este juego se pone más complicado a medida que pasa el tiempo, y eso en todo Turok es muy bueno. Primero inicias en una sala donde hay un enorme Purlin con una Rocket Launcher. Usa un arma que lo desestabilice como la Tek Bow explosiva, la Rocket Launcher, la Gravity (función 1) o la Plasma (Chain Plasma, función 3). La mejor opción es esta última porque de esa forma paralizas con un disparo al Purlin y vas eliminando a los demás al mismo tiempo. El caso es que debes olvidarte de momento de los enemigos pequeños y concentrarte en el Purlin. Luego matas a los Slegs de los alrededores y toma los ítems al lado de los pilares. Ahora sigue a la puerta donde aparece un cinema del senado y uno de sus miembros perdidos (recuerda que la Concordia Lazaro eran 4 miembros, ellos encarcelaron a Primagen). Ahora toma los ítems que están cerca de la zona de los ascensores y toma el ascensor que está abajo. Sube y ahora sigue por el corredor.

Al final llegarás a una zona donde el techo es de cristal. Espera a que salgan los enemigos del techo y empieza a matar a todos los Slegs. Es importante que, a menos que no tengas municiones (muy difícil porque hay por doquier en este cuarto), no debes usar la Gravity porque eliminarías al escuadrón que te apoya. Usa Shotgun, Pistol o Flachette y elimina a los Slegs en este cuarto que pronto se convertirá en carnicería. Ahora pasa al siguiente cuarto.

En el corredor notarás que los soldados no podrán abrir la puerta del

fondo. Debes regresar y notarás que uno de los cristales está roto. Pasa y cruza caminando las vigas pero cuidado con los enemigos (es bueno eliminarlos desde lejos o colocar minas en segunda función en las vigas para que así caigan los enemigos y se vuelvan sopa). Ahora llega al otro lado y sigue el corredor. Baja a la zona amplia y toma municiones y elimina a todos allí. Sigue y encuentra la pendiente, desciende hasta la zona de hangares. Toma la puerta de la izquierda y mata a los internos del hangar. Abre la puerta y sigue hasta llegar a la terminal y activar así la puerta (mucho cuidado con el Purlin). Cuando sales a la zona de hangares puedes tomar camino hacia el fondo por municiones y demás pero cuidado con la oposición enemiga. Usar la Plasma en modo Seeker (2) es una buena opción para saber donde están los enemigos. Regresa todo el camino a la zona de soldados pero con mucho cuidado porque cuando llegues al corredor superior se abrirán las puertas de los lados. Ninguna te lleva a un lugar importante aunque si están cargadas de ítems. Cuando regreses a donde están tus compañeros sigue el camino por las pendientes de metal hasta la zona superior. Llegarás a una sala con varios enemigos en espera a que salgas y cuando lo hagas mucho cuidado (aunque son Slegs pequeños). Sube por el ascensor que está en el fondo hasta la terminal. Actívala y regresa por el camino metálico de donde vienes. Notarás ahora que a la derecha, cruzando por encima de la zona de hangares hay un puente. Crúzalo y al final tomarás un ascensor y tu camino a la libertad momentánea.

Nivel 3: Cielos Peligrosos

Este nivel es muy pero muy complicado, en especial en su fase final. La clave es saber que arma usar en el momento apropiado y tener buena puntería. Toma municiones y salud (si necesitas) antes de la primera puerta. Luego en el corredor usa granadas (2da función) para eliminar al enemigo despistado de allí. Toma la salud. Ahora estarás en un corredor recto donde se activarán pequeñas barreras metálicas. Usa la Gravity o cualquiera otra arma que desees (menos Rocket) para eliminar al primer enemigo. Protégete detrás de la barrera y luego usa TekBow con flechas venenosas en modo francotirador disparando por la ranura de la barrera. Dispara a los dos slegs de enfrente y al que está un poco a la derecha de la barrera del fondo. Luego muévete a la derecha sin salir de la protección de la barrera y usa otra flecha venenosa. Si un Sleg decide acosarte usa Shotgun y hazle que necesite una transfusión. Ahora sigue todo el camino hasta el final y prepara la Shotgun. Al fondo no hay más que un abismo y en cada lado hay computadores. Primero activa el derecho y se abrirá la puerta lateral anterior contraria al computador. Usa Shotgun para eliminar a los enemigos que aparecen de la puerta. Ahora prepárate y usa la Flachette para eliminar a los que viene. Cuando lo hayas hecho cambia de inmediato a Rocket Launcher y prepárate porque hay un Purlin a lo lejos muy bien armado. Usa la Rocket primero para paralizarlo y luego cuando se levante apúntale a la cabeza. Ahora sube hasta la cabina y activa la primera de dos terminales. Regresa al corredor inferior del inicio. Ahora ve nuevamente al fondo a la zona de computadores y activa la otra computadora para abrir la puerta contraria. Usa Flachette aquí para eliminar a los enemigos que vienen y toma las municiones de Minigun de los alrededores. Ahora aparecerá un enorme Purlin con una batería igualmente grande. Usa Minigun si tienes, Chain Plasma o Rocket Launcher aquí. Ahora sube y activa los terminales. No tomes municiones aún. Baja y usa Chain Plasma para los enemigos que vienen cuando los hayas eliminado sube de nuevo y toma las municiones de la Plasma (claro, esto suponiendo que tienes bastante de Plasma antes de salir). Minigun y Shotgun siguen siendo opciones básicas para matar si no tienes la Chain. Ahora si, ya activamos las dos terminales de las dos

cabinas y podremos cruzar el puente que pasasobre el abismo cerca de los computadores.

Ahora tendremos dos opciones de camino. Primero ve a la izquierda usando la Gravity. En su primera función, actívala para que se recargue cuando empieces a subir la pendiente y cuando se abra la puerta entonces dispara y matas a los enemigos. El otro enemigo dentro de la cabina lo matas usando el arma anterior o posterior a la Gravity: ya sea Warclub o Plasma. Activas la terminal y cambia a Shotgun, Minigun o cualquiera otra de balas. Ahora espera a que lleguen los enemigos por el camino que pasaste. Son 3. Puedes usar la Chain si lo deseas para eliminar a los tres de un solo trancaso. Ahora, cuando todo esté en calma sigue el camino hasta el otro lado y llegas a la otra cabina de la misma forma: activando la Gravity y esperando a que abran la puerta. Muy bien, eliminas al que está dentro como antes y ahora tomas municiones: Minigun y muy importante tomar antimateria a la derecha de la computadora de la cabina. Activa la computadora y de nuevo repite el proceso para regresar por el camino. Llega hasta abajo (donde está el puente que cruzaste) y toma la puerta del frente con la Minigun o la Shotgun de ser posible. La Chain Plasma Gun también es muy buena aquí. Elimina a los tres Slegs que están esperando dentro de la sala. Si te hieren creo que debe haber suficiente salud en el puente si no las usaste ya. Es muy importante que por lo menos, en estos momentos tengas un disparo más para la Chain Gun, es importante para el final del nivel como no tienes idea. Ahora, con la Flachette, toma cualquiera de las puertas. Espera a que salgan los Slegs (son 2 o 3) y notarás un estruendoso sonido en al aire. Cuando hayas matado a los Slegs busca la Rocket Launcher y espera dispárale 3 a 4 veces a la nave que está en la zona disparando. Es muy simple, solo evita a que te dispare usando las paredes y por nada del mundo bajes, bueno a menos que se te hayan acabado los misiles. Cuando bajes (que está ya todo libre) elimina a los Slegs que están a lo lejos y toma municiones de misiles que usaste ya que abundan en el área. Ahora baja toda esa pendiente hasta el silo de abajo. Prepara la Minigun y verás que aparece un enorme y bestial Purlin que debes eliminar a punta de Minigun, este enemigo es solo tamaño ya que es bastante fácil de matar. Toma las municiones de Minigun de las salientes del silo y ahora usa el ascensor que tomó el Purlin. Baja hasta una zona con ítems a los alrededores. Es importante que tengas o que consigas 100 de salud, por lo menos 150 municiones de Minigun y 5 misiles en estos momentos. Ahh claro, recuerda tener por lo menos un disparo de la Chain Plasma Gun (suponiendo que tengas buena puntería). Ahora toma la cabina que te transportará hacia el gran salón de los senadores activando en mismo con el computador. Viene la parte más delicada de todo el nivel. Primero prepara la Rocket y debes estar atento hacia la izquierda. Aparecerá, a lo lejos, una nave enemiga pero no le dispires, solo protégete detrás de los hierros gruesos del transportador. Es muy importante que no le hagas caso de momento, solo espera detrás de algo que te proteja lo suficiente. Llegará el momento en que la nave se quedará moviendo contigo (o sea, estarás protegido sin moverte) y es cuando aparece otra nave, más cerca, a la derecha. La claves es que solo puedes eliminar aquellas naves que están muy cerca. Cuando esto pase y sin moverte (para evitar que la otra te hiera) debes disparar misiles a la nave más cercana. Solo te dará tiempo para uno. Cuando empiece a disparar debes empezar a moverte y dejar de preocuparte por la nave que está detrás de tí. Acércate y lánzale misiles a su parte más gruesa (el centro) hasta que caiga. Cuando lo hayas hecho busca protección de nuevo de la nave de la izquierda y atento a las alturas porque detrás del transportador, arriba, aparecerá otra nave. Esta es la parte complicada. Si tienes cohetes disparále pero sin moverte (debes tener mucho cuidado porque debes disparar ahora por el "techo" del transportador y los misiles se chocan fácil con los barrotes. Ya que es muy difícil, usar la Minigun es algo más inteligente quizá. Usa la

Minigun y dispara a la nave hacia su parte gruesa hasta que caiga. Después la otra nave se irá y llegarás al otro lado y con suerte debes tener por lo menos 30 de salud. Que mala suerte, esta parte está atestada de enemigos. Usa Plasma Chain Gun cuando se abra la puerta y dispara al momento. Cuando queden paralizados los enemigos busca al Purlin de la derecha y mátalos lo antes posible. Ahora usando armas como la Minigun (si tienes) o la Gravity empieza a caminar hacia la puerta del fondo. Cuidado porque aquí aparece la nave que dejamos antes y empezará a disparar. No solo eso, al abrirse la puerta hay 3 enemigos. Usando la Gravity nos evitamos muchos problemas con estos tres. La cosa es que debes caminar hacia la salida sin merced a nada y nadie. Llega al fondo y listo, todo quedará consumado.

Nivel 4: El Gran Salón.

Más acción?? pues si. Primero inicias en un camino que te lleva a una gran sala exterior. Tu misión es desactivar los 4 paneles láser para llegar al final de la zona en la parte superior del salón. Cada interruptor se encuentra en unos paneles a la izquierda y derecha de cada zona y activan una especie de puente de rejillas que sube.

Primero activa el primer interruptor en el panel (ya sea izquierdo o derecho del inicio) y notarás que, hacia abajo, una especie de rejilla antes vertical forma ahora una pendiente por donde puedes bajar y activar otro interruptor en otro panel que activa otra pendiente más y que te lleva al panel final de abajo que desactiva el láser de la zona. Tu misión es desactivar los 3 paneles más del nivel usando el mismo principio: activas el interruptor en el piso superior, con esto sube la pendiente, pasas por allí, bajas y activas el interruptor de la parte media que sube otra pendiente, sigues bajando hasta el interruptor final abajo.

Mucho cuidado porque aparecerán enormes Purlins con Minigun y Slegs con Shotguns. Una estrategia muy buena es usar la Gravity en primera función para eliminar a los Slegs o la Plasma en Chain Gun ya que aparecen casi siempre pegados uno al otro. Para los Purlins puedes usar la Minigun en batalla cuerpo a cuerpo, sin embargo si te fijas cuando pasas por los corredores se activan unas barreras con ranuras. Si te encuentras detrás de ellas el Purlin no hará nada y tendrás la oportunidad de eliminarlo. Usa Swarm Bore para eliminarlo si tienes municiones o cualquiera otra arma de buena puntería. No uses Minigun porque muchas balas rebotan con el acero de la barrera. Cuando aparezca la nave en el aire usa Minigun. Siempre trata de salvar salud y solo usar las de 50 cuando estás de 70 de salud hacia abajo. Toma las municiones en las esquinas de los pisos donde están los paneles en los pisos medios e inferior. Cuando todo termine ve al centro del nivel donde se abre el ascensor y salir con éxito de allí.

Nivel 5: Sacrificio.

Otro nivel genial dentro del juego. Inicias en la parte alta del edificio del Senado. Primero elimina a los enemigos y móntate al ferri que está en la zona. A pesar de ser similar a la escena en el nivel Cielos Peligrosos de este episodio, si es más sencillo si llevas Minigun contigo. Recuerda solo usar la Minigun o cualquiera otra arma cuando la nave esté bastante cerca porque, no importa cuanto le pegues a distancia, no les hace daño. Trata de sobrevivir siguiendo los consejos que ya antes expuse en el nivel 3 de este episodio. Cuando llegues al otro lado elimina a cualquier reptil o cosa similar y toma municiones y salud. Ahora sigue el camino para una zona llena de balas. Notarás que hay dos baterías (metralletas) en la zona y varias puertas a lo lejos. El chiste es que de las puertas

aparecen varios enemigos y debes eliminarlos a distancia para activar el puente. Aparecen primero de la puerta de la derecha, cuando mueren aparecen en la izquierda y así de lado a lado. Luego checa los cielos y destruye a los globos, cepelines y similares. Elimina a todos los enemigos que sean necesarios hasta que aparezca el puente (la sangre corre aquí por mucho). Puedes usar los tanques explosivos a distancia para eliminar a enemigos de una forma más artísitica y alegórica. Ahora pasa el puente y mucho cuidado con las puertas y los enemigos que caen de los cielos. Debes llegar a la puerta de la izquierda y la de la derecha. Activa los interruptores de las consolas para así activar el sistema de autodestrucción de Galyana. Ahora el tiempo aparecerá y debes escapar de la ciudad en menos de 120 segundos. Toma el ascensor cerca a la zona de la puerta de la consola (derecha si venimos defrente por el puente). Sube y toma el otro ascensor dandole vuelta a la espiral. Ahora estarás en una zona muy alta con caminos sin protección. Usa Minigun de ser posible para eliminar quien ose detenerte y no mires atrás. Llega a la salida que está al final de este mortal espiral.

----- Fin del Capítulo 10 -----

7.11. CAPÍTULO 11: CAOS EN EL CIELO

La ciudad de Galyana, capital de The Lost Land, empieza a autodestruirse. Las fuerzas de Tyrannus han invadido a la ciudad a muerte y no quedó otra que erradicar todo ser viviente de allí. Turok deberá escapar de la peligrosa ciudad suspendida con la ayuda del pterodáctilo y evitar la evacuación de los Slegs. Todos aquellos que condenaron la ciudad deben morir.

Nivel 1: Caos en el Cielo.

Un nivel bastante interesante. En la ciudad debes evitar a toda costa los edificios que caen porque todo se pone mal cuando grandes torres caen sobre tí. Además, cuidado con las baterías y los lanzamisiles. No hay muchos niveles aéreos. Los obstáculos son cañones y torres que caen sin merced por la gravedad. Luego de algunos intentos pasarás este nivel sin mucho esfuerzo.

Nivel 2: El Puerto de Salida:

Este nivel es bastante complicado y merece mucho control, atención a los detalles y rapidez. Lo primero que debes enfocar son los ítems. Abajo, cerca de la zona de tanques hay misiles y el Overdrive. Se encuentran uno frente al otro de lado a lado de la arena. Si te fijas, pegado a la torre central y a la misma altura que los otros ítems entre vigas y obstáculos está la salud. Debes saber siempre donde se encuentra. Estos tres ítems se regeneran. Lo segundo que debemos conocer son nuestros blancos u objetivos. Arriba, en la torre central giratoria hay una especie de estructura elíptica que rodea la torre y que tiene puntas. En una parte de la estructura hay un agujero que posee una puerta abierta pegada en la misma torre. Dentro hay unos envases color rosado que son unos

generadores. El objetivo es lanzarle misiles a los mismos para eliminarlos. Mucho cuidado porque por el espacio abierto de la elipse aparecen unas cosas que parecen cohetes pero que de verdad son transportadores de Slegs. Si te pierdes simplemente checa hacia donde salen estos transportadores y frente a estos está el agujero donde ves los generadores. A los lados de la arena hay unos cañones: es muy saludable destruir todos los cañones de los laterales: toma tiempo pero es seguro. Y recuerda: mucho cuidado con los transportadores que suben. Luego de muchos disparos habrás destruido los 3 generadores superiores. Ahora debemos destruir los 3 generadores inferiores de la torre. Siempre entra de frente a la zona pero bajando a poca altura porque si descienes desde muy alto tomarás mucha velocidad y puedes chocar. Lanza por lo menos 2 misiles cada vez que bajes y complémentalo usando la metralleta. Dispara y dispara y evade siempre tratando de descender desde la zona de los ítems para no tomar mucha velocidad de pique. Cuando hayas destruido estos tres generadores se abrirá la salida y podrás salir de este caos.

Nivel 3: Escape de la Ciudad

Es casi similar al primer nivel. Destruye usando solo misiles a las torretas y naves y evita los escombros que están por doquier. De cierto modo este nivel es más sencillo que el primero de este capítulo.

Nivel 4: Escape:

Ahora estamos dentro del sistema de cloacas de la ciudad. El objetivo es destruir las válvulas de los tubos para producir una inundación. Las válvulas están en la parte frontal del tubo (de cada uno) y no en la parte de arriba. Pon atención a la mira del Pterodáctilo y destruye las válvulas. Pon atención porque son muchos los misiles que deberás usar. En los alrededores hay municiones y en la estructura central (no exactamente dentro, sino en la zona perimetral). Este nivel no es un problema serio de verdad.

Nivel 5: Cuestión de Tiempo:

Otro nivel de huida. Solo reflejos y velocidad son necesarios para vencer. Olvida los enemigos lo más que puedas y trata de evitar los obstáculos a lo más posible. La verdad no es mucha cosa aquí.

----- Fin del Capítulo 11 -----

7.12. CAPÍTULO 12: ASALTO DEL JUGGERNAUT

La ciudad ha sido destruida y sus soportes eliminados. Ahora yace en el cañón. Tyrannus y la tropa Sleg ahora decide vengarse de todos los miembros de la Concordia y de Turok. Para ello, una vestia mecánica planea el asalto.

Nivel 1:

Quizá esto sea una broma de Acclaim pero este capítulo solo tiene un nivel pero muy corto. En si trata de volar bajo para evitar obstáculos y sigue por el cañón hasta ver al Brachiosaurio a lo lejos. Llega al lado y

se acabó todo.

----- Fin del Capítulo 12 -----

7.13. CAPÍTULO 13: EL ESTÓMAGO DE LA BESTIA

Dentro del acorazado de Tyrannus se establecen las mayores fuerzas defensivas enemigas de todas. Destruye los cañones para evitar peligros antes de que la bestia llegue a la sagrada ciudad de Galyana

Nivel 1: El Estómago de la Bestia

Este nivel es durísimo, quizá el más duro de todo el juego además de la batalla final. Inicias en un cuarto con salud. Cambia a Plasma Gun (Chain). Elimina al Purlin de la zona y luego usa Seeker. Ahora toma las municiones. Activa el interruptor que abre la puerta de la zona y elimina usando la Plasma a los enemigos de la zona. Ahora toma la puerta de la derecha y toma las municiones de Plasma. Regresa al corredor anterior y dispara al ventilador del techo (el de la rejilla, donde está la salud). Usa la rejilla para escalar y toma el tubo o ventilador. Sigue todo el camino hasta encontrar una rejilla más (checa la zona con escalones). En esa rejilla hay un Purlin al otro lado. Protégete y activa el Gravity Disruptor para que el Purlin salga voland. Cuando caiga sigue usando la Gravity y hazlo saltar de nuevo. Ahora usa Warclub que es la más cercana a la Gravity y mata al Purlin. Si deseas tomar las municiones de la zona alta debes saltar desde la escalera (de una forma Turok ahora salta más pero SOLO desde la escalera). Ahora, si no hay nadie usa la Spider Mine para matar a los enemigos de lejos con gas. Camina por el corredor dando la vuelta hasta la puerta donde en un salón hay tres enemigos, uno con fuego y dos Slegs (usa Gravity de ser posible). Puede ser posible que esta puerta se abra cuando matas al Purlin del inicio. Ok desde esta cámara sal por la puerta frontal y prepara la Gravity si aún tienes. Cuando sigas el camino encontrarás unos corredores que bajan. Al ir bajando hay otro Sleg que debes eliminar (recuerda la combinación letal: Gravity y Warclub). Ahora llegarás a una zona amplia abajo. Toma la primera puerta de la derecha y mata a los enemigos de dentro (cuidado al usar la Minigun, recuerda que si le pegas al tanque del enemigo que tira fuego este explotará y si estás muy cerca mueres). Toma municiones y salud. Sal y sigue tomando municiones (en especial de Minigun) y toma el siguiente camino a la derecha (es un camino en círculo). Usa la Minigun (debes tener por lo menos 120 balas) y mata a los Purlin dando vuelta al camino. Primero por la derecha mata a dos, pasa por el camino del fondo y mata a otro, cumple los 180° de recorrido y mata al último. Regres a la parte final del recorrido y detrás de unas cajas encontrarás una llave. En el mismo camino circular a la derecha hay una puerta, pasa usando la llave y activa el computador de ese cuarto. Muy atento porque en las paredes hay entrantes o agujeros que contienen salud. Sólo pégate y la salud te llegará sola. Ahora sal del camino circular y toma la puerta que está de frente hacia donde están las luces rojas, entra al cuarto y toma las municiones y ahora ve por la izquierda por la puerta que se acaba de abrir.

La misión ahora es sabotear el sistema de misiles o los cañones de la

bestia. Para hacerlo primero debes destruir (se recomienda usar Flachette Gun) los 4 terminales de la zona inferior (son 4 enormes computadores cuadrados). Muy atento porque primero cuando la destruyes queda carbonizada pero debes seguir disparando hasta que se rompa la estructura. Cuando lo hayas hecho trata de tomar todas las municiones y colócate en la zona de inicio (en la puerta de donde llegaste). Ahora apunta hacia la parte donde colocan el misil. Cuando la protección haya salido usa Tek Bow explosiva para destruir el misil y con eso sabotear el primero de los cuartos de cañón. Sal de allí rápido por el camino que tomaste de inicio hasta la zona amplia y preparate para un recibimiento horrible. Usa Plasma en Chain Gun o Seeker y sal disparando COMO LOCO por todos los corredores. La cosa es que debes llegar a los ventiladores que tomaste al principio sin mirar hacia atrás. Toma municiones de Plasma en el camino (es importantísimo tomarlas aunque abundan). Cuando llegues a los tubos sube por las escaleras negras y toma la izquierda hacia donde está esa cosa que parece un ítem. Sube por las escaleras negras hasta la zona donde hay una terminal y actívala. Ahora se abrirá una puerta con luces rojas. Debes ir todo el camino hacia atrás donde estaba la zona del camino circular y dirigirte hasta la zona de luces verdes. Toma la puerta hasta la nueva cámara, toma salud y municiones y sigue por el corredor hasta la otra zona de misiles. Repite el proceso de destruir las terminales y luego el misil para sabotear el cañón. Sal de nuevo como loco hasta la zona anterior (la amplia donde están las luces verdes y rojas). Entre las puertas de luces rojas y verdes hay otra puerta que te lleva a una pendiente con la grata bienvenida de un Purlin con Rocket Launcher. Trata de paralizarlo ya sea con Minigun o con Chian Gun porque si llega a disparar y darte tendrás muchos problemas. Cuando lo mates no dejes de estar atento, en el cuarto que sigue hay otros dos Purlin del mismo tipo. Primero ve a cualquier lado, parálizalo y luego mátalos lo más rápido que puedas. Toma protección (ellos no te seguirán) y rogándole a Dios trata de paralizarlo con el primer disparo y seguir matándolo. Cuando hayas matado a los Purlins aparecerá Tyrannus. Simplemente ve el vídeo y luego toma el ascensor hasta el final. Ahora dale gracias a Dios que pasaste vivo este nivel.

----- Fin del Capítulo 13 -----

CAPÍTULO 14: LA ÚLTIMA BATALLA

La bestia mecánica ha sido eliminada y con ello las esperanzas de conquista de Tyrannus se desvanecen bajo el poder del Hijo de la Roca. Primero elimina todo lo que el Jurgennaut haya dejado y dirígete a eliminar las fuerzas de Tyrannus que se dirigieron a Galyanna.

Nivel 1: La Última Batalla:

Es otro nivel aéreo de arena. Primero, como siempre fíjate donde están los ítems. Hay cohetes al inicio a la derecha y la salud está abajo, casi en el suelo, cerca del comienzo del cuello. Si te gustan las carnicerías, dispara a la roca cerca a la cabeza para que le caiga encima al Brachiosaurus. Por una extraña razón este dino mecánico sangra. Bueno usa los cohetes para destruir los generadores de escudo. Estos generadores son dos contenedores muy bien escondidos. Cerca de la zona del campo de fuerza hay una especie de tubo o cilindro, si te fijas en la mira verás que esta marca una zona interior del tubo. Cuando te des cuenta dispara y

dispara (usando cohetes). Sigue disparando a los dos contenedores (debes destruir cada contenedor a cada lado del tubo para mayor felicidad) hasta que se destruyan. Atención porque demora mucho.

Nivel 2: Recorrido en el Cañón:

Un nivel sencillo sin problemas. Cuidado con la cueva del inicio y atención en el uso de los botones Y y X. Sigue hasta kila ciudad (hay dos caminos posibles, sin verdaderas ventajas) y pasa el pequeño poblado. Toma el cañón y cuando entres a la caverna desacelera y sube por el cañón.

Nivel 3: Las Profundidades del Cañón:

Que problema, aquí no hay guía que sirva. Evita los obstáculos usando lo que has aprendido en niveles anteriores. Cuando llegues al final encontrarás una especie de cabeza hecha en roca. Toma los ojos o la boca para salir del nivel.

Nivel 4: La Batalla de Galyanna

Es el último nivel de vuelo del juego y un verdadero lujo de nivel: es el mejor. Primero destruye los Brachisaurios usando misiles y disparando como loco usando metralletas. Trata de eliminar a los tanques que osen dispararte. Trata además de tomar municiones cerca de Galyanna. Cuando hayas destruido a los Brachiosaurus sigue el camino por debajo hasta llegar luego hasta una zona amplia con varias caravanas. Primero destruye el primer convoy. Luego destruyes usando cohetes a los barcos y finalmente a los carritos del convoy. That's all folks.

----- Fin del Capítulo 14 -----

7.15. CAPÍTULO 15: FINALE

Las fuerzas Slegs han sido eliminadas de la faz de The Lost Land pero tu enemigo Bruckner sigue vivo. Elimina a Bruckner y vengas a tu tribu Saquin.

Nivel 1: Venganza

Horrible, esto es durísimo. Primero acércate a los soldados para que aparezca el vídeo, luego sigue y aparece otro vídeo que muestra unas cajas (dispara a los globos, NO a las cajas, para tomar ítems). Ahora bajan 3 incubadoras. Trata de destruir las incubadoras lo antes posible (usa Minigun o Tek Bow) y trata de evitar problemas. Si dejas mucho tiempo una incubadora hay probabilidades de tomar un baño de sangre (tu sangre). Luego de destruir las incubadoras aparecerá Bruckner montado en un Tyranosaurus. Aquí de verdad no existe un punto débil. Simplemente dispara y siempre estate atento a los ítems de los alrededores. Sigue disparando y disparando. Existe una forma de matar al T-Rex de una forma más rápida y arriesgada. Llévalo a la zona de palmeras y cuando se encuentra pasivo o cuando corra trata de pegarle a una palmera de manera que le caiga encima al Rex. Solo lo pude hacer una vez pero maté más rápido al Rex así por lo que puedes probarlo. Así pues, el final del juego ha llegado a pesar de que Tyrannus sigue vivo.

=====
8. Copyrights
=====

La siguiente guía está protegida por los derechos de autor y se prohíbe su reproducción total o parcial a menos que se tenga el permiso del autor. Se les pide a aquellos interesados en la guía, por favor comunicarle al autor. Es casi 100% seguro que la preste pero antes deben mandarme un email.

La guía puede ser copiada y guardada en tu disco duro. Incluso puede ser impresa mas no distribuida de cualquiera forma. Puedes mandarla a otro amigo que necesite ayuda pero para uso personal.

La guía es solo autorizada en estos momentos para la página:

SectorN.net (www.sectorn.net) : el mejor portal de Nintendo en Latinoamérica.

GameFaqs (www.gamefaqs.com): la mejor página de FAQs en el Mundo!!!

Todos los derechos reservados.

Copyright TurokJr; Marzo 2003.