

Vexx Walkthrough (Spanish)

by TurokJr

Updated to v0.90 on Apr 22, 2003

This walkthrough was originally written for Vexx on the GC, but the walkthrough is still applicable to the Xbox version of the game.

GUÍA DE VEXX

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 0.90

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!!!

Contenido:

- Introducción
 - Historial
 - Básicos
 - a. Ítems del Juego
 - b. Power-ups, poderes, otros
 - c. Interface
 - d. Controles
 - e. Personajes
 - f. Enemigos
 - Guía del Juego:
 - Nivel 1: Timberdale
 - Nivel 2: Dragonreach
 - Nivel 3: Neverglades
 - Nivel 4: Tempest Peak Manor
 - Nivel 5: The Below
 - Nivel 6: Daggercrag
 - Nivel 7: Summit of the Sages
 - Nivel 8: Frostblight Mill
 - Nivel 9: Citadel of Shadows
 - Shadowrealms
 - Copyrights
-

Introducción:

Vexx es de los mejores juegos de Nintendo Gamecube (y de cualquiera consola de la nueva generación) y que ha sido mal criticado. Vexx es una unión del sistema de movimiento de Mario, con los enormes niveles de Banjo Tooie, el caracter oscuro de Maximo (PS2) y algunos tantos elementos de Super Mario Sunshine. No será el juego más original de todos los tiempos pero de seguro es de los más divertidos, mejor diseñados y uno de los más complicados. Esa es la razón de esta guía.

A continuación una explicación de cada una de las secciones:

Básicos: un listado de ítems, movimientos, tips y otras cosas que deben ser del conocimiento de todos aquellos que se inician en el juego y poseen dudas.

Guía del Juego: simplemente eso, la guía del juego con la localización de todos los corazones, movimientos, jarrones, etc. De momento la guía NO ESTA COMPLETA así que verás que algunos corazones faltan en la guía. La misma se actualizará luego pero toma en cuenta que puedes acudir al autor para información sobre algunos corazones que no aparezcan.

2. Historial

Versión 0.25

Apenas tenemos los corazones desde el primer nivel Timberdale hasta el nivel Tempest Peak Manor. No todos los corazones están explicados pero si la gran mayoría de los 4 primeros niveles. Además, está completo toda la sección Básicos, Ítems, Controles, Introducción. Quizá en próximas actualizaciones se incluyan nuevas partes a la guía. La próxima actualización probablemente esté en abril así que atento. De todos modos si hay dudas puedes contactarme a mi email al inicio del FAQ.

Versión 0.50

Ya tenemos alrededor de 45 corazones en nuestra guía. A excepción de uno en cada nivel, los corazones de Temespt Peak Manor y The Below han sido ya expuestos en esta versión terminada el 21 de marzo del 2003. Además se incluyeron nuevos enemigos a la lista y la sección de Interface en Básicos fue reemplazada ya que la anterior versión poseía un diagrama que se distorsionó cuando fue subido a Gamefaqs. Mis disculpas por ello. Ahh y disculpas además porque la anterior versión posee el nombre 1.00 cuando de verdad es la versión 0.25.

Versión 0.70

Se han actualizado la mayoría de los corazones de los niveles Daggercrag y Summit of the Sages. Y parte del nivel Frostbligh Mill el cual ya terminé pero estoy recolectando detalles que olvide. Perdón a todos los fans de la guía XDDD. Ahh nada en otras secciones por si te preguntabas.

Flemblossoms:

En los lugares más húmedos de Astarra crecen estas plantas de cuya flor lanzan gotas de ácido letal. Con este ácido se alimentan cuando otras criaturas osan curiosear. Sus coloridos pétalos y hermosas hojas atraen a las víctimas a la perdición.

Goodbeats:

Una especie de babosa terrestre que habita lugares húmedos de Astarra. De verdad, las Goodbeats son la combinación de muchas pequeñas Goodbeast que se reproducen asexualmente de forma rápida. Cuando ha crecido suficiente y se han fusionado por completo dejan de reproducirse. Un solo pequeño Goodbeats puede crear a varios para crecer en uno solo.

Sumo Kin

En lo más alto de Timberdale, un campeón de sumo espera a su próximo retador. Por 700 años, el Sumo kin no ha sido vencido.

Rex:

Definitivamente es la mascota de alguien en Tempest Peak Manor. El pobre Rex ha sido abandonado por su amo y no ha sido alimentado en 700 años. Con tanta hambre es mejor alejarse de sus mandíbulas.

Hobbletrods:

Es el enemigo más molesto de todo el juego a mi parecer. Cuando te acercas este pequeño ser insectoide con dos antenas te atrapa con un rayo psíquico y te mantiene prácticamente inmóvil. Si tienes la barra de energía llena úsala y lánzale un rayo. Si no, entonces trata de encerrarlo y lanzarle un golpe o usas el stick de control y lo mueves de lado a lado para salir de su poder. Cuando salgas el enemigo quedará parcialmente aturdido. Aprovechalo en ese momento. Las mutaciones de este enemigo han coexistido por los últimos 700 años. Son muy pocos los conocidos pero existen y tienden a ser especies que practican el mutualismo.

Floppers/Trenchids:

Ambas especies son bastantes parecidas. Coexisten debajo de la tierra donde sienten las vibraciones del piso y atacan rápidamente saltando sobre el suelo y llevando a su presa a las profundidades. Son una de las especies más temidas de Astarra debido a su extrema violencia aunque no soportan mucha ofensiva. La especie Trenchids tiene la particularidad de poder vivir en temperaturas extremadamente altas y son vistos en zonas volcánicas activas.

Yabu's Guard:

Este enemigo posee un fuerte ataque ofensivo y una fuerte reserva defensiva. Ataca con su enorme hacha de acero a gran velocidad y con extrema violencia. Yabu los ha usado para proteger las secciones más importantes de la conquista de Astarra. Durante la batalla, el guardián usa su hacha para protegerse la cabeza y de esa forma produce una impenetrable barrera. Sin embargo cuando ataca expone su cabeza y es allí donde debes darle (también su torso). Si usas el movimiento de "juggle" o sea, aquel donde pateas al enemigo en el aire y lo sigues pateando, tienes mejores probabilidades de ganar ya que lo puedes lanzar a los abismos.

Shadowminion:

Similar al guardia de Yabu solo que con un escudo y con más agilidad. Este enemigo utiliza la combinación espada y escudo de una forma

zona con unas plataformas que suben. Úsalas pero con mucho cuidado. Una vez arriba sigue el camino por las extrañas cabañas hasta una zona con tres plataformas. Salta en cada una hasta el otro lado y sigue el camino hasta encontrar una muralla que puedes escalar. Escala y al llegar arriba encontrarás al jefe: Zumo Guy. El vencerlo puede resultar un verdadero problema. El objetivo es sacar al jefe 3 veces del tinglado. Trata de pegarte a uno de los límites del ring y espera que ataque. El primer ataque es lento así que puedes moverte hacia un lado y que empezará a balancearse. Cuando lo haga pégale en el trasero para que caiga. Repite el proceso solo que a la tercera debes tener mucho cuidado porque será más rápido. Usa el salto alto (L luego A) para que se vaya recto. Es muy riesgoso pero así se hace. Cuando haya caído 3 veces toma el corazón.

Corazón 3:

Ve por la izquierda siguiendo las flechas y sube por los escalones. Sigue subiendo usando las plataformas y las murallas. Escala más murallas hasta llegar a la zona alta de Timberdale. Cuando vires a la izquierda sigue recto hasta un claro que parece una calle sin salida. Si te fijas notarás que hay unas plataformas en el aire, además, si eres observador notarás que la parte baja de dichas plataformas está constituida por el mismo material de las murallas de escalar. Sube a la primera plataforma con un salto de altura (L, luego A) y prepárate para la segunda. Cuando saltes debes pegarte al material para escalar y escala hasta la parte alta de la segunda plataforma. Nuevamente salta y pégate a la plataforma, escálala y toma el corazón.

Corazón 4:

Esta es quizá la más complicada de las acciones del primer nivel. Toma todo el camino a la izquierda hasta el final donde encontrarás un escalón. Sube nuevamente usando plataformas y murallas. Pasa por un río y encontrarás arriba una cascada (en nacimiento de la cascada más bien). Ahora sube la muralla y dale vuelta para entrar a la caverna. Al llegar al nuevo nivel pasa por la pantalla de agua y entra a la torre central. Ahora empezamos una de las subidas dedicadas a aquellos que sufren vértigo. Mucho cuidado con el primer paso porque el piso cae. Sube por las laderas de la torre. Hay muchos obstáculos: plataformas solo visibles con corrientes de aire, fumarolas que te lanzan corrientes de aire que pueden hacerte caer, plataformas por doquier, hay unos bloques que salen de las paredes para empujarte, muchos enemigos en cada lado, hay caminos muy delgados en donde debes tener cuidado, debes escalar palos y al final llegar hasta la zona superior. Solo depende de ti el tener este difícil corazón.

Corazón 5:

Esta es quizá la más complicada de las acciones del primer nivel. Toma todo el camino a la izquierda hasta el final donde encontrarás un escalón. Sube nuevamente usando plataformas y murallas. Pasa por un río y encontrarás arriba una cascada (en nacimiento de la cascada más bien). Ahora sube la muralla y dale vuelta para entrar a la caverna. Al llegar al nuevo nivel pasa por la pantalla de agua y notarás que alrededor de la torre hay 4 entradas (3 entradas al norte, este y oeste y la que vienes que está al sur de la torre). Entra en las puertas, norte, este y oeste y en cada una deberás activar un anillo. Solo depura tus conocimientos en el nado y al activar los 3 anillos tendrás el premio.

Corazón 6:

es fácilmente visible y esconde la mayoría de los secretos, además es una de las visiones más extraordinarias del Reino de Astará.

Corazón 1:

Baja por los escalones rumbo a la derecha hasta encontrar el último hueso de la cola de ese enorme (y extraordinario) dragón. Sube saltando por los claros y evitando que te aplasten las rocas. Encontrarás a unos insectos molestosos en el aire que eliminas saltando y presionando en el aire el botón B. Usa salto de distancia (L+A) en los dos pequeños deslizamientos de la superficie y así evitas una caída. Ahora usa saltos altos para los escalones y luego sube por los tubos amarillos 4 veces hasta la espalda ososa del dragón. Desvíate a la derecha por el camino de tierra, baja por las plataformas, luego cruza el rodillo y pasa por los caminos angostos. Toma el corazón. La verdad es que este género es genial!!!!, Plataformas rulez!!! :D

Corazón 2:

Baja los escalones del inicio y ve ahora por la izquierda. No tendrás mucho problema de encontrar un templo que está debajo de la garra izquierda del dragón fosilizado. Al entrar tendrás un reto donde deberás pisar la mayor cantidad de cuadros. Simplemente camino y pisa los cuadros blancos. Cada vez que lo hagas tendrás un punto. Cuidado porque los otros enemigos pisarán más cuadros y caerán los mismos. Salta y esquiva los hoyos y pisa cuantos puedas. Gana los 3 rounds y gana este sencillo corazón.

Corazón 3:

Nuestro objetivo es encontrar 3 piscinas que nos lleven a un mundo subacuático. En cada parte debemos activar cubos que el mapa despliega. Hay una piscina en el camino que te lleva hacia el mausoleo del segundo corazón y hay una piscina de frente a la entrada y la otra a la derecha de esta. Al entrar notarás que hay un mapa en cada laberinto. Debes activar todos los puntos iluminados. Los círculos azules significan que hay burbujas de aire que debes obtener para no perder salud. Hay veces en que debes pasar un anillo que activa una puerta y que debes pasar para activar los cubos. Activa todos los cubos y gana el corazón (los cubos son muy parecidos al logo de ZooCube).

Corazón 4:

Baja por los escalones rumbo a la derecha hasta encontrar el último hueso de la cola de ese enorme (y extraordinario) dragón. Sube saltando por los claros y evitando que te aplasten las rocas. Encontrarás a unos insectos molestosos en el aire que eliminas saltando y presionando en el aire el botón B. Usa salto de distancia (L+A) en los dos pequeños deslizamientos de la superficie y así evitas una caída. Ahora usa saltos altos para los escalones y luego sube por los tubos amarillos 4 veces hasta la espalda ososa del dragón. Ahora toma camino a la derecha y luego hacia atrás y encontrarás entre las laderas de la montaña un templo grande. Entra a este templo. Notas ahora que hay 4 enormes bloques de piedra arriba y hay 2 entradas a cada lado. El chiste es ir por cada entrada y cuando llegues al fondo tienes dos opciones: derecha e izquierda. Toma la que desees y pasa el reto plataformas (eres un genio en el género, simplemente práctica y ya). Cuando llegues al final de cada uno pégale a la soga que sostiene cada bloque. Repite lo mismo en los otros 3 retos (hay dos en cada entrada). Luego usa los bloques y toma el corazón.

Corazón 5:

Bajando los escalones ve por debajo a la derecha hasta el agujero negro de arenas movedizas. Dale la vuelta y encontrarás la superficie para convertirte en Molten Vexx. Ahora toma el camino de vuelta por el río de arenas y notarás que a la izquierda hay un camino que sube en una miniespiral. Sube y luego salta hacia abajo hasta el piso donde está el domo de cristal que protege el corazón. De nuevo, recomiendo que primero sepas donde está el cristal y entonces planea tu camino y luego entonces, solo entonces te conviertas en Molten Vexx.

Corazón 6:

Lo primero es obtener el poder de Air Vexx. Baja por los escalones rumbo a la derecha hasta encontrar el último hueso de la cola de ese enorme (y extraordinario) dragón. Sube saltando por los claros y evitando que te aplasten las rocas. Encontrarás a unos insectos molestosos en el aire que eliminas saltando y presionando en el aire el botón B. Usa salto de distancia (L+A) en los dos pequeños deslizamientos de la superficie y así evitas una caída. Ahora usa saltos altos para los escalones y luego sube por los tubos amarillos 4 veces hasta la espalda ososa del dragón. Si te fijaste mientras escalabas los tubos amarillos, a la izquierda abajo hay uno de esos resortes amarillos y un Shard. Baja con cuidado por la espalda hasta allí y usa el resorte para llegar a una zona alta y encontrarás el poder de Air Vexx. La primera vez que obtuve este poder era de noche pero el interruptor tenía un Sol dibujado en él. No se que signifique pero si no sale el poder de Air Vexx usa el Sundial (Disco Solar) que está cerca del agujero negro para que se haga de noche. Ahora, baja y de nuevo sube por el cuerpo del dragón hasta la zona de la espalda. Sigue ahora por el tobogán del cuello hasta la cabeza. Ahora usa el poder de Air Vexx y sigue el camino de anillos (no quiere decir que tengas que pasar por los anillos, solo síguelos). Llega hasta el globo aeroestático y reclama tu corazón.

Corazón 7:

Esperen próximas actualizaciones para la localización de este corazón.

Corazón 8:

Ahora a localizar los 8 jarrones que son sencillos comparados al primer nivel:

Jarrón 1: En la pata trasera del enorme dragón fósil.

Jarrón 2: En el suelo, detrás del agujero negro de arena.

Jarrón 3: Subiendo por el cuerpo del dragón, toma la derecha por el hueso que se dirige hacia la parte de atrás del agujero negro de arena.

Jarrón 4: subiendo el hueso que sigue al jarrón 3.

Jarrón 5: Subiendo el cuerpo del dragón, por el hueso que baja a la izquierda luego de los palos amarillos.

Jarrón 6: un poco más allá del jarrón 5.

Corazón 9:

Nuevamente debes tomar los 100 Shards y nuevamente es un corazón bastante sencillo.

encontrarás en la parte alta de una pequeña cascada una especie de agujero negro. Ingresas para llegar a un mini nivel. Una vez dentro encontrarás un anillo y varias anguilas. Primero nada de manera que tengas la atención de 3 anguilas (lo notas cuando estas brillan). Ahora atrae las anguilas hacia el anillo y haz que las 3 pasen varias veces por el anillo. El objetivo es ascender la estructura central. Cuando veas que pasa la superficie del agua, rápidamente colócate sobre la plataforma y ya solamente presiona el interruptor central para tomar el corazón.

Corazón 3:

Baja por los escalones del inicio y ve todo recto hasta la pendiente del fondo. Súbela y ve al templo. Ve por la izquierda o derecha de la entrada del templo y sube hacia arriba (duh!!). Ahora verás un interruptor dorado en el suelo que te convierte en murciélago. Ahora vuela hacia la entrada del nivel (el inicio) y arriba de la puerta de la entrada hay una especie de mausoleo. Primero debes abrirlo. Ve por la izquierda o derecha hasta encontrar unos caminos. Investiga los alrededores y encontrarás en dicha zona los 3 interruptores en el camino (solo debes ser minucioso, si has llegado hasta aquí no tendrás problemas). Cuando los 3 interruptores estén accionados entra al mausoleo. Ahora ve a la estructura central y escala sus plataformas y cornisas hasta llegar a una plataforma de donde se divisa un corazón en una especie de pedestal central. Salta hacia allá usando el salto largo y toma el corazón.

Corazón 4:

Baja por los escalones del inicio y ve todo recto hasta la pendiente del fondo. Súbela y ve al templo. Ve por la izquierda o derecha de la entrada del templo y sube hacia arriba (duh!!). Ahora verás un interruptor dorado en el suelo que te convierte en murciélago. Ahora vuela hacia la entrada del nivel (el inicio) y arriba de la puerta de la entrada hay una especie de mausoleo. Primero debes abrirlo. Ve por la izquierda o derecha hasta encontrar unos caminos. Investiga los alrededores y encontrarás en dicha zona los 3 interruptores en el camino (solo debes ser minucioso, si has llegado hasta aquí no tendrás problemas). Cuando los 3 interruptores estén accionados entra al mausoleo (si obtuviste el corazón 4, no debes accionar los interruptores). Una vez dentro notarás que alrededor de la estructura central hay 3 especie de templos o esculturas polinesias. En cada uno hay un interruptor. Hay uno por donde debes pasar por unas cornisas angostas, otro donde simplemente debes escalar las plataformas y otro que supuestamente tiene unos anillos pero si saltas encima de ellos verás que aparece una especie de luz verde que permite que te pares en dichas plataformas. Salta hacia arriba rápidamente antes que la película verde desaparezca y una vez arriba activa el interruptor. Ahora deberás escalar la estructura central de esta zona. Escala saltando y usando todas tus habilidades de plataforma hasta llegar al corazón que está en la parte alta (los interruptores suben la estructura a una nueva altura que permite llegar más fácil al corazón).

Corazón 5:

Baja por los escalones del inicio y ve todo recto hasta la pendiente del fondo. Súbela y ve al templo. Ingresas y dentro del templo ve recto hasta otro mini nivel. Ahora es hora de minijuego. Solamente debes recolectar la mayor cantidad de anillos en esta escena. Mucho cuidado porque los demonios de Vexx usarán combos para eliminarte. La clave es no atacarlos, simplemente usa el salto de distancia (L+A) para sobrepasar el agujero central y llegar rápido a una zona segura o una zona con varios anillos. Vence los 3 rounds para ganar el corazón.

no??, hagamos lo mismo. Primero encendemos la consola usando el interruptor y usas el golpe de altura (A y en el aire L). Ahora salta hacia los almodones y salta hasta el sofá del otro lado. Ahora, ve por la derecha del sofá hasta subir por unas cajas. Una vez arriba enciende el control remoto y baja ahora hasta la sentadera del sofá y colócate encima del stick de control. Recuerdas el juego Arkanoid de arcade?? pues es lo mismo: usa la barra para hacer rebotar la "bola" y que así destruyas los bloques hasta que liberes al corazón. Al vencer este juego clon de Pong toma el corazón. La vida de un videojugador es tan complicada :p.

Corazón 2:

Este corazón es genial. Primer ve por la derecha y elimina a los dos enemigos y muy importante eliminar al enemigo volador. Ahora sube a las plataformas blancas y déjate bajar hasta la cornisa de madera. Camina y ten cuidado con las barras que sobresalen ya que puedes caer. Sigue hasta la zona del piano (toma los Shards como referencia a donde ir). Pasa por las teclas hasta el otro lado, rodea el piano hasta encontrar unas plataformas blancas que debes subir. Una vez arriba déjate caer hacia el sistema de cuerdas del piano. Cool estamos en un nivel de plataformas ^^.
Ok, movamos a Mar...ehh a Vexx primero por el camino musical, salta los tambores y ahora por el corredor angosto. Cuidado con el palo que pasa por aquí y ten cuidado al pegarte al tubo amarillo. Sube y pronto encontrarás más retos como una plataforma que te lleva a la zona del saxófono. Evita los cornetines que lanzan ráfagas de luz púrpura que te lanzan por los aires (si mueres empiezas todo). Ahora tomas otro tubo amarillo hasta una plataforma pero, adónde ir???, ves el violín a lo lejos?, salta a distancia (L+A) hasta el mismo pero no te acerques mucho. Espera a que...ehh esa cosa que hace sonar al violín pase de lado a lado y cuando pase rápidamente salta sobre ella para que te lleve hacia la derecha (cuidado porque está ese molesto enemigo que no te suelta) Ya al otro lado es cuestión de seguir subiendo. La parte más complicada que viene es cuando montas las notas musicales. Debes saltar a altura (L luego A) en el mismo filo de la plataforma para llegar a la siguiente. Hay más retos de saltos a distancia y largos, al final tomas después de un genial reto este corazón.

Corazón 3:

Otro mundo bello de plataforma nos espera. Este corazón es genial. Primer ve por la derecha y elimina a los dos enemigos y muy importante eliminar al enemigo volador. Ahora sube a las plataformas blancas y déjate bajar hasta la cornisa de madera. Camina y ten cuidado con las barras que sobresalen ya que puedes caer. Sigue hasta la zona del piano (toma los Shards como referencia a donde ir). Ahora del piano llega usando las plataformas blancas hasta la zona del librero (puedes tomar el camino del sofá también para llegar al reloj que es nuestro objetivo). Ya en el librero, ve a la izquierda y espera la plataforma que te lleva al lavabo. Pasa el lavabo hasta la mesa de cocina (hay unos cuchillos con sangre :o), y sigue recto hasta encontrar una especie de camino en espiral abajo y un enorme reloj de piso (simplemente usa la cámara en "primera persona" para ver los alrededores y ubicar el reloj, está detrás del sofá). Sube por la espiral hasta la entrada del reloj y prepárate para otro excelente mininivel. Este reto es excelente y no lo detallo mucho aquí porque de verdad, nada vale, sin embargo el principal problema puede llegar cuando estés arriba. Notarás un camino y una especie de rueda con pequeñas plataformas. Tu cabeza te dice: "no puede ser que tenga que subir allí, debe haber otra forma" pero que va, ese es el camino. Toma el corazón fuera del reloj.

Corazón 4:

Primero ve por la derecha y elimina a los dos enemigos y muy importante eliminar al enemigo volador. Ahora sube a las plataformas blancas y déjate bajar hasta la cornisa de madera. Camina y ten cuidado con las barras que sobresalen ya que puedes caer. Sigue hasta la zona del piano (toma los Shards como referencia a donde ir). Ahora del piano llega usando las plataformas blancas hasta la zona del librero ve por la derecha hasta que veas pronto una caja blanca con tapa verde. Sube a la tapadera y verás una especie de mensaje. Usa el golpe de piso (salta con A y en el aire L) para destruir la tapa, entra a la caja y reclama este sencillo corazón.

Corazón 5:

Primero ve por la derecha y elimina a los dos enemigos y muy importante eliminar al enemigo volador. Ahora sube a las plataformas blancas y déjate bajar hasta la cornisa de madera. Camina y ten cuidado con las barras que sobresalen ya que puedes caer. Sigue hasta la zona del piano (toma los Shards como referencia a donde ir). Ahora del piano llega usando las plataformas blancas hasta la zona del librero (puedes tomar el camino del sofá también para llegar al lavabo que es nuestro objetivo). Ya en el librero, ve a la izquierda y espera la plataforma que te lleva al lavabo. Una vez en el lavabo enciende el grifo usando el golpe de piso (A y en el aire L) en uno de los tornillos del grifo. Ahora baja hasta el tapón del lavabo y usa otra vez el golpe de piso para hacerlo bajar. Ahora déjate caer al lavabo. Pasas el tobogán (que no le vemos sentido) y toma el corazón.

Corazón 6:

Primero ve por la derecha y elimina a los dos enemigos y muy importante eliminar al enemigo volador. Ahora sube a las plataformas blancas y déjate bajar hasta la cornisa de madera. Camina y ten cuidado con las barras que sobresalen ya que puedes caer. Sigue hasta la zona del piano (toma los Shards como referencia a donde ir). Ahora del piano llega usando las plataformas blancas hasta la zona del librero. Ya en el librero ve subiendo por los libros hasta encontrar arriba una especie de radio. Enciende el interruptor para hacer subir la antena. Ahora camina por los libros y verás una pecera. Calcula y cae dentro de la misma e ingresa a la casa de los peces. Una vez dentro es otra batalla con los demonios de Vexx (ya deben variar no). Vence de nuevo los 3 rounds tomando la mayor cantidad de anillos. Debes tratar de evitar tener la menor cantidad de anillos porque quedas eliminado. No es necesario quedar de primero en todas (solo en la última).

Corazón 8:

Es la búsqueda de los jarrones. Quiero destacar que hay muchos caminos para llegar al punto donde están los jarrones. Dicho lugar es arriba, en los "brazos" de la lámpara que está en el techo. Aquí hay una forma de llegar a la parte superior. Primero ve por la derecha y elimina a los dos enemigos y muy importante eliminar al enemigo volador. Ahora sube a las plataformas blancas y déjate bajar hasta la cornisa de madera. Camina y ten cuidado con las barras que sobresalen ya que puedes caer. Sigue hasta la zona del piano (toma los Shards como referencia a donde ir). Ahora del piano llega usando las plataformas blancas hasta la zona del librero. Ya en el librero ve subiendo por los libros hasta encontrar arriba una especie de radio. Enciende el interruptor para hacer subir la antena. Una vez arriba ve a la parte más alta del librero y haz tu camino hacia la barra de madera central en el techo. Una vez en dicha cornisa de madera sigue recto hasta encontrar la lámpara de techo y una plataforma que baja. Baja por dicha plataforma y toma los jarrones en los brazos de la lámpara del techo.

Algo importante es que cuando realizas el salto lateral para agarrarte de la pared debes presionar hacia arriba porque sino resbalas (presionas arriba exactamente en el momento de contacto entre Vexx y la pared).

Reto 3: en una especie de barrera o muro encontrarás un agujero y tres cajas: dos abajo y una arriba. Mueve las de de debajo de manera que haya una caja pegada al agujero y la otra detrás de ella (en línea). Luego deja caer la caja superior hacia las inferiores y verás que queda frente al agujero. Baja y sube por la caja que pusiste detrás y empuja la caja superior hacia el agujero. Abres el muro y activas la estatua.

Reto 4: genial, debes subir primero por los palos amarillos, luego solventar las plataformas y subir hasta la estatua. No mucho puedo decir de esta.

Reto 5: de vista se ve sencilla. Primero haces un salto a distancia hacia la plataforma central luego debes correr y hacer un salto de distancia (corres luego saltas) para llegar a la plataforma de la estatua. El problema es que el salto debe ser muy exacto: o sea, debes saltar en el mismo filo de la plataforma central para que Vexx solo entonces se agarre.

Luego de que todas hayan sido activadas ganas el corazón. Y luego dicen que este juego no es cool ^^.

Corazón 3:

De nuevo empezamos y entramos al domo de agua y dirígete hacia el huevo con el listón color verde alrededor y prepárate para un gran reto.

Lastimosamente debemos escalar lo que ves y apagar el rayo de plasma que protege al corazón (lee el mensaje que dejan, es gracioso :D). Salimos del corredor hacia la izquierda y mucho cuidado con el Hobbletrod que merodea la zona. Sigue pasando hacia la estructura central e ingresa por la primera entrada a la izquierda. Salta las plataformas rosadas hasta arriba y de nuevo entra hacia el otro lado de la montaña. Haz un salto largo hacia abajo y toma camino por la entrada hasta la parte de atrás otra vez. Ahora mucho cuidado con las aplanadoras que hay allí. Protégete en los agujeros: un toque y eres historia. Viene una parte extraña: el salto de altura y el salto de pared no funcionan para llegar a la cornisa superior luego de las aplanadoras. Debes usar el golpe de altura: pégate a la pared y salta y en la altura máxima presiona B para dar la patada y "voilà" llegas arriba. Ya arriba entras hacia el otro lado de la montaña. La cámara se alejará y verás una plataforma. Salta con el salto normal y luego usa el salto de rebotar en las paredes para seguir subiendo (menudo trabajo de un plataformero). Que problema ahora tenemos una plataforma que se balancea en un punto (como un sube y baja). Coloca a Vexx en la parte más pegada posible para que la plataforma baje en sentido contrario al reloj (Vexx no se resbala así que no te preocupes). Ahora rápidamente camina y cuando llegues a 3/4 del recorrido usa el salto pegado a la pared de la montaña y presiona B para ganar más altura y tratar de que Vexx se agarre del filo (es un poco complicado, la clave es saber donde saltar y el timing en presionar la B). Una vez arriba mucho cuidado con los Slyphs porque si te atrapan de seguro te tiran abajo y debemos empezar. Trata de caminar por las barras de metal que van al centro en la cima de la montaña. Activa el interruptor para apagar el rayo y el siguiente paso es de simple cálculo: déjate caer hacia el corazón.

Corazón 4:

Noo!!!!!! otra vez el Summo Guy. Bien, vamos al agua y de allí al huevo más alejado de la derecha (el rojo). Ingresa y verás al Summo Guy de vuelta posado en una plataforma. Lo malo es que aquí mueres y no podrás regresar y peor aún, cada vez que ganas un round de los 4 que hay, un

pedazo de la plataforma circular cae. La estrategia es la misma. Espera a que el gordo este tome posición de fútbol americano y cuenta como 2 segundos, luego usa salto a distancia rápidamente (stick hacia una dirección+R+A), así cuando trastabilles le pegas en el grasoso trasero y lo lanzas (técnicamente). Ahora además tiene un ataque donde se abalanza hacia ti lanzando rocas pero es muy fácil de evitar porque solo debes moverte un poco y hay un blanco en el suelo que te muestra donde caen las rocas. Repite el proceso y mucho cuidado al final porque debes ser muy exacto al momento de usar el salto que evita el "tacleo" del Summo Guy.

Corazón 5:

Horrible, otra genial subida de mucha dificultad (como me gusta este juego, es genial!!!!). Ok, vamos al agua y esta vez a lo profundo del domo. Abajo encontrarás una especie de montículo negro con líneas finas color naranja. Es un volcán que apenas acaba de nacer :O. Ingresa al volcán y una vez dentro estamos en otro nivel del nivel :p. Sigue por el corredor que pasa por el río de lava hasta la zona amplia del final y ve recto pasando por las columnas tipo griegas. Pasa por las plataformas que suben y bajan teniendo cuidado en no tomar aquella que baja y tener un buen timing en la segunda. Sigue subiendo hasta encontrar un barco. Ignóralo y toma el otro camino hacia donde están unos gurdias de Yabú. Simplemente sigue por el único camino posible usando todas tus aptitudes y una vez arriba mucho cuidado con el camino estrecho. El último paso es un salto de fe. Corre por la flecha y salta a distancia (R+A) hasta el corazón y calcula bien. Más o menos debes saltar en la zona antes de que empiece la punta de la flecha.

Corazón 6:

subida de mucha dificultad (como me gusta este juego, es genial!!!!). Ok, vamos al agua y esta vez a lo profundo del domo. Abajo encontrarás una especie de montículo negro con líneas finas color naranja. Es un volcán que apenas acaba de nacer :O. Ingresa al volcán y una vez dentro estamos en otro nivel del nivel :p. Sigue por el corredor que pasa por el río de lava hasta la zona amplia del final y ve recto pasando por las columnas tipo griegas. Pasa por las plataformas que suben y bajan teniendo cuidado en no tomar aquella que baja y tener un buen timing en la segunda. Sigue subiendo hasta encontrar un barco. Ingresa al mismo por su escotilla y una vez dentro tendremos un tedioso minijuego. Hay un tablero de donde salen bolas a los lados que cuando tocan un cuadro lo cambian de color. El objetivo es tratar de que todo el tablero tenga el mismo color, no importa cual: negro o blanco. Si fallas noté que el tablero se hace más sencillo pero el chiste es ser rápido y evitar saber que color va a ser más tocado. Y claro, salta con exactitud. Si de alguna forma logras hacer que todos los colores en el tablero sean el mismo ganas este corazón.

Corazón 8:

Este es uno de los corazones más originales y que pueden ser o muy fáciles o imposibles. Cómo es eso??, pues debes ingresar al domo de agua y encontrar al enorme pez que merodea. Trata de ir hacia sus fauces para que aparezca el cinema donde muestra que eres tragado. Dentro encontrarás a los 3 piratas y un cofre del tesoro. Si checas hay una especie de combinación pero en ninguna parte del juego aparece una información sobre la combinación (bueno, no que yo sepa de momento). Pero dicha combinación existe si leiste el instructivo. Checa la última página del instructivo del juego y verás que en la foto de los piratas aparece 3 botones en orden de izquierda a derecha. Esa es la combinación: de izquierda a derecha en el cofre presiona: A, X, B (versión Gamecube). Muy original Acclaim ;).

original es un viaje directo a tu muerte. Muchos enemigos pueblan estas regiones, una de las más antiguas del Reino de Astara. Entre sus tierras se dice que los secuaces de Yabu han despertado el espíritu de una antigua y peligrosa momia.

Corazón 1:

Desde el inicio baja y toma luego las plataformas giratorias hasta las laderas del palacio. Ahora toma camino por la izquierda hasta las plataformas flotantes que se abalanzan. Hasta el otro lado elimina o evita a los guardianes de Yabu y toma camino por la izquierda. Cruza las plataformas hasta el otro lado donde encontrarás luego un madero delgado que debes cruzar como puente. Una vez arriba en el palacio abre la puerta y encontrarás un reto muy cool. Un monje cíclope te pedirá que lo ayudes a eliminar a todos los enemigos de la zona. Primero elimina a los enemigos de la primera zona y trata de llegar con la barra de poder llena para eliminar rápidamente a los enemigos terrestres. Ahora elimina rápidamente a los voladores. Sigue en orden también eliminando a aquellos que salen desde las fisuras y cuando hayas eliminado a todos los enemigos automáticamente el monje te dirá que todo acabó y ya sabes que es tuyo no?.

Corazón 2:

Desde el inicio pasa las plataformas giratorias y dale la vuelta al palacio hasta el otro lado donde encontrarás unas pendientes por las cuales te deslizas. Ve bajando los planos inclinados hasta la puerta de más abajo que se abre cuando te acercas. Una vez dentro debes eliminar a los enemigos de la plataforma central. La clave es que entre más enemigos habrá más peso y la plataforma bajará más pero el corazón está en una zona alta. Elimina a los enemigos de manera que la plataforma puede ascender y te de tiempo para tomar el corazón #3.

Corazón 3:

Horrible, este corazón puede volver loco a cualquiera sin paciencia. Desde el inicio pasa las plataformas giratorias y toma camino por la derecha hasta la zona alta de esa parte. Ahora ingresa al pozo que está a la derecha de la zona. Dentro del pozo tendrás una gran cantidad de bloques que debes escalar. La clave es que solo podrás subir al siguiente nivel si estás posado en una plataforma doble con espacio libre arriba. Puedes destruir un pedazo de la plataforma original. Yo inicié por la izquierda y creé un camino en forma de escalera. Usando la patada de altura podrás eliminar un bloque superior y dejar el inferior a ese sin tocarlo. A veces tendrás que sacrificar una caída para destruir algunos pedazos. Sigue subiendo hasta obtener este complicado corazón.

Corazón 4:

Desde el inicio pasa las plataformas giratorias hasta el palacio, toma la derecha, pasa la zona de los guardianes y de allí ve hasta encontrar unas plataformas que te impulsan con columnas de aire. Llega hasta el otro lado donde podrás encontrar la entrada a una antigua cripta. Dentro llega hasta la plataforma y enfrentarás a una momia. La misma se convertirá en una "pelota" por así decirlo. Debes evitar que te toque a toda costa y llegará el momento en que la momia se maree. Cuando esto pase la momia se quedará indefensa por un rato y debes pegarle con la patada de altura. Repite esto 2 veces más hasta que la momia ceda, con la diferencia que durará más cuando ruede y peor aún, irá más rápido. No hay guía que te ayude aquí. Reclama, si puedes, este complicado corazón.

Corazón 5:

Es el peor de todos los corazones en este nivel y prepárate para jugar con tu paciencia y nervios de acero. Primero lo de siempre, vamos recto pasado por las plataformas giratorias hasta los alrededores del palacio central. Ve por la izquierda pasando por las plataformas que se abalanzan y de allí sube hasta la zona donde están los acorazados guardianes de Yabu. Una vez aquí checa a la derecha e izquierda de dicha zona. Verás unas plataformas color blanca a cada lado que siguen un ritmo u orden. Si te fijas en orden descendiente una de ellas irá creciendo a la vez en "diámetro" (no son circulares pero tu me entiendes). Es una simple ayuda, para bajar no es necesario seguir el orden aunque es más recomendable. Una vez abajo acciona el interruptor y viene lo crítico: el regreso. Lo que hacía yo era primero subir a la primera plataforma cuando esta crecía usando el salto de altura (L luego A). Y luego cuando se hacía pequeña la plataforma colocarme en el límite (cuando era pequeña recalco). O sea en la parte más afuera de la plataforma cuando estaba pequeña y esperar a que la siguiente creciera y de allí usar el salto de altura. Así hacía con todas las plataformas blancas del primero y segundo interruptor. Una vez accionados estos dos interruptores regresa a la zona donde estaban los guardianes. Ve por las salientes hasta subir y cruzas las plataformas que se mueven de lado a lado, pasa con cuidado el angosto madero hasta el palacio de arriba donde está el monje (no entres!!). Ve por la izquierda y verás un camino de plataformas que baja. Mucho cuidado porque la cámara se mueve bruscamente. Debes esperar a que se coloque mirando hacia a ti o tu mismo colocarla para que no mueras en un momento tan delicado como este. Baja el camino de plataformas hasta la nueva zona. Simplemente sigue saltando por las plataformas de tierra hasta una zona donde te podrás asir (agarrar) del techo superior. Ve por allí hasta el otro lado y toma camino hasta la zona alta del palacio del monje. Ahora ve por la izquierda y usa las columnas de aire para llegar hasta una saliente con un interruptor. Ya con los 3 interruptores accionados regresa hacia la zona donde estaban los guardianes de Yabu (desde donde tomastes las plataformas blancas que crecen) y ve por el centro tomando el camino de plataformas que se abrió (muchas plataformas ah?, ya ves porque se llama así este género). Salta hasta el telescopio que apenas abriste e ingresa. Aquí dentro tienes un sencillo reto. Simplemente agárrate de cada techo y colócate en el recuadro con flechas para que de esa forma puedas subir al siguiente nivel de forma automática. Sigue subiendo y subiendo y evitando cualquiera oposición que salga por allí. Una vez arriba saldrás a la azotea del telescopio y por fin tendrás este corazón.

Corazón 7:

Primero lo de siempre, vamos recto pasado por las plataformas giratorias hasta los alrededores del palacio central. Ve por la izquierda pasando por las plataformas que se abalanzan y de allí sube hasta la zona donde están los acorazados guardianes de Yabu. Ve por las salientes hasta subir y cruzas las plataformas que se mueven de lado a lado, pasa con cuidado el angosto madero hasta el palacio de arriba donde está el monje (no entres!!). Ve por la izquierda y verás un camino de plataformas que baja. Mucho cuidado porque la cámara se mueve bruscamente. Debes esperar a que se coloque mirando hacia a ti o tu mismo colocarla para que no mueras en un momento tan delicado como este. Baja el camino de plataformas hasta la nueva zona. De aquí en adelante aparecen los jarrones de oro. Primero checa a la derecha del camino ya que hay un pequeño enemigo con un jarrón. Entre las plataformas de tierra hay dos jarrones (en las partes inferiores). Ahora cruza por el techo hasta el otro lado y toma un jarrón. Ahora sube por el lado dando vuelta al palacio donde encontrarás un solitario jarrón. En el camino encontrarás una plataforma que sube. Tómala y una vez allá arriba en los alrededores encontrarás el último. Simplemente regresa a la zona donde bajaste del techo del que te podías agarrar para reclamar el corazón.

lleva arriba y de allí al anillo; f) también a la izquierda hay un anillo cuya mitad está afuera de la superficie marina. Al final toma el corazón.

Corazón 4:

Desde que empezamos vamos recto hasta las plataformas rotatorias. Ves el centro de las mismas??, es un botón, si presionas el botón, aparecerá una saliente del agujero que está en las caras radiales de la plataforma. Haz tu camino de plataforma en plataforma usando estas salientes hasta el otro lado del lago. De allí sube por las repisas de la montaña y arriba ve a la izquierda hasta encontrar un camino de tablones. Cruza dicho camino con mucho cuidado porque el recorrido lo haces en caminos estrechos, con saltos peligroso y hay un puente que se cae. Una vez arriba encontrarás un interruptor en la montaña: acciónalo. La tierra caerá y aparecerá otro interruptor, de nuevo se destruye la tierra cuando lo presionas y de nuevo otro interruptor que te revela el nuevo sabio (Vexx!!!!) y la entrada para un nuevo reto. En el interior primero toma la plataforma que cruza la lava y de allí evita chocar con las paredes moviéndote en la plataforma. En la última debes saltar por el agujero, usa el Shard como referencia y llegarás a un altar sagrado. Una vez allá verás tres estatuas a la derecha e izquierda que se ven de frente y una a cada lado al final. Ves que la de la izquierda es de color blanco y la de la derecha de color negro??, pues ya sabes que hacer no?. En las estatuas pequeñas hay interruptores (en sus cabezas) que cambian el color de las mismas. Colócate en las cabezas de aquellas que necesitas cambiar. Para las de la derecha debes subir usando el salto de muro de lado a lado y desde arriba caer a la estatua central. Si quieres ir por las de la derecha deberás ir por el puente roto de la derecha, pasando por la puerta y saliendo hasta llegar a la estatua central y de allí saltar a las otras. Cuando hayas hecho que las estatuas de la derecha sean negras y la de la izquierda blancas podrás ingresar al laberinto que está en el centro del altar. Debes ser muy rápido y debes saber el camino para llegar al final de este reto y tomar el corazón.

Corazón 6:

Desde que empezamos vamos recto hasta las plataformas rotatorias. Ves el centro de las mismas??, es un botón, si presionas el botón, aparecerá una saliente del agujero que está en las caras radiales de la plataforma. Haz tu camino de plataforma en plataforma pero en el último toca el botón de manera que la saliente salga hacia la derecha hasta entrar a un pequeño templo donde deberás enfrentar a los demonios de Vexx. Ya sabes como hacer eso no??.

Corazón 7:

Desde que empezamos vamos recto hasta las plataformas rotatorias. Ves el centro de las mismas??, es un botón, si presionas el botón, aparecerá una saliente del agujero que está en las caras radiales de la plataforma. Haz tu camino de plataforma en plataforma usando estas salientes hasta el otro lado del lago. De allí sube por las repisas de la montaña y arriba ve a la izquierda hasta encontrar un camino de tablones. Cruza dicho camino con mucho cuidado porque el recorrido lo haces en caminos estrechos, con saltos peligroso y hay un puente que se cae. Una vez arriba encontrarás un interruptor en la montaña: acciónalo. La tierra caerá y aparecerá otro interruptor, de nuevo se destruye la tierra cuando lo presionas y de nuevo otro interruptor que te revela el nuevo sabio (Vexx!!!!) y la entrada para un nuevo reto. En el interior primero toma la plataforma que cruza la lava y de allí evita chocar con las paredes moviéndote en la plataforma. En la última debes saltar por el agujero, usa el Shard como referencia y llegarás a un altar sagrado. Ignora todo lo del inicio y ve hasta el final donde encontrarás unas plataformas. Cruza esta zona hasta el final del altar donde está el ídolo. Ahora

recomendable es realizar el salto normal y cruzar hasta la siguiente. Luego de ello y con la gracia de Dios tendrás uno de los mejores corazones de todo el juego!!!. Plataform rulez!!!!!!!!!!

Corazón 2:

Otra vez vamos a la Mario. Del inicio ve a la derecha hasta unas columnas de aire que se ven. Usa una para que te lleve directamente hacia un puente superior (si no usas la columna de aire puedes usar las plataformas de una estructura de rocas cercana). Una vez arriba debes esperar hasta que las aspas del molino cubran la ventisca que sale. Este procedimiento es muy exacto, en especial el segundo. La primera parte la pasas fácil y simplemente llegas hasta el centro de rotación de las aspas. Luego, para pasar la segunda mitad del puente debes salir corriendo antes de que la propia aspa salga. Y es que el viento no te llevará si sales un momento antes. Cruza entonces el puente hasta la caverna que se ve. Una vez en la caverna debes pasar el tobogán muy a la Mario 64. Simplemente deslízate por el tobogán pero coloca la cámara de forma superior de manera que puedas ver el camino en el fondo. Cuando pases unas de las curvas notarás que si te dejas caer podrás caer en una parte inferior del tobogán. Esto es importante porque tienes un tiempo para realizar todo este proceso. Cuando llegues a tu meta luego de sesiones de ensayo y error obtendrás el corazón.

Corazón 3:

Hay dos caminos aquí, uno muy pero muy complicado si te vas recto de la entrada y luego a la derecha y otro a la misma derecha desde que inicias que es más fácil. Baja los escalones por aquí hasta la zona donde hay un tubo amarillo. Escálalo y sube hasta la siguiente repisa, pasa el camino hasta encontrar una plataforma de sube y baja (esas que si te colocas empieza a rotar desde el centro). Corre rápidamente por aquí hasta unas plataformas que caen con el contacto de Vexx hasta la zona donde hay otro tubo amarillo. Sube y listo: encontrarás un iglú. Ahh, se me olvidaba, de verdad son tres los caminos pero el tercero me lo reservo porque es el más fácil y aunque la guía esté para ayudar, mejor descúbrello tu mismo, si has llegado hasta acá eres un buen jugador. Ok, entra al iglú. Una vez dentro debemos obtener 3 llaves que abren el cofre con "ya tu sabes que" dentro. La idea es tomar las bolas de nieve y lanzarla hacia los cristales que protegen las llaves. Confía en Vexx porque tiene muy buena fuerza en sus delgados brazos. No es muy difícil y notarás que las bolas de nieve responden bien al movimiento de Vexx. Una de ellas podría catalogarse como difícil porque está bien alta y solo debes darle espacio a Vexx para que lance la pelota de nieve. Reclama entonces el corazón que sale del cofre.

Corazón 6:

Desde el inicio ve recto por el sendero y ve por la derecha cruzando el montículo de nieve hasta el otro lado. Si te fijas en el piso azul (de verdad es agua congelada pero es azul... so :p) verás una especie de mosaico o cuadro blanco. Póstrate en él para bajar hacia una zona algo confusa. Primero vamos por la izquierda y en el camino encontrarás un panel para que Vexx se convierta en Molten Vexx. Ahora toma el camino hacia delante pero mucho cuidado porque antes de la barrera de cristal que se supone debes romper, hay un agujero que no se ve muy bien. Salta en el mismo filo para romper el cristal. De nuevo explora la zona, si te vas por la izquierda encontrarás una vida. Si vas por la derecha encontrarás otro panel y nuevamente se Molten Vexx y corre y de nuevo mucho cuidado con los agujeros para romper el siguiente cristal. De nuevo tomas el Molten Vexx pero ves que tienes más tiempo??, si te fijaste cuando tomaste el segundo viste un camino que te llevaba al inicio de este laberinto. Con Molten Vexx tómalo y destruye la barrera de cristal

en eterna oscuridad y la maldad pronto se esparcirá por Astará. Es el último gran paso hacia el Reino de las Sombras donde Yabu reina. Esta fortaleza de abismos está protegida por la mayor elite de soldados de Yabu. Un paso en falso y tendrás una caída eterna.

Corazón 1:

Del inicio sigue recto hasta la bifurcación superior. Toma ahora camino por la izquierda bajando las plataformas. Baja saltando de plataforma en plataforma hasta llegar a una zona donde verás varios anillos moviéndose a diferentes ritmos. Debes tener mucha vista: solo UN anillo pasa por un agujero a la vez. O sea, entre plataforma y plataforma solo hay UN anillo que pasa y debes saber cual es. A veces no hay anillos pero NUNCA hay dos anillos. Cuando sepas cual es simplemente sigue su ritmo y olvida los demás. Cruza todas las plataformas para llegar al segundo reto. Deberás cruzar unas plataformas con tubos amarillos. Solo podrás saltar de tubo en tubo pero hay anillos: la diferencia es que estos anillos se mueven en ondulación horizontal. Si te fijas hay un momento en que el anillo llega a un valor máximo superior (de altura) y a otro inferior. La idea es llegar y saltar cuando el anillo esté lo más bajo posible porque si te toca pierdes 3 de salud y muy probablemente caigas. Para hacerlo debes tener buen cálculo y ritmo. Cuando los anillos lleguen a su parte más alta entonces salta y cae al siguiente tubo. El último es muy complicado porque los anillos llegan muy alto así que cuidado. Al final llegarás a una especie de plataforma. Ahora vira a la izquierda y deberás realizar saltos largos y saltos altos para llegar a una especie de trono al fondo donde obtienes el corazón.

Corazón 2:

Del inicio ve recto hasta la bifurcación y toma a la izquierda pero esta vez por la correa transportadora. Cruza el corredor hasta encontrarte con unas plataformas estáticas en forma de T. Crúzalas con mucho cuidado y verás que no es tan complicada la cosa. Ahora las mismas plataformas en T estarán en posición vertical y deberás cruzarlas hasta llegar a una zona a la derecha. En dicha zona que es una simple plataforma encontrarás varios bichos eléctricos que debes eliminar si gustas. Luego encontrarás a unos enemigos pequeños y una pared donde hay pequeñas plataformas. Sube una a una hasta el siguiente nivel. En la plataforma superior toma la izquierda hasta encontrarte con un reto algo complicado: unos pedazos de pared sobresaldrán de la misma. Hay 3 plataformas y si salen los pedazos de pared te empujarán al vacío. Cuando el pedazo retorne da tres saltos largos rápidos por las 3 plataformas y llega al otro lado (es una parte complicada que debes solventar por ti mismo). Hay más bichos eléctricos y encontrarás luego unas barras amarillas que te llevarán a una zona donde hay unos guardianes. Cuando elimines a los soldados checa los alrededores: a lo lejos verás unas extrañas plataformas en forma de cucharas pero están en un nivel inferior. Si te fijas desde allí encontrarás una barra de esas amarillas que te llevarán a ese nivel inferior. Elimina al soldado con mucho cuidado y ahora deberás cruzar las plataformas grises con forma de cuchara. Cruza al otro lado donde encontrarás unos caminos cerrados en forma de cuadrícula. Pasa estos caminos y tu último reto serán tres soldados con malas pulgas. Si tienes el poder de combo llénalo, sino, Dios te bendiga y tomas así el corazón.

Corazón 6:

Ve por detrás de la puerta del inicio y verás que hay dos caminos que bajan por los laterales antes de llegar a la puerta del fondo. Toma cualquiera y llega a la puerta de abajo. Ahora estaremos en un nivel extra. Primero puedes tomar camino por la derecha o izquierda. Es más

trasero pégale usando el ataque ese donde saltas con las manos hacia arriba (L+B). Ahora Yabu dará la vuelta y mostrará su estómago. Cuando esto pase salta y en el aire presiona L para darle un golpe a la gema de su trasero. Este proceso de pegarle en la cabeza, luego atrás y luego saltarle y usar L se minimiza en tiempo a medida que lo haces así que debes ser muy rápido cuando lo hagas y peor, casi exacto a la 5ta vez. Ahh se me pasaban dos cosas: Yabu tiene un ataque rápido pero simple donde te lanza fuego, simplemente debes moverte. Pero hay un ataque muy fuerte cuando lo golpeas: cuando le quites una unidad de salud Yabu saltará a los aires y este ataque, que yo sepa, solo puede ser evitado así: ve saltando SIEMPRE dando vueltas a la arena usando salto largo (L+A) de esa forma nunca te tocará. Ahora si, 5 trancazos a su cuerpo y nos enfrentamos a la última fase.

FASE 3: PHANTOM YABU:

Lo llamé así por su similitud a enfrentar a Phantom Ganon de Ocarina of Time. Al inicio te lanzará esos molestosos espíritus reptantes y debes eliminarlos de la forma usual aprendida. Ahora, Lord Yabu subirá a unas columnas y te lanzará bolas de poder. Colócate en línea con las columnas y cuando lance las bolas devuélveselas con tus puños (es cuestión de cálculo). Cuando hagas esto la columna colapsará y un pedazo de la arena con él así que mucho cuidado. Repite el proceso y recuerda tener cuidado con los cimientos. Al final Yabu lanzará su mayor poder, devuélveselo y mándalo a dormir.

Felicidades, has terminado el juego.

-----> Importante <-----

Espera pronto actualizaciones de esta guía para los próximos niveles del juego.

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.

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