

Banjo-Tooie Guide (Spanish)

by TurokJr

Updated to v0.90 on Jul 21, 2003

Guía de Banjo Tooie

Autor: Jorge Isaac Frago

Nick: Juno64

País: Panamá (Chitré. Herrera).

Email: fragojr@yahoo.com

Esta guía solo está autorizada para:

www.sectorn.net

www.gamefaqs.com

Versión: 0.90

Índice:

1. Como usar esta guía.
2. Personajes.
3. Movimientos.
4. Ítems y cosas
5. Los niveles:
 - 5.1. Mayaham Temple
 - 5.2. Glitter Gulch Mine
 - 5.3. Witchyworld
 - 5.4. Jolly Roger's Lagoon
 - 5.5. Terrydactiland.
 - 5.6. Grunty Industries
 - 5.7. Halfire Peaks (en proceso)
 - 5.8. Cloud Cuckooland (aún en proceso)
 - 5.9. Cauldron Keep (en proceso)
6. Aspectos legales

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

1. Como usar esta guía:

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

Esta guía pretende ayudarte en todo lo posible para que venzas el juego Banjo Tooie para Nintendo 64. Este excelente juego tiene la característica de perder a cualquiera en sus enormes niveles, por ello trataré de ayudarte en lo que más se pueda.

En la sección Personajes podrás tener información de cada personaje y la misión que realiza cada uno en el juego.

En la sección Movimientos podrás leer como realizar cada movimiento, Además aprenderás donde conseguir cada movimiento ya que te explico la localización por nivel del mismo. Además claro te explico para que se usa dicho movimiento y donde se usa.

En la sección Ítems y Cosas te explicaré la función de cada uno de los ítems del juego, además de la función de otras cosas como Pads especiales, casas especiales entre otros.

La sección más importante será la sección de los Niveles dividida en 9 niveles donde te explico la localización de todos los Jiggies en ese nivel, las piezas musicales, los hexágonos de miel, los jinjos, las páginas cheato y de los Glowbows. Además te explica de que se trata el nivel y como entrar.

Finalmente la sección Jefes te dará la información necesaria para vencer a todos los jefes del juego

Esta guía es propiedad del autor.

Exclusivo uso para SectorN.net y Gamefaqs.com

Derechos Reservados.

No se permite copiar esta guía a menos que se tenga permiso del autor.

Por favor si se interesan en esta guía háganselo saber al autor.

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

2. Personajes

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

Es hora de conocer a aquellos personajes que estarán acompañándonos en nuestra aventura. Unos ayudándonos otros molestando. Esta es la lista de los principales personajes del juego:

Banjo: el oso mielero siempre fuerte y con más ganas de descansar que de aventuras. Lastimosamente la bruja Gruntilda ha aparecido de nuevo y las cosas no serán tranquilas. Su mejor amiga es Kazooie. Desde su anterior aventura, Banjo demostrará que tiene nuevos y mejores poderes.

Kazooie: siempre altanera y no cuida sus palabras, la amiga de Banjo tiende a ser un verdadero problema por su falta de delicadeza a la hora de hablar. Sin embargo es de gran ayuda cuando Banjo está en apuros. Esta vez, Kazooie podrá ser independiente, aunque sea por un momento.

Gruntilda: dos años han pasado desde la última vez que se vio a Gruntilda viva. Reaparece gracias a la ayuda de 2 de sus hermanas solo que ahora es un saco de huesos. Pero no por eso se debe subestimar. Gruntilda viene con sed de venganza y con sumo poder para enfrentar a Banjo y Kazooie. Ya cobró una vida (Bootles) y una de las villanas más carismáticas de todas regresa mejor que nunca.

Bootles: la primera víctima de Gruntilda el cual falleció luego del ataque de la malévola bruja a la casa de Banjo en Montaña Espiral. El topo que ayudó a los personajes en la primera aventura ahora no será tan importante pero de todos modos ayudará a aquellos que se inician.

Jamjars: hermano de Bootles y que siempre tiene ese carácter de soldado duro, malo y ofensivo. Sin embargo, detrás de la figura ruda de Jamjars se esconde un gran amigo que enseña a Banjo nuevas técnicas. Siempre tiene como enemiga a Kazooie que no para de molestarlo.

Mumbo Jumbo: el shaman de la primera aventura con un rol muy diferente. Ahora, este poderoso brujo será parte de la aventura como personaje usable. Mumbo Jumbo podrá usar sus magias durante el juego para llamar a los espíritus y producir efectos excepcionales.

Humba Wumba: a pesar de ser amateur, todos en la isla saben que la indígena Humba Wumba es mejor a la hora de usar la magia que Mumbo. Se ubica en una enorme tienda en cada nivel y tiene la capacidad de transformar a Banjo y Kazooie en cosas inimaginables.

Rey Jiggagling: siempre vivió como soberano y rector en su palacio dorado en el centro de la isla. Pero ahora, debido a los poderes de Gruntilda el mayor jefe de los jinjos se encuentra maldecido y es un zombie. El reino no será al mismo a menos que el líder regrese.

Master Jiggywiggy: miembro supremo de la orden de los Jiggies que mantiene en secreto los lugares más importantes de la isla. A la orden se les han sido robadas todas sus Jiggyes y es hora de que Banjo haga algo. Este maestro tiene el control del más poderoso talismán de todos: el Jiggy de Cristal.

Honey B: la encantadora abeja ayuda a Banjo a obtener energía. Su enorme casa panal está ubicada en la zona minera de la isla. Cada vez que Banjo recolecte hexágonos vacíos de miel, Honey B dará un límite. Si llegas a la cantidad que pide te darán un nuevo nivel de energía.

Mingella y Blobelda: polos sur y norte, frío y caliente; estas dos graciosas hermanas de Gruntilda no son tan malas o tan poderosas como Grunty pero tienen la capacidad de usar poderosos hechizos también. Crearon la enorme máquina HAG1 y salvaron a Grunty de un eterno letargo.

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

3. Movimientos

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

Ahora viene una parte importante del juego, los movimientos. Para obtener un nuevo movimiento debes recolectar muchas piezas musicales. Cuando tengas las necesarias deberás ir a los Silos del soldado Jamjars en cada nivel. La cantidad varía según el nivel que sea. Estos son los niveles y cada uno de los poderes que ganas. Solo incluye los viejos movimientos, para aprender los nuevos movimientos solo debes ir a la Montaña Espiral y practica en cada uno de las madrigueras de topo.

Isle of Hags:

En la isla solo aprenderás a usar todos los tipos de huevos. Presiona Z y luego C arriba para lanzar los huevos hacia delante y Z+C abajo para lanzarlos hacia atrás. La lista de los huevos aparece presionando el botón R durante el juego.

Huevos de Fuego: con este poder Kazooie será capaz de lanzar huevos de fuego. Obtienes este poder en el silo cerca de la entrada del nivel 2: Glitter Gulch Mine.

Huevos Granada: poderosos huevos que al ser lanzados explotan al contacto. Si los lanzas por detrás (con C abajo) demorarán un poco para explotar. Puede eliminar a más de un enemigo a la vez.

Huevos de Hielo: es hora de congelar el Mundo, los huevos de hielo permite paralizar a los oponente. A veces necesitarás, con algunos enemigos, más huevos de hielo. Si los lanzas a personajes tipo fuego caerán sin merced.

Huevos Cuckoo: estos huevos hacen aparecer una especie de pájaro cucú de su cascarón. Cuando esto ocurre podrás manejar al pequeño pájaro

mecánico. Si presionas el botón B explota. Sin embargo el cucú puede explotar al contacto o cuando expira el tiempo.

Mayahem Temple:

Apuntador de huevos: si presionas C hacia arriba podrás lanzar los huevos de una vista en primera persona. Inclusive puedes hacer esto cuando vuelas y controlar el vuelo al mismo tiempo. Puedes lanzar todos los tipos de huevos. Cuando tengas unos lentes especiales podrás hacer acercamientos o alejamientos con los botones C izquierda y C derecha respectivamente. Puedes deshabilitar la función de apuntar usando C abajo.

Breegull Blaster: en algunas partes del juego podrás jugar al puro estilo Goldeneye 007 o Perfect Dark. Usarás a Kazooie como arma lanza huevos y se formará la grande. Se activa automáticamente en secciones especiales del juego.

Movimiento de agarre: Banjo puede ahora asirse o agarrarse de las cornisas o salientes. Además puedes aprender a atacar con Kazooie usando el botón B cuando estás agarrado como todo un gran escalador. Presiona el botón A para subir o Z para dejarte caer en esta posición.

Glitter Gulch Mine:

Taladro: similar al movimiento de choque de salto y luego golpe (A luego Z) pero con una variación. Si saltas presionando A y en el aire presionas el botón Z (y lo dejas presionado) podrás hacer un movimiento de taladro. Esto permite romper algunas cosas.

Kazooie Bayoneta: cuando estés en el modo especial Breegull Blaster podrás presionar B para eliminar a los enemigos en batallas cuerpo a cuerpo.

Witchyworld:

Separación: era inevitable, Banjo y Kazooie se separan y cada uno con la misión de salvar a la isla. Primero debes localizar los Pads de Separación. Colócate en el Pad con la cara de Banjo y presiona el botón A. Ya cada uno podrá trabajar y causar problemas por si solo. Si deseas cambiar de personaje solo ve a tu Pad y presiona A, cuando quieras volver a ser parte de la pareja dispareja solo toca al otro que espera y listo.

Pack Whack: cando Banjo esté solo (que haya usado el movimiento de Separación) él podrá usar su bolsa como arma. Solo presiona B y listo.

Mira aérea: cuando vuelas con Kazooie presiona C arriba para ver la mira y así poder lanzar huevos.

Jolly Roger's Lagoon:

Alas navaja: cuando Kazooie esté solo, esta ave roja podrá usar un poderoso ataque con sus alas cortantes. Presiona B para atacar sin misericordia.

Mira submarina: cuando estés bajo agua podrás usar el botón C arriba para ver las cosas desde los ojos de Banjo y así lanzar huevos.

Kazooie Torpedo: presiona Z bajo el agua para que Kazooie salga como todo un torpedo. Automáticamente podrás controlar a Kazooie. Controlas el torpedo con plumas usando el stick, usando A aceleras. Si presionas B regresas a Kazooie automáticamente a la bolsa de Banjo.

Terrydactyland:

Salto con Resortes: cuando tengas los zapatos de resortes podrás realizar un super salto vertical. Presiona A para saltar, entre más lo presionas más alto irás. Si usas a Kazooie solo podrá ir más alto aún. Presiona B para cancelar el movimiento cuando tengas los zapatos.

Bolsa de Carga: muchas veces la carga pesada necesita un depósito y esto es lo que pasa cuando usas este movimiento. Permite a Banjo llevar ítems y personajes dentro de la bolsa cuando Kazooie no esté en ella. Simplemente presiona Z y C izquierda, ya suelta la C izquierda pero mantén la Z. Con la Z apretada podrás mover a Banjo y si presionas B verás que tratará de tomar cosas con su bolsa. Si deseas sacar un ítem a la fuerza presiona Z+C izquierda y luego B con la Z apretada. Si llegas a una parte donde te pidan el ítem y lo tienes en tu bolsa simplemente presiona Z+C izquierda.

Incubadora: Kazooie es una ave hembra y como tal es capaz de incubar. Cuando encuentres un huevo (u otra cosa rara) presiona Z+B para incubar.

Grunty Industries:

Escalador: cuando consigas los zapatos con goma para escalar muros podrás tener este poder que... bueno hace eso: escalar muros. Solo podrás escalar los muros que tengan las huellas de Kazooie. Este movimiento se puede hacer cuando estén juntos Banjo y Kazooie o Kazooie solo.

Bolsa para dormir: a veces es necesario recargarte. Cuando Banjo este solo presiona Z+C derecha para dormir en tu bolsa. Deja la Z presionada hasta recargarte completamente.

Salto super alto: cuando Kazooie esté sola podrás saltar mucho más alto usando el movimiento Z+A.

Halfire Peaks:

Bolsa Protectora: cuando Banjo esté solo presiona Z+C abajo para hacer pasar la bolsa para ponérsela encima de él. Esto protege a Banjo de muchos problemas como aguas contaminadas o enemigos. Además por ser más pequeño permite pasar por algunas áreas mínimas. Puedes mover a Banjo con el stick pero no puedes atacar.

Vuelo: no necesitas plumas rojas o los normales Pads de vuelo. Encuentra una nueva zona, salta con A y en el aire presiona Z y a volar amiga Kazooie.

Cloud Cuckooland:

Bolsa-Saco: recuerdas ese juego donde te metes en un saco y empiezas a saltar hasta la meta, bueno es lo mismo solo que es un oso en una bolsa multiuso. Cuando Banjo esté solo presiona Z+C arriba para obtener la posición. Deja la Z apretada y usa el stick para moverte. Soltando la Z cancelas el movimiento.

////////////////////////////////////
4. Ítems y Cosas
////////////////////////////////////

Jiggies: es el principal tesoro del juego y objetivo más importante. Los Jiggies son piezas de rompecabezas esparcidas por toda la isla y que pertenecen a la orden de los Jiggywiggies. Se dice que hay cientos de estos talismanes en toda la isla. EL más poderoso es el Jiggy de cristal del Templo Jiggywiggie. Este ítem es el responsable de abrir las puertas a los diferentes mundos del juego.

Notas Musicales: regresan las notas musicales solo que son más fáciles de obtener y con otro objetivo. En vez de abrir puertas especiales, las notas musicales son usadas esta vez como monedas. Permiten "comprar" los movimientos a Jamjars. Mejor aún, si mueres en un nivel no hay problema porque se guardan las piezas que ya ganaste. Los normales equivalen a 5 notas y los nidos con el símbolo de Sol equivalen a 10 notas.

Plumas: permiten usar los movimientos de vuela y Wonderwing (invulnerabilidad) usando las plumas rojas y doradas respectivamente. Las plumas rojas solo serán usadas cuando Banjo y Kazooie (ambos) vuelen al salir de los Pad de plumas. El poder Wonderwing se activa apretando y dejando presionado el botón Z y luego C derecha. Ambas plumas vienen en una especie de nido donde cambian de color.

Huevos: son el arma principal del juego. Los hay diferentes tipos como el normal azul, los huevos de fuego, granada, hielo y el huevo Kazooie cucú que es una mina andante. Los huevos son usados en el modo primera persona o en el juego normal cuando están en la tierra (Z+C arriba o Z+C abajo) o en el aire (C arriba para activar el modo de blancos luego Z para disparar).

Jinjos: provenientes de la Villa Jinjo, estos simpáticos personajes vienen en varios colores. Los jinjos fueron esclavizados y sacados de su villa luego que el vehículo HAG1 arremetiera contra ellos. Hay 5 en cada nivel y representan a cada una de las familias según el color. Cuando reúnas a cada familia tendrás 1 Jiggye. Son 10 familias de cantidad de miembros variables.

Glowbos: se dice que su poder es supernatural y fuera del entendimientos. Los Glowbos son muy codiciados por los brujos. Vienen a representar las monedas Mumbo del primer juego. Los Glowbos los utilizas para pedir ayuda a Mumbo y Humba. En total hay 2 por cada nivel interior. De hecho existe un Glowbo ancestral gigante en la isla.

Páginas Cheato: las páginas del antiguo libro de Gruntilda aún siguen esparcidas. La bruja atacó a Cheato luego de su traición pero Cheato sigue ayudando a BK. Por cada 5 páginas Cheato tendrás un cheat.

Energía: son hexágonos de miel rellenos. Cada uno representa un grado de energía. Cuando eliminas a un enemigo aparecen.

Hexágonos misteriosos: similares a los hexágonos de energía solo que con los símbolos de "?" y "!". Uno El primero aumentará la barra de forma aleatoria. Se iluminará cada sección de la barra y donde presionas A allí quedará tu nueva barra. El segundo hace lo mismo solo que en orden. La velocidad varía a medida que pasas el juego.

Hexágonos de Miel: estos hexágonos están vacíos. Obtén cierta cantidad por nivel y ve a donde Honey B. Si llegas a tener la cantidad mínima que ella exige podrás ganar una nueva sección energética.

Botas de Hule: sirven para pasar sobre zonas lodosas o envenenadas sin recibir daños. Específicamente para terrenos no muy saludables.

Zapatillas Turbo: sirven para darle más velocidad al dúo. Si Kazooie está solo se obtendrá mucha más velocidad aún.

Zapatos de resortes: sirven para dar saltos verticalmente más altos. Si Kazooie los usa solo el salto será mucho mayor.

Zapatos de escalador: con una especie de goma en la suela, estos zapatos ayudan a la pareja a subir muros que tengan las huellas de Kazooie. Si Kazooie está solo los zapatos duran más tiempo.

Paneles de salto: son paneles verdes con la foto de una pata de ave. Presiona A para que la pareja salte alto. Si Kazooie está solo el salto será mucho mayor.

Paneles de vuelo: son paneles azules con la foto de un mazo de plumas. Presiona A para activar el modo de vuelo. Si Kazooie vuela, las plumas no se perderán.

Paneles de transporte: son paneles con la figura de un remolino. Permiten teletransportarte a varios puntos del nivel de forma automática. Hay 5 por niveles interior. Solo podrás ir a aquellos que hayas activado.

Paneles de Mumbo: son paneles morados con la figura de Mumbo. Cuando uses a Mumbo podrás acceder a los poderes mágicos del shaman desde aquí.

Paneles de separación: son paneles de colores azul y rojo con la cara de Banjo y Kazooie respectivamente. Permiten separar a la pareja. Cuando lo

hagas podrás controlar a Banjo, si quieres controlar a Kazooie solo presiona A sobre el Pad de tu cara y podrás controlar al otro.

Interruptores: algunos son simples botones pero otros son botones con las fotos de Banjo, Kazooie o ambos. Según quienes estén en la foto, así mismo serán aquellos los que podrán activar el interruptor.

Madrigueras: ubicadas en Spiral Mountain, sirven para practicar los movimientos que aprendiste en el primer Banjo Kazooie.

Hatches: usados por Jamjars para esconderse por lo más bajo de los niveles interiores. Desde aquí aprendes los movimientos. Si la placa metálica tiene accionada una luz roja significa que hay un movimiento nuevo. Si es verde significa que ya pasaste por allí.

Silos: tiene la misma función que los paneles de transportes solo que estos funcionan en el nivel exterior: Isle o' Hags.

Colmenas: al destruir estas colmenas podrás obtener hexágonos de energía. En niveles superiores las colmenas son enemigos aunque seguirán lanzando energía.

Señales: en los niveles existen mensajes o señales de ayuda o de pistas. Lee todas estas señales para obtener información vital del juego.

Altars: en la entrada de cada nivel hay una especie de altar dorado con el dibujo de una pieza de rompecabeza. Aquí aparece la información de la cantidad de Jiggies que necesitas para entrar al nivel.

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

5. Guía del Juego

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

Prólogo

Empezamos nuestra muy larga aventura en Montaña Espiral donde empezamos el juego Banjo Kazooie. Busca los espíritus de Bootles para saber como usar todos los movimientos de Banjo y Kazooie que aprendiste en la anterior aventura. Si inicias jugando este juego te costará un poco (o mejor dicho, mucho) conocer todo lo aprendido en BK con perfección. Si vas a la entrada de la Caverna de Gruntilda podrás encontrar al Libro Cheato. Llévalo 5 páginas a Cheato y podrás obtener un cheat. Bueno eso no nos interesa ahora. En cada nivel podrás conocer la localización de las páginas Cheato. Hay una página Cheato a la izquierda de la Guarida de Gruntilda si deseas obtenerla. Ok, ve por la caverna por donde vinieron las hermanas de Grunty y baja la pendiente. Ahora encontrarás tu primera batalla:

Klungo: Secuaz con una misión.

Y claro que la misión de Klungo es eliminar a Banjo. Evade sus fórmulas

químicas y pégale usando huevos. Repite el proceso 3 veces y listo.

Ahora sigue el camino hasta ir a Isle o' Hags. Camina hasta encontrar un Templo dorado en la pendiente. Entra y espera hasta que el cinema muestre al Rey Jigagglin convertirse en zombie sin antes entregarnos la primera Jiggye (ya tenemos una, nos faltan 89). Ahora regresa al exterior y frente a la entrada del templo hay una cueva. Entra y estarás en la casa de Bootles. Revisa todos los detalles con los cuadros de Juno y Vela y encontrarás que uno de los hermanos te dirá que existe una entrada secreta al Bosque Encantado. Sigue hasta encontrar un templo con un monje en el exterior. Este es el Palacio de la Orden Jiggywiggie. Entra y habla con el Rey del palacio y te dirá que hay problemas. Con la Jiggie que obtuviste colócate en el mural de la derecha (monolito) y resuelve el rompecabezas. Sal del templo y entra al primer nivel del juego que está a la derecha del palacio.

5.1. NIVEL 1: TEMPLO MAYAHEM

Localización: a la derecha del Palacio de la Orden de los Jiggies.

Necesitas: 1 pieza.

Conexiones: Glitter Gulch Mine, Terrydactiland, Halfire Peaks.

Descripción: un nivel donde dominan templos antiguos, pirámides, bosques y cavernas. Posee estanques y muchos tesoros. Encontrarás a personajes como un enorme gordo que perdió su tesoro, un hombre de las cavernas, una vaca muuuy preocupada y el lugar donde se celebran los famosos juegos de Kickball, pasatiempo principal de la región y en donde en una semana se enfrentarán los Jinjos contra los Topos, pero por ahora, solo se aceptan a unos bichos metálicos con mala espina.

Ubicaciones:

Estancia principal: es la zona de inicio. Si sigues el camino amarillo encontrarás primero una entrada cerrada a la izquierda, luego la entrada al Coliseo a la siguiente izquierda. Otra entrada más a la izquierda. Al final hay un templo alargado, cerca al frente la Casa de Mumbo. Luego puedes tomar camino hacia la pirámide o hacia una zona con tubos de escalar.

Pirámide de Targiztan: la pirámide más grande de la estancia principal.

Área de Humba Wumba: a la primera izquierda (en las puertas con la cara de caravela). Comprende un manto de arenas movedizas, la tienda de Humba Wumba y la pirámide de los Cheats.

Recinto de Prisioneros: en la más alejada de las puertas con la cara de una caravela. Comprende una prisión, otro manto de arenas movedizas y un altar con pilares que lo rodean.

Antes de la búsqueda:

Se recomienda ir a donde está Mumbo Jumbo y tomar el Glowbow. Luego pedir a Mumbor ayuda y usarlo. Baja hasta casi la entrada y usa el pad para que Mumbo haga el hechizo de Invocación. Así la enorme estatua de oro podrá caminar. Usa las patadas de la estatua para abrir las puertas con figuras de caravela. Además usa la estatua para destruir la roca grande del inicio del nivel que esconde un Pad para volar. Luego puedes usar la estatua para tomar la pieza #3.

Piezas de Rompecabezas:

#1: Ve a la pirámide de Targitzan, sube todo pero no ingreses a la pirámide. Da la vuelta y usa el movimiento de Talon Trot para subir las pendientes. Puedes también usar el pad de volar que está al inicio. La pieza está posada en el ídolo de arriba.

#2: A la izquierda de la Pirámide de Targitzan está el campo de Bovina. Ayuda a Bovina eliminando con los huevos (en primera persona) a todas las abispas de la zona.

#3: Con la Estatua de Oro, ve a la primera de las puertas con caravela y luego ve por la izquierda. Cruza las arenas movedizas y obtén la pieza.

#4: Pasando por la tienda de Humba Wunba ve hasta el fondo donde hay una especie de pirámide cortada (donde se colocan los cheats). Sube los escalones y encontrarás a Ssslumber la serpiente cascabel. Presiona el stick suavemente de manera que hagas un camino muy suave y así no despiertes a la serpiente y podrás obtener la Jiggy.

#5: Ve al Recinto de prisioneros, luego por la izquierda (arriba) usa Grip Grab para escalar. Al final encontrarás las botas de caucho. Úsalas, pasa las arenas movedizas y listo, otra pieza más.

#6: Ve a la Pirámide de Targitzan (necesitas el movimiento de Breegull Blaster) y al entrar te retarán a obtener algunas estatuas. Encuentra 10 estatuas y podrás ver una puerta que se abre. Ahora se abrirá una puerta donde podrás obtener la Jiggye.

#7: Obten todas las 20 estatuas de jade dentro de la pirámide de Targitzan y enfrentarás a la bestia de nombre Targitzand. Revisa abajo para saber como ganarle.

#8: Primero debemos ir a la tienda de Humba. Encuentra el Glowbow detrás de la tienda y pide que te transforme en Rockita. Ahora camina hacia la estancia principal del nivel y de allí al Coliseo de Kickball. Habla con el oficial Unogopaz y entra al estadio. A la izquierda de la entrada está la zona de entrenamiento. Primero habla con la estatua de enfrente. El primer reto es en los cuartos de final. El objetivo es introducir las bolas amarillas en tu propio marco. Gana y entra a las semifinales. Las bolas rojas que aparecen eliminan un gol así que debes lanzarlas a los marcos contrarios y anotar con las amarillas. En la final aparecen unas bombas. Cuidado porque si se lanzan y las tocas pierdes mucho tiempo. Gana la final y tendrás la pieza.

#9: Ve al templo cercano a la izquierda de Mumbo y habla con el bicho ese grande. Toma el montón de dinero de la izquierda y súbelo. Ahora usa las ranuras para asirte (Grip Grab) y sigue hasta otra montaña de dinero. Otra ranura y al final otra cueva. Al final encontrarás una caverna con un cavernícola. Repite el proceso que hiciste con la serpiente (la pieza #4, donde debes caminar suavemente) y toma el tesoro. Ve por la pequeña cueva que está arriba de la pieza y regresa el tesoro al guardián del templo.

#10: Necesitas el movimiento Bill Drill del nivel 2 para obtener esta pieza. Ve a la zona de pilares que está detrás del Recinto de Prisioneros (puedes entrar por el pequeño estanque a la derecha de la prisión o por arriba usando las ranuras en las paredes). Habrá un altar. Baja por aquí y usa Bill Drill para destruir la roca y bajar. Ahora usa Beak Barge para

hacer descender los pilares. Salta de pilar a pilar y ganarás la Jiggy.

Notas Musicales:

20: detrás del Templo Mayahem.

75: Sigue el camino amarillo hacia el Templo Mayahem

5: Frente a la casa de Mumbo.

Hexágonos de Miel:

#1: Arriba del pesebre donde está Bovina. Usa el movimiento Grip Grab para llegar hasta la gruta.

#2: Detrás de la entrada. Necesitas a Rockita para poder entrar.

#3: En una de los montones de dinero del templo a la izquierda de Mumbo.

Jinjios:

#1: En el estanque que está al inicio del nivel.

#2: En la primera puerta de la izquierda. Encima de donde está Jam Jars.

#3: En el puente que te lleva a donde está Bovina.

#4: Dentro del Templo de Targitzand

#5: Utiliza el pad para volar, dirígete al coliseo. En una de las columnas encontrarás al Jinjo.

Páginas Cheatos:

#1: A la derecha de la zona donde está la serpiente cascabel. Usa las ranuras de la pared para seguir hasta el pilar.

#2: Entra a la zona del altar con pilares detrás de la prisión por la caverna de arriba. Para ello dube por las plataformas del estanque. Pasa por las ranuras, entra a la cueva y toma la página.

#3: En la parte alta del Templo del Tesoro (a la izquierda de Mumbo). Puedes usar el Pad para volar pero también puedes entrar por una caverna muy escondida justo antes de llegar a un interruptor que abre la puerta hacia la Cueva del Cavernícola. Esta a la izquierda si vas hacia allá.

Silos de JamJars:

#1: Sube el camino amarillo y encontrarás el recinto de Jamjars a la izquierda. Obtienes Egg Aim y necesitaras 25 notas musicales.

#2: En vez de ir hacia el Templo Mayahem ve por la izquierda y encontrarás el recinto. Requieres 30 monedas y podrás obtener el Breegull Blaster. RARE sabe que te gusta Goldeneye 007 y Perfect Dark así que Banjo Tooie se une a la moda.

#3: A la primera izquierda, en la puerta que abrió la estatua. La encuentras frente a ti. Requieres 35 notas musicales y ganas el poder de Grip Grab para asirte de ranuras y plataformas.

Glowbows:

#1: Detrás de la tienda de Humba Wumba

#2: Dentro de la Cabaña de Mumbo.

Jefe: TARGITZAN: Mareado y Despótico Dios Totem

Eliminar a este tótem es sencillo pero de todos modos deberás ser rápido. La batalla se realiza en primera persona. Primero lanza los huevos hacia los blancos en el primero de los discos de Targitzan. Así destruyes su "primer piso". Ahora aparecerán unos cuantos soldados que debes eliminar. Mucho cuidado con los dardos que lanzan los diferentes discos del tótem.

Ahora pégale a los blancos del siguiente "piso" y destrúyelo. Aparecen más soldados. En el último de los discos debes ser rápido porque si demoras en pegarle a los blancos tendrás que empezar de nuevo. Aquí te lanzan más dardos y los blancos están, por decirlo así, protegidos por dos caras que lanzan dardos. Cuando elimines el último de los pisos saldrán soldados y luego la cabeza de Targitzan se autodestruirá.

5.2. NIVEL 2: GLITTER GULCH MINE

Localización: en las planicies de la isla. Saliendo desde el nivel 1 (de espalda a la entrada) checa por la izquierda y encontrarás unas ranuras en la pared. Úsalas para llegar a la puerta alejada. Luego sube las pendientes de madera (mucho cuidado con caer) hasta la planicie. A lo lejos encontrarás una especie de soporte con una gran sogá. Baja por la sogá y estarás en el nivel.

Necesitas: 4 piezas

Conexiones: Mayahem Temple, Jolly Roger's Lagoon, Terrydactiland, Halfire Peaks, Witchyworld.

Descripción: La mina posee un riachuelo que empieza desde una cascada alejada y termina en una rendija hasta una especie de pozo. La mina posee una cabina para mineros, unas recámaras que han sido cerradas debido a la gran cantidad de tóxicos. Aquí encuentras al minero Bill quien ha perdido a su compañera Dilberta. Posee unas antiguas recámaras que han sido inundadas, un cobertizo en lo profundo de la mina que permite el abastecimiento eléctrico y muchas cavernas. Inclusive hay prisiones. Aquí por primera vez encuentras el tren que te permitirá transportarte por muchas locaciones de la isla y que será necesario para entrar a un nivel más avanzado. Claro, no sin antes tener que enfrentar a su ególatra "dueño".

Ubicaciones:

Entrada: comprende la entrada del nivel, a la derecha está la tienda de Humba Wumba

Área de Mumbo: comprende toda el área que rodea la Cabaña de Mumbo. Parte del río, la entrada a la mina N°1 y la cabina de Bill el minero.

Caverna de la Cascada: sigue la corriente del río hasta una rendija. Si ya está abierta estarás en la caverna de la cascada.

Pulverizador: una buena mina necesita de un buen pulverizador. Puedes usar la salida de la mina N°3 o simplemente tomar camino todo al final y luego ir a la izquierda (está cerca de la entrada a la estación del tren).

Cobertizo para generación de electricidad: ve por la pulverizadora y encontrarás la entrada a la mina N°3. Ahora entrarás a una especie de túneles. Toma la derecha que veas y encontrarás un cobertizo.

Antes de la búsqueda:

Es importante explorar. De seguro te perderás la primera, segunda y quien

sabe cuantas veces. Este nivel es enorme y es inclusive más complejo que el tercero. Puede tomar mucho rato darle todas las vueltas pero es mejor familiarizarse.

Piezas de rompecabeza:

#1: Rompe las cajas del inicio para obtener las Zapatillas para correr. Ahora sal de allí y encontrarás muy cerca al río un interruptor. Actívalo y sigue el camino río abajo (o sea, en dirección a la corriente del río). Con las zapatillas puestas puedes caminar sobre el agua. Al final del río encontrarás la entrada. Ingresa. En el cuarto baja hasta el estanque donde encontrarás la primera pieza.

#2: Ve a donde Mumbo y pide su poder shaman. Ahora dirígete hacia la pulverizadora (Crushing Shed) hasta que encuentres el Pad. Utiliza el poder de Levitación para subir la roca. Ahora cambia a Banjo y Kazooie. Toma camino hacia la pulverizadora e ingresa a esta. Una vez dentro debes pasar por la correa transportadora evitando que te aplasten las enormes placas. Al final debes accionar el interruptor (Z+B) y verás que el pulverizador será activado. La roca se pulverizará y verás que la pieza se partirá en varios pedazos. Sal de la cabina y encuentra los pedazos de las tres piezas restantes. Al completarla tendrás una total.

#3: A la izquierda del inicio encontrarás una subida (por la pared derecha) y encima de esta una roca. Si ya tienes el movimiento de taladro úsalo para destruir la roca. Ingresa y en el mismo cuarto gana el poder de Beak Bayonet. Entra ahora al depósito de explosivos donde se te pedirá un gran favor. Debes desactivar 15 cilindros con dinamita en ese depósito usando el Beak Bayonet. Nota que el depósito se parece mucho al nivel Stack de Goldeneye 007. Se necesita de práctica y saber donde están las dinamitas. Si necesitas una ayuda especial para este nivel puedes avisarme. Se te proporcionará un mapa. Manda son el mail

#4: Es hora de un paseo aunque algo cansón. Primero debes ir hacia la tienda de Humba Wumba. Luego puedes transformarte en un Detonador si ya tienes el Glowbow (la localización está más abajo). Cuando te transformes baja la colina morada donde está la tienda y encontrarás unas rocas que tapan un camino y de allí sale una pequeña "cuerda". Póstrate sobre la cuerda y acciona el detonador para destruir las rocas. Conviértete en Banjo y Kazooie e ingresa a la nueva cueva. Una vez dentro de la cueva encontrarás a Canary Mary que se supone es un canario pero en verdad parece una anciana con complejo de canario. Bueno, destruye la reja de la jaula usando el movimiento de saltar y luego presionar B para atacar con Kazooie (Beak Barge). Ahora Mary te retará a una carrera de resistencia más que de velocidad por toda la mina. Ve allá y gana la carrera presionando rápidamente el botón A. No debes tener problemas.

#5: Cerca de la estación del tren ingresas a la entrada de la mina N°3. Una vez dentro ve hacia la izquierda y encontrarás un generador. Usa los huevos de fuego para activar los generadores disparando a las luces verdes. Sigue el camino activando más generadores hasta la Jiggy.

#6: Ve al nivel 1: Templo Mayahem hasta llegar al Recinto de Prisioneros. Ve con Rockita (Stony). Habla con la estatua de piedra de la entrada del recinto y te dará la combinación de los interruptores (los de luna, sol y estrella) que varían al azar. Ahora usa el movimiento de taladro para abrir el camino. Existen dos formas para abrir la roca sin necesidad de entrar a la prisión. Simplemente usa los huevos granadas o los huevos Reloj Cucú (Clockwork) para destruir la roca desde el lado de la cabaña de Bill. Al final, sea como sea, ganas la Jiggy.

#7: Recomendando ir primero a Montaña Espiral, destruir la roca que está al inicio para salvar al pez y ganar más hexágonos de aire; no es necesario pero ayuda mucho. Bien, de nuevo en la mina. Ve a la caverna de la cascada (checa en Ubicaciones para saber como llegar) y baja hasta el estanque inferior. Entra a la cueva hasta las recámaras inundadas de la mina. Toma los siguientes caminos: adelante, izquierda, adelante y al final izquierda. El último cuarto es muy oscuro y solo la Jiggy te da luz (una buena y cálida luz). Sigue sin temer solo cuidado con el minero.

#8: Vence al jefe de la estación del tren. Primero debes ir con Mumbo. Llévalo a la estación del tren. Haz que use el poder de levitación y el tren empezará a funcionar. Ahora regresa con Banjo y Kazooie, entra al tren y espera el reto de Gran Rey Carbón. Gánale (checa más abajo para saber como) y listo. Otra Jiggy más y nuestro pasaje gratias por el tren de la isla.

#9: Ve a la cabaña de Mumbo. Más allá encontrarás la entrada a la mina N°2. Sigue el camino hasta encontrar el cobertizo de generación de electricidad. Para poder obtener esta Jiggy necesitas el poder de Separación que obtienes en el nivel 3: Witchyworld. Ok. A la izquierda del cobertizo están los Pads de separación. Úsalos y entra con Banjo al cobertizo. Ve al piso de arriba y pósate en el interruptor. Usa el botón A para cambiar a Kazooie y ve por el sótano del cobertizo. Sigue el camino hacia la pieza.

#10: Cuando tengas el poder de los zapatos para saltar que obtienes en el nivel Terrydactiland sigue el río hacia arriba (esto es, contra corriente). Allí encontrarás unas cajas y dentro los zapatos. Úsalos para llegar a la salida de la cascada que está arriba y obtener la pieza.

Notas Musicales:

20: En la zona donde hay dos silos con agua encontrarás un puente de madera y agua sucia. Bucea y toma la nota musical de 20. Es en la entrada de la mina N°1.

25: Fuera de la cabina donde está Bill encontrarás las notas en las plataformas.

20: A la izquierda de la entrada hay otra entrada que te lleva al cuarto de combustible. Aquí están las notas.

20: Cerca del Pulverizador (Crushing Shed) encontrarás un montón de gemas color verde (o sea, una colina de color verde). Sube y verás las notas.

15: Frente a la cabaña de Mumbo.

Hexágonos de Miel:

#1: Desde el Pulverizador ve al otro lado del río y encontrarás la Caverna Tóxica. Dentro destruye las rocas con el movimiento de taladro y ganarás el hexágono.

#2: En la estación del tren encontrarás cajas con el logo de RARE. Revisa hasta encontrar la pieza.

#3: Destruye la enorme roca fuera de la cabaña de Bill para obtener el hexágono.

Jinjios:

- 1: En la Caverna Tóxica donde encuentras el primero de los hexágonos de miel.
- 2: Sigue el camino (los rieles) de la carrera con Canary Mary y de seguro lo encontrarás.
- 3: En una colina de gemas azules, cerca a la estación del tren, encontrarás una gran roca. Usa el taladro para obtener el Jinjo.
- 4: Ve a la entrada de la mina N°2 (la que abres con el Kazooie taladro) y ve con el Detonador. Encontrarás unas celdas. Destruye la celda del final usando el Detonador. Entra y ve a la celda del medio y termina la faena.
- 5: Debemos ir al nivel 4: Jolly Roger's Lagoon. Ve a la zona de Atlantis y luego al barco hundido. Entra al tubo usando el movimiento de Talon Torpedo para destruir la barrera. En el camino debes tener mucho cuidado con las aspas giratorias, usa huevos de hielo para detener las aspas. Sigue hasta entrar a uno de los silos de agua del interior de la mina.

Páginas de Cheato:

- 1: Vence a Canary Mary por segunda vez.
- 2: En la misma entrada, en el marco de madera, arriba está la página. Usa los zapatos para saltar o simplemente sube un poco por la soga y toma la página.
- 3: En los silos de agua de la mina (la entrada a la mina N°1). Sube las escaleras del silo que las posee, bucea y gana la página.

Silos de JamJars:

- 1: Frente a la cabaña donde vive Bill encontrarás al hermano de Bootles. Aquí te enseñan en tan necesario Taladro Kazooie (Bill Drill). Necesitas solo 85 notas musicales.
- 2: Desde la entrada ve a la izquierda, luego encontrarás una roca que tapa el camino por la derecha, en una subida. Destruyela con el taladro e ingresa. Ahora llegarás a una sala amplia en modo primera persona. Ve por la izquierda hasta encontrar a JamJars.

Glowbows:

- 1: Alrededor de la entrada a la mina N°2. Exactamente a la izquierda (abajo) de la cabaña de Mumbo.
- 2: A la derecha de la entrada, en uno de los montones de gemas. Como siempre, este está cerca a la tienda de Humba Wumba.

Jefe: EL VIEJO REY CARBÓN: AIRADO MONARCA DEL TREN.

Vencer al pobre rey es sencillo. Usa el modo primera persona y dispárale huevos a su cuerpo hasta eliminarlo. Claro puedes hacer las cosas más divertidas y complicadas. Usa el movimiento de salto luego B para pegarle a su cuerpo. Saltando de plataforma en plataforma y teniendo mucho cuidado con el "piso" de carbón que se calentará hasta convertirse en lava.

5.3. NIVEL 3: WITCHYWORLD

Localización: Pine Grove. Desde la planicie (donde está la entrada a la mina) abre la reja de la izquierda usando los huevos de fuego. Sigue el camino hasta encontrar el mejor parque de diversiones de todos los tiempos.

Necesitas: 8 Jiggies.

Conexiones: Glitter Gulch Mine, Terrydactiland.

Descripción: el más cool de los niveles. Witchyworld era un parque de diversiones que fue cerrado debido a su gran récord de "accidentes" ocurridos en el parque. Intoxicación debido a las comidas que se servían, mala seguridad en algunos juegos, daños técnicos, cercas electrificadas y un circo que tiene la mala reputación de producir espantos debido a la "bestia" que hay reside. Encima de eso está el Infierno, el más peligroso juego de parque nunca antes creado. Si preguntas quien es el dueño del parque, pues es dueña y se llama Gruntilda. No hay más nada que explicar. El parque a pesar de ser grande no confunde como la mina y sus localizaciones son fáciles.

Ubicaciones:

Area 51: comprende la zona de entrada. Está la taquilla del parque y la señora Boggy, la mamá de los ositos. La misma Área 51 está a la izquierda de la entrada protegida por cercas eléctricas. Esta al sur del circo si quieres otra referencia.

Circo: es la zona central del nivel. Es una especie de elipse que se comunica con las distintas atracciones del parte. Comprende las ventas de hamburguesas y papas fritas, la tienda de Madame Grunty y el circo en sí. Sirve como punto de conexión con los diferentes puntos del parque. Es la zona central.

Zona Espacial: está a la izquierda de la entrada del circo. Comprende el Planetorium, el juego de los carritos locos y el mini juego Saucer of Peril que por si no lo sabías, ganó el premio de la Nintendo Power a mejor minijuego de ese año.

El Infierno: al sur (detrás) de la entrada del circo. Comprende el juego del mismo nombre (The Infierno), el Clavado de la Muerte, la entrada a la exhibición de Monstruos raros y la Estación del Tren.

Zona del Oeste: curiosamente ubicada al este del parque. La zona del oeste está a la derecha del circo y comprende la Tienda de Humba Wumba, la Prueba de Fuerza y el Castillo de Goma.

Antes de empezar:

Como siempre un recorrido por el parque, este no te tomará tanto tiempo como la mina ya que es fácil ubicarse. Siempre trata de buscar a JamJars que no es muy difícil en este mundo. Encontrarás varias puertas con un dibujo de un auto, necesitas la transformación de Humba para poder hacerlas funcionar. Además algunos juegos (como el Infierno y el de Autos Locos) necesitan de una paga, debes usar el auto blindado de Humba (Van) para pagar y es exactamente la primera recomendación. Luego de eso activa la estación del tren que está en el camino verde de la entrada de Infierno.

Además, es muy importante activar las tiendas de expendio de comida. Debes accionar los interruptores. El primero está encima de la taquilla

de la entrada. Debes usar el Pad para saltar al techo y activarlo. El otro interruptor está detrás de la tienda de papas fritas. Ambas, la tienda de papas fritas y hamburguesas estarán listas para vender tan saludable comida.

Si tienes huevos granada abre la puerta eléctrica del Area 51 y al final cuando tengas a Mumbo trata de accionar los 3 juegos que el shaman puede. El juego de los carros locos y de las estrellas en la Zona Espacial y el juego Saucer of Peril de Área 51.

Las Piezas del Rompecabezas:

#1: Detrás del circo ve a la zona de Inferno. Encontrarás un tanque de agua. Sube las escaleras del tubo y arriba encontrarás la Jiggy.

#2: Ve a la Zona del Oeste (que está al este del circo) y pide ayuda a Humba Wumba. Ahora a la izquierda de la tienda verás una puerta con el dibujo de un auto. Usa la bocina para poder abrirla y verás que estarás abajo. Ahora ve a Inferno y busca la caja para pagar la entrada. Solo presiona A y activarás el juego. Regresa como Banjo y Kazooie y entra a Inferno. Ahora con el movimiento de Separación (Split-Up) que ganas en este nivel activa el interruptor con Banjo. Luego usa a Kazooie (con las zapatillas rápidas) para subir el espiral infernal. Mucho cuidado con las pequeñas llamas que juegan en el Inferno. Arriba está la pieza.

#3: Ve a la Cabaña de Mumbo ubicada en Inferno. Ahora dirígete a la Zona Espacial. Ve por la izquierda y activa el Domo de los Autos Locos usando el hechizo de Poder de Mumbo. Entra con Banjo y Kazooie y gana los tres retos. Los retos consisten en obtener una cierta cantidad de puntos pasando encima de unos focos de colores en tiempo de 45 segundos. La primera vez son 60, la segunda 50 y la tercera 40. El reto es que habrán unos monigotes que te harán la vida de cubitos (no de cuadritos) porque te empezarán a chocar. La primera vez hay uno, luego dos y después 3 enemigos. Trata de obtener las luces azules que valen 3 puntos, las verdes 2 y las rojas 1. Las luces azules duran poco tiempo y las rojas duran más.

#4: Nuevamente con Mumbo ve a la Zona Espacial y entra a la primera puerta que veas. Activa con el Poder de Mumbo el genrador del Planetorium. Usa las estrellas para subir hasta un planeta con un anillo (cuando te subes a una plataforma en forma de estrella ella subirá automáticamente, pero debes tener cuidado porque estará dando vueltas y el salto se hará algo complicado, si ves que baja la estrella espera un rato para que suba de nuevo). La sección más complicada es la del anillo. Debes saltar desde la estrella y caer en el anillo, luego saltar hacia el planeta pero debes asegurarte de que saltes hacia este cuando está dando vueltas hacia arriba. Cuando saltes debes usar el movimiento de salto (Z+A) pero debes hacerlo muy rápido para evitar caer. Si lo haces rápido (el cambio) ganas la Jiggy que está arriba. Esta Jiggy puede dar un verdadero dolor de cabeza.

#5: Vence al jefe del circo. Necesitas obtener cuatro tiquetes para entrar al circo. Los tiquetes lo poseen las máquinas de azar que están en los 4 puntos cardinales del circo. Usa el movimiento de taladro para eliminarlos y obtener los tiquetes del Circo de Konga. Entra al circo y dale los 4 tiquetes a Konga. Ahora deberás enfrentarte al Señor Parches, una de las batallas más memorables del juego.

#6: Ve a la Zona del Oeste (que está al este del circo) y notarás una

ventana que tiene un hexágono de miel. Usa los huevos granada para destruir la reja metálica. Ahora ve a los Pad de Separación. Ve con Banjo y luego con Kazooie a la abertura donde disparaste los huevos granada y acciona los interruptores de cada lado de la máquina para bombear aire. Así harás crecer un castillo de goma. Entra al castillo con Banjo y Kazooie juntos y gana el minijuego de Balloon Burst disparando a los globos en el aire. Los azules dan 3 puntos y están en la parte más alta, los verdes 2 y aparecen en la parte media de altura y los rojos 1 punto y aparecen donde sea. Cuando ganes 50 puntos en 60 segundos podrás tomar la Jiggy que está en una de las columnas del castillo. Debes usar el Pad de Salto de Kazooie que está en un punto alrededor del castillo para poder llegar.

#7: También en el castillo ve con Kazooie solo y gana el minijuego. Debes pasar por los aros. Los aros más grandes son los rojos y dan un punto, los medianos son los verdes y dan dos puntos y los pequeños son los azules y dan 3 puntos. Usa los Zapatos de Velocidad que están en el centro de la arena. Obtén 30 puntos en 60 segundos. La Jiggy aparece en otra columna del castillo. Repite los pasos de la Jiggy 6 para alcanzarla.

#8: Primero debes ir al nivel 2: Glitter Gulch Mine. Ve al cuarto de combustible (a la izquierda de la entrada). Verás una caja arriba. Usa el movimiento de taladro para eliminar la roca que tapa el camino y verás que la caja empezará a moverse hasta quedarse esperando en una puerta. Regresa al nivel 3: Witchyworld. Ve a la Zona del Oeste (a la derecha del circo) y sube la torre. Ahora ve a la parte más alta. Verás una soga. Camina por la cuerda suavemente hasta encontrar el transportador. Si te fijas, en la parte de arriba del transportador hay un interruptor rojo. Póstate sobre el y accionarás el transportador. Úsalo ahora para llegar a la Zona Espacial. Ahora toma camino por los tubos de la pared con el Grip Grab hasta la plataforma más alejada. Acciona el interruptor y podrás sacar la caja de la mina. Ahora podrás disfrutar el genial minijuego Saucer of Peril. Recuerda que debes activar primero al Área 51 con Mumbo. Para entrar a Área 51 debes destruir con los huevos granada la entrada electrificada.

#9: En la Zona Oeste (a la derecha del circo) notarás que hay una especie de Medidor de Fuerza de esos que tienen una campana. Debes usar los siguientes tres movimientos para accionarla antes de los 20 segundos: Beak Buster, Kazooie Taladro y Huevos Granadas. La Jiggy es tuya.

#10: Debes rescatar a los hijos de la Señora Boogy. La señora Boggy está en la entrada del parque y lista para irse pero sus hijos andan por allí como absolutos. La localización de los niños es al azar pero los puedes encontrar en uno de estos lugares: The Inferno, fuera del Castillo Inflable de la Zona Oeste, fuera del Domo de los Autos Locos y en en Planetorium (en la zona espacial, donde están las plataformas en forma de estrellas). Dos de los niños pedirán comida. Una pedirá papas fritas y el otro hamburguesas. Este último está muy gordo y para llevarlo debes usar el movimiento de Taxi Pack que aprende Banjo en Terrydactiland. El tercer niño es algo malcriado y no quiere irse. Dale un golpe con Kazooie y se irá llorando donde mamá quien dará unos cuantos carterazos y te dará la Jiggy. Ella estará en Halfire Peaks.

Notas Musicales:

40: Alrededor del circo de Konga. Simplemente sigue el camino.

10: En las columnas de la entrada al Área 51. Debes usar el Pad de saltar

de la columna derecha para llegar arriba.

20: Usando el Mini Van ve a la zona espacial y entra a la puerta de la zona.

10: Fuera del Domo de los Autos Locos.

10: Detrás de las puertas de madera que te llevan a la zona del Castillo Inflable en la Zona del Viejo Oeste.

10: Dentro del tanque de agua de la entrada al Inferno.

Hexágonos de Miel:

#1: Ve a la zona del Castillo Inflable. Destruye la reja de la zona con huevos granadas y encontrarás la pieza.

#2: Usa el transportador desde la Zona Oeste hasta la Zona Espacial.

Cuando llegues al final revisa arriba y la encontrarás.

#3: Dentro de la Cabaña de Mumbo, en el centro.

Jinjios:

1: Encima del circo de Konga. Sube por una de las cuerdas suavemente y checa en la parte alta del circo.

2: En la entrada a la Zona del Viejo Oeste. Sube y agárrate de la puerta de madera de la derecha y luego salta hasta la caverna del Jinjo.

3: Ve a la entrada del Inferno y ve por la cueva color morada. Sigue hasta encontrar la Caverna del Horror. Usa los huevos granadas para rescatar al Jinjo.

4: En la entrada del Mini Van en Área 51.

5: Encima del domo de los Autos Locos. Debes subir por el domo y luego escalar un tubo con algunas imperfecciones eléctricas.

Páginas Cheato:

1: En la Caverna del Horror (el camino morado de la zona Inferno) ve hasta la entrada donde están las "bestias" en exhibición. En vez de ir hacia allá sigue el camino hasta que encuentres en la pared unas ranuras. Agárrate y llega al final.

2: Usando el Mini Van. Ve a The Inferno y verás una entrada para el mini Van.

3: Gana 400 o más puntos en el minijuego Saucer of Peril.

Silos de JamJars:

1: Detrás del circo de Konga.

2: En una estancia en la zona del Castillo Inflable.

3: En la zona espacial, entre el Domo de los Autos Locos y Planetorium.

Glowbows:

1: Más allá de la Cabaña de Mumbo en Inferno. Sigue el camino y lo verás detrás de una de esas ratas de parque.

2: Dentro de la Tienda de Humba Wumba.

Jefe: SEÑOR PARCHES: EXTRAÑA Y INESTABLE COSA INFLABLE.

Este jefe es espectacular en todos los sentidos. La batalla es genial y el tamaño colosal, todo gracias a Kazooie. El emparchado dinosaurio primero te atacará yendo hacia ti sin mucho peligro. Usa los huevos granada para destruir uno de sus 12 parches. Ahora aparecerán unos guantes de boxeo en el piso y un Pad para volar. Empiezo bueno, la batalla aérea. Debes tener el modo primera persona de disparo porque si no es así este jefe es imposible o tedioso. Destruye los parches de su

cuerpo pero mucho cuidado porque empezará a lanzar enormes pelotas inflables muy peligrosas. Al final Patch empezará a disminuir de tamaño hasta que no le quede ningún parche. Gana la Jiggy y dale gracias a RARE por tan excelente batalla y tan genial jefeazo.

5.4. NIVEL 4: JOLLY ROGER'S LAGOON

Localización: Ve a las planicies (Plateau) y toma camino hacia la derecha de la mina. Verás un Pad de Separación. Sepárate para vencer y coloca a Banjo y a Kazooie en sus Pads. Entra y llegarás a la Cima de la Montaña (Cliff Top). Habla con JamJars para usar los huevos de hielo. Activa además la estación del tren que está más allá de JamJars usando la ranura. Sigue el camino hasta el final subiendo por la ladera de la montaña hasta la entrada del lago al final.

Necesitas: 14 Jiggies.

Conexiones: Glitter Gulch Mine, Grunty's Industries.

Descripción: un nivel espectacular y de un arte enorme. Primero piensas que el nivel tiene un tamaño considerable tomando en cuenta que te paseas por el hermoso pueblo donde hay mucho que ver pero te das cuenta que ese espacio es una miseria comparado con el enorme entorno en el fondo del lago. Es simplemente enorme y quizá sea el tercero más grande en tamaño de todos los del juego. El detalle es genial, la música es espectacular y los personajes bizarros. Perdóneme pero el tal Jolly es algo raro y aún más raro es su "compañera" que parece traves... bueno, no se. En fin, la zona del pueblo tiene un bar y posada, una piscina para "niños", una zona de ventas de equipos acuáticos y un mercado de pulgas. Además una playa para las tortugas de la zona. La zona acuática contiene los restos de una ciudad hundida, una caverna donde vive un enorme pez, un barco hundido, muchos templos y claro...los restos de muchos barcos y sus lockers. Aquí verás al Capitán Ojo Negro (que aparece en un cuadro del nivel Mad Monster Mansion del primer BK), a Tiptup por tercera vez en un juego de RARE y la mejor música de todo el juego, en ambas secciones.

Ubicaciones:

Pueblo: es eso, simplemente el pueblo.

Zona del OVNI: cuando bucees en el lago por primera vez encontrarás la zona del OVNI.

Atlantis: a la derecha de la zona del OVNI, por una caverna donde hay un enorme pulpo encontrarás los restos de la ciudad hundida de Atlantis.

Zona del Barco Hundido: cuando vayas llegando a la zona de Atlantis ve por la izquierda hasta encontrar un túnel. Este túnel te lleva a la zona del barco hundido del capitán Blubber.

Zona de Casilleros: Dentro del barco hay una caverna que te lleva hacia la zona de los casilleros. Aquí encontrarás un abismo y la entrada al jefe: Lord Woo Fak Fak.

Caverna del Gran Pez: luego de llegar a la zona de los casilleros desde el barco hundido podrás llegar a la caverna donde reside un enorme pez.

Antes que empezar:

Lo mejor es coleccionar todos los Doblones del nivel.

3: Hay entrafios espacios en el piso de color diferente. Usa el Kazooie taladro para abrir los espacios.

6: En los sostenedores de acero que usan los barcos para amarrar sus sogas. Están alrededor del lago.

2: En el bar, habla con el Capitán Ojo Negro 4 veces. Aunque no los usarás.

4: En el recinto que está más allá de la tienda del Capitán Blubber. Donde se ve la Playa de las Tortugas.

3: Uno de esos espacios raros en el piso tiene un Pad de Saltar cerca de la Cabaña de Mumbo. Úsalo para llegar a una entrada arriba.

4: Dentro de la Cabaña de Mumbo. En el lobby.

4: En la Piscina contaminada a la izquierda del bar. Donde están los cerditos.

4: Hay 4 más que se esconden gracias a un buen Pop-Up. Ves que al final del lago, desde la bahía, hay una cueva. Nada hacia allá y verás que al acercarte aparecen los doblones en el agua.

Se recomienda además que des una visita a todas las casas abiertas y te darás cuenta de lo raro que son, en especial el Jolly XD. Revisa todo el pueblo antes de adentrarte al lago. Las localizaciones de JamJars son en su mayoría sencillas. Además, usa los Huevos granada para destruir la caja metálica del centro del pueblo.

Finalmente ve a donde Mumbo y pídelo ayuda por primera y única vez. Ve al lago y usa el poder de Luz Solar para producir oxigenación. Así Banjo y Kazooie no necesitarán subir a la superficie ya que habrá oxígeno respirable bajo el agua.

Piezas de Rompecabezas:

#1: En la Tienda de Pawno, a la izquierda de la entrada (si estás mirando hacia el lago). Dale 20 Doblones y te dará la Jiggy. Checa la sección "Antes de Empezar" para saber la localización de los Doblones.

#2: Cuando ya puedas sumergirte en el lago baja todo hasta la zona del OVNI y luego a la caverna de abajo hasta Atlantis. Checa la puerta del templo cerrado y verás varios símbolos que son letras griegas. Apúntalas. Luego verás que hay unas estatuas de mujer con unas ánforas. Cada estatua tiene una letra griega: Pi (la de dos patas), Eta (la que parece E), Omega (la que parece una U al revés) y Delta (el triángulo). Lanza huevos en el orden de la combinación de la puerta y entra al Templo de los Peces. Ve arriba y habla con Chirs P. Bacon, el cerdo de la jaula quien te pedirá ayuda ya que él desea fotografiar el arte del templo (checa sus pantalones y su cámara, es una Game Boy Camara). Cuando baje la jaula pon el modo primera persona y dispárale a los peces que se le acercan. Evita que lo muerdan y gana la Jiggy que...bueno tenía guardada en sus pantalones.

#3: Sigue las instrucciones en la sección ubicaciones y llega a la Caverna del Gran Pez. Allí verás obviamente un gran pez. Usa el modo primera persona bajo el agua que aprendes en este nivel para dispararle a los dientes del pez. Usa bombas granadas para destruir toda su dentadura. Ahora entra a la gran boca y encontrarás dos "camino" por sus tubos digestivos. El izquierdo te lleva a encontrar a la "comañera" de Jolly (perdonen, pero no es eso un traves...). Bueno ahora cuando regreses al

pueblo ve al bar de Jolly y te darán la pieza.

#4: En muchas partes del nivel hay unos peces transparentes que tienen en sus estómagos varios ítems. Hay plumas, huevos incluso páginas Cheatos y piezas de rompecabezas. Para obtener lo que tienen en su interior debes usar Talon Torpedo y luego impulsarte con Kazooie y poder pasar por su cuerpo y tomar su pertenencia. Estos peces (de nombre Seemees) aparecen en varias secciones y el que posee la Jiggy es al azar. Estas son las localizaciones:

- En la Caverna de los Bandidos, la que encuentras entrando desde el cuarto secreto de Jollys o simplemente tomando la caverna izquierda desde el OVNI.
- La Caverna del Gran Pez
- En la zona de Humba Wumba que está justamente entrando por una caverna a la derecha de Atlantis (cuando entras).
- En Atlantis
- En el Cuarto de los Casilleros en el Fondo del Lago.

#5: Ve a la zona del OVNI y usa Talon Torpedo para destruir la barrera del OVNI. Ahora entra y ayuda a los aliens. Debes colocar huevos de hielo en cada uno de los paneles del OVNI. Cuando termines solo debes salir del OVNI y debajo encontrarás la pieza.

#6: Ve a la tienda de Humba que está en una cueva a la derecha de cuando llegas a Atlantis. Con el Glowbow ve donde Humba y transfórmate en submarino. Ahora, ve a la zona de los casilleros (Fondo del Lago) que encuentras después del Barco Hundido (checa la sección Ubicaciones en esta misma página para más información). Si te fijas hay un abismo más allá. Entra y llegarás a un minijuego. Simplemente destruye (en primera persona) los blancos verdes, rojos y azules. Los rojos valen 1 punto, los verdes 2 y los azules 3. Gana la Jiggy.

#7: En la zona de los casilleros destruye usando las granadas de Banjo y Kazooie o los torpedos del submarino el casillero de David Jones. Entra y vence al jefe con cualquiera de los dos (submarino el cual es mejor o con el dúo de oso y ave).

#8: Ve a la Cabaña de Mumbo y verás que dentro, a la izquierda hay una pared algo rota. Usa las granadas para destruirla y poder llegar a la Playa de las Tortugas. Allá destruye al pirata que anda por allí y verás a Tiptup. Para ayudarlo debes primero conocer el movimiento de Hatch que aprendes en Terrydactiland. Ahora "empolla" al huevo usando este movimiento y aparecerá el bebé tortuga. Ahora usa el movimiento de Beak Barge para pegarle y listo. La Jiggy será dejada.

#9: Necesitamos el movimiento de Glide que aprendes en Halfire Peaks. Ahora ve al bar y verás una ventana cerca del mostrador. Lanza huevos granadas al barril de pólvora (el que dice Powder) y entra. Baja las escaleras con Kazooie y verás una plataforma a lo lejos. Usa Glide para llegar hasta la plataforma y toma la Jiggy.

#10:

Notas Musicales:

15: Frente a la tienda de Pawno, al bar de Jolly y a la tienda de Blubber hay 5 sendas notas musicales.

15: Dentro de la tienda de Pawno, en las cornisas.

15: Dentro del Bar de Jolly. En el estante del bar tras el mostrador.

15: Dentro de la tienda del capitán Blubber, en las cornisas.

10: En el lago, cerca del OVNI, dispara huevos granadas a los ojos de la anémona naranja para que detenga sus movimientos y tomas las notas. Son dos anémonas.

20: Sobre la anémona marina (la naranja) del nivel Atlantis. Recuerda pegarle en el ojo a la anémona para que se duerma por así decirlo.

10: En Atlantis, verás un edificio que es alto pero delgado. Es el Templo de las Anguilas Eléctricas. Alrededor de ella (afuera) hay dos notas de 5.

Hexágonos de Miel:

#1: Frente al bar de Jolly hay una especie de pedazo de terreno flojo. Usa el movimiento de Kazooie Torpedo y destruye el terreno. Ahora usa el pad para saltar al tejado y cambia rápidamente al movimiento de Talon Trot. Ve a la chimenea y salta ahora hacia la ranura en la pared. Sigue la ranura hasta encontrar la pieza hexagonal sobre el tubo.

#2: Uno de los Seemees del lago posee una pieza de estas. Checa el Jiggy #4 para saber como.

#3: En Atlantis, ve al Warp Pad y checa los templos (el Templo de los Peces y el de las Anguilas). Si te fijas bien, abajo hay una pequeña entrada cuadrada. Verás claramente el hexágono brillante como el mismo Sol.

Jinjios:

#1: En la Tienda del Capitán Blubber. Detrás del mostrador hay un Pad para saltar. Úsalo para llegar a las cornisas y podrás encontrar al Jinjo.

#2: Ve a la Tienda del Capitán Blubber y compra las zapatillas de velocidad con 1 Doblón. Úsalo para cruzar el lago hasta la caverna de al final y verás al Jinjo.

#3: En el Barco Hundido usa los huevos granadas para destruir los cofres. Uno de los cofres tendrá el Jinjo.

#4: En Atlantis hay un templo con la puerta abierta (es el único abierto desde el inicio junto al Templo de las Anguilas). Sube usando los Pad y checa las columnas. Encontrarás el Jinjo en el camino pero checa bien todo.

#5: Dentro del pez grande en la Caverna del Gran Pez (valga la redundancia, creo). En el tubo digestivo derecho hay un Jinjo al final.

Páginas Cheato:

#1: Luego de comprar la Jiggy Pawno venderá la página a 5 doblones. Precio módico por un buen ítem.

#2: Otro de los Seemees tiene este ítem. Checa el Jiggy #4 para saber más.

#3: Debes saber el movimiento de Glide. En Atlantis solo hay una puerta con la cara de Kazooie. Usa el Talon Torpedo y dentro sepárate en los pads. Ahora verás que arriba de la entrada hay una página. Ve por la izquierda y encontrarás un Pad para saltar. Luego usa Glide y la página es tuya.

Silos de JamJars:

#1: En la estancia para ver la Playa de las Tortugas (más allá de Blubber) hay un movimiento de JamJars. Eso si, debes ir con Kazooie solo. Recuerda que en el centro del pueblo hay Pad de Separación.

#2: Dentro del Bar de Jolly cómprale Jolly un cuarto a 2 doblones. Dentro está el movimiento.

#3: Dentro del templo de las Anguilas en Atlantis (a la derecha del Templo de los Peces). Sube hasta la superficie y encontrarás a JamJars.

Glowbows:

#1: En la tienda de Pawno. Cerca de la Muñeca de Gruntilda.

#2: Debajo de la tienda de Humba Wumba, en la columna donde está la tienda, abajo en el agua.

Jefe: LORD WOO FAK FAK: PEZ CARNADA EGÓLATRA.

Este jefe es bastante complicado debido a que el pez es grande, sus blancos son difíciles de pegar porque son más pequeños que los del Señor Parches y sus poderes son más peligrosos, además de que se mueve más rápido y casi siempre está cerca de ti. Puedes luchar con Banjo y Kazooie pero es mejor con submarino. En su cuerpo verás que hay varias manchas amarillas (6 en cada lado). Debes checar cual de esas manchas está brillando. Lanza los torpedos a esta mancha hasta que le atines. Ehh...es eso sangre??, bueno. Debes pegarle a los 11 manchas amarillas restantes. Ahora el pez lanzará unas bolas amarillas desde su carnada falsa encima de la cabeza. Mucho cuidado. Su punto débil luego de las 12 manchas amarillas serán sus ojos. Lanza torpedos (o huevos granada) a los ojos hasta eliminar al gran rey pez.

5.5. NIVEL 5: TERRYDACTILAND

Localización: Ve a la entrada del nivel 3: Witchyworld y ve al agua. Ahora que tienes Talon Torpedo usa a Kazooie para destruir a la roca. Aparecerá por segunda vez Klungo. Pégale 3 veces con huevos de cualquier tipo y sigue el camino. Solo camina y verás la cara de un enorme Styraeosaurus de roca (un dinosaurio con muchos cuernos).

Necesitas: 20 Jiggies.

Conexiones: Mayahem Temple, Witchyworld y Halfire Peaks.

Descripción: este es uno de los 3 monstruos en tamaño. Este es un nivel enorme, extraordinario, salvaje, en un mundo mezozoico de gran esplendor que nos recuerdan los 150 millones de años de reinado de los dinosaurios. En el nivel encontrarás grandes dinosaurios, dos tribus cavernícolas rivales, unos que atacan a los otros quienes están hambrientos. Una enorme montaña que posee un lago interno donde vive una enorme bestia y lo más salvaje de la Isla. Un mundo para ver, perderse, traumarse y sin duda alguna un enorme reto. No te extrañes si estás jugando como 3 horas y apenas llevas 5 Jiggies.

Ubicaciones:

Planta Baja (exterior): comprende toda la zona más baja del nivel. O sea, es el territorio que recorres si le das la vuelta a la montaña central del nivel. Si te vas por la izquierda (mirando hacia la montaña) primero encontrarás un pequeño estanque con una alta cascada. Sigues por tierra hasta encontrar la Cabaña de Mumbo a la izquierda sobre una zona pantanosa. Si sigues resto dando la vuelta subirás primero por un camino muy angosto que cruza otra zona pantanosa. Luego hay más tierra y a la derecha, un poco alto está la Tienda de Humba Wumba y a la izquierda un estanque seco donde usualmente toma agua Lippy (un dinosaurio cuello largo). Toma ahora la caverna más grande y llegarás a otra zona pantanosa baja. A la derecha, por una cornisa angosta en la pared de la montaña, llegarás hasta una caverna (La Caverna de los Styracosaurios) la cual puedes acceder por el otro lado usando a Kazooie para subir la ladera. Frente a la entrada de la caverna hay unas prisiones y una formación geológica parecida a una columna. Si sigues encontrarás a la izquierda en orden, primero la caverna de los Oogle Boogles y luego más abajo la caverna que te lleva a la Estación del Tren. Si sigues darás la vuelta completa de regreso a la entrada.

Dentro de la Montaña (planta baja): del inicio ve por la izquierda, hacia el lago. Al lado de la cascada (izquierda) hay una gran cueva que te lleva al interior de la montaña por la planta baja.

Dentro de la Montaña (planta media): del inicio ve por la izquierda, hacia el lago. Si ves detrás de la cascada encontrarás un tubo verde. Escálalo y llegarás a una caverna que te lleva al interior de la montaña.

Ladera: Es todo el recorrido que rodea a la montaña. Hay diferentes secciones. Por ejemplo, detrás de la cabaña de Humba Wumba hay una caverna que sube y te lleva al camino que rodea la ladera de la montaña pero si vas por el lado contrario a esta caverna, a la derecha de la tienda de Humba verás un letrero que dice "To the Nest". Cuando puedes usar los zapatos para saltar podrás usar este otro camino. Cualquiera te lleva al mismo punto. A la cima de la montaña.

Cima de la Montaña: ver arriba. Cuando hayas llegado encontrarás dos opciones. Seguir la ladera para llegar hasta el nido de los Pterodáctilos o ir por la derecha, por un camino angosto hasta llegar a las Planicies de los Stomponadons.

Jiggies:

#1: Ve a dentro de la montaña por la entrada de la planta baja (la que está al lado de la cascada, checa ubicaciones para más detalles) y encontrarás que tiene mucha agua. Nada hacia la columna central y usa huevos granadas para accionar el interruptor al otro lado de la columna. Puedes también volar para llegar a la parte baja de la columna. Usa ahora los zapatos para saltar para llegar a la parte alta y verás al enorme Chomposaurus quien te reclamará como almuerzo. Dentro hay un reto sencillo. Destruye las bacterias y obtén por lo menos 75 puntos. Recuerda, las bacterias rojas= 1 punto; verdes= 2 puntos y azules= 3 puntos. Reclama la Jiggy.

#2: Ve a donde Humba y haz que te convierta en el T-Rex bebé. Ahora baja

hasta encontrar un Stegosaurus para que te enseñe a rugir. Si presionas B y lo dejas mantenido allí ruges fuerte y largo. Si solo lo tocas ruges por corto tiempo. Muy bien, regresa a la tienda de Humba y entra por la derecha de la tienda hasta encontrar una roca con la figura del T-Rex. Ruge aquí y entra a la montaña central. Lee el anuncio y verás que dice: Roar, Roar, Roooar, Roar, Roooar y Roooar...) Esto es una especie de clave morse. Significa: rugido corto, corto, largo, corto, largo, largo. Ahora si sigues el camino encontrarás una Jiggy encerrada en una jaula de madera. Haz los rugidos en la secuencia que ya tienes (esa de rugidos cortos y largos) y se abrirá la puerta y la Jiggy es tuya.

#3: Sigue el camino por la ladera de la montaña hasta llegar al Pad de Warp. Sigue recto y llegarás al nido de Terry. Vence a este sencillo jefe y tendrás la Jiggy. Checa al final de esta página para saber como ganarle.

#4: Usa los huevos granadas para destruir la roca central quebrada. Entra y podrás obtener una de las Jiggies más fáciles de todo el juego.

#5: Vamos a eliminar a la tribu Rocknut. Estos tipos son algo orgullosos. Lo que debes hacer es usar los huevos de Cucú de reloj (o reloj cucú o simplemente Clockwork :D) para explotar su trasero ;). La cosa es sorprenderles por la retaguardia. Son en total 5 de estos cavernícolas: Rocknut 1: desde el inicio arriba hay uno en una ladera angosta. Ve por la caverna de enfrente y llegarás a un nivel superior donde verás el Rocknut. Lanza el huevo de Clockwork por encima del Rocknut (en primera persona) cosa que lo vueles. Cuando caiga al otro lado camina hacia el Rocknut y explota el Kazooie mecánico.

Rocknut 2: en la estación del tren, a la derecha de la entrada. Este es un poco complicado. La mejor forma de hacerlo es desde abajo. Lanza el huevo un poco a la derecha del cavernícola y dale la vuelta para eliminarlo.

Rocknut 3: en el área de las prisiones, a la derecha de la entrada usa el Clockwork Kazooie por el agujero central de abajo. Luego toma el primero a la derecha y llegarás a la celda del Rocknut.

Rocknut 4: en la cascada grande de la derecha (la que está arriba) encontrarás otra especie de prisión. Cerca un pequeño agujero. Usa Clockwork Kazooie para entrar.

Rocknut 5: Cerca de la zona donde está el Jiggie 2 hay una cueva con un Rocknut. Si te vas por las plataformas de la ladera llegarás al otro lado de la caverna pero el Rocknut te seguirá viendo y no hay forma...qué hacer??...Un momento esta es una plataforma, hasta las cosas mecánicas deben saber saltar. Ve por la parte alta (donde estaba la Jiggie 2) y pónete frente a la caverna. Lanza el Clockwork Kazooie pero en vez de ir por la caverna manda a Kazooie por las plataformas. Salta de plataforma en plataforma hasta el otro lado y sorpresa, el Rocknut está de espaldas viendo a Banjo y Kazooie. Ya sabes que hacer.

Eliminando a los 5 Rocknuts se te dará finalmente la Jiggy.

#6: Sube por la ladera de la montaña hasta el Pad de Warp. En el Pad de Warp toma el camino angosto de la derecha. Luego llegarás a una zona donde hay unas antorchas muy grandes que debes cruzar. Usa los huevos de hielo para cruzar pero sé algo rápido porque el fuego se reiniciará. Pasa la segunda plataforma antorcha de igual manera. Activa el otro Pad Warp en la zona de Stomping Plains. Verás unas enormes huellas y la presentación del dinosaurio pata: el Stomponadon. Usa el movimiento de Wonder Wings para moverte de huella en huella o seguir el único camino hasta el final (este movimiento es el de las plumas doradas). Llega hasta el otro lado, pónete en el interruptor con la cara de Banjo y Kazooie y tendrás la pieza.

#7: Ayudar a la familia de los Styracosaurus puede ser un verdadero problema. Hay 3 bebés Styracosaurus que debemos ayudar (por si no lo sabes, los Styracosaurus son estos dinos que parecen tanques, cuadrúpedos, con muchos cuernos que pertenecen a la familia de los ceratopsidos, donde está el Triceratops, la especie Styracosaurus es la más grande). Bueno, luego de la clase de Paleontología (disculpen, pero es un hobby) vamos por la pieza. Primero visita la caverna con Banjo y Kazooie. Usa el movimiento de Kazooie taladro para destruir la roca y harás aparecer el Pad de Mumbo. Además de eso debes tener el movimiento Taxi Pack y un pequeño trabajo en Witchyworld.

Styracosaurus 1: Usa a Mumbo para llegar a la caverna. Debes ir por detrás de la tienda de Humba y subir por la ladera de la pared de la montaña. Entra a la caverna .

Styracosaurus 2: ve al nivel Witchyworld (debes tener los huevos granada). Ahora ve a la zona Inferno y entra por la parte de la izquierda hasta la Caverna del Horror. Busca la celda que contiene al Styracosaurus y abre la reja (debes tener el tren en la estación del parque esperando). Si el tren está allí el Styracosaurus irá automáticamente. Ahora ve con el tren a Terrydactiland.

Styracosaurus 3: Activa el interruptor del tren con el T-Rex grande (debes usar el hechizo de Mumbo frente a la tienda de Humba para que la tienda crezca y puedas sacar al T-Rex adulto). El interruptor está cerca de la tienda, sales de la tienda como el Rey del Mesozoico y activas el interruptor. Ahora ve a la caverna de los Styracosaurus como Banjo y Kazooie y sepárate con el Pad de allí. Usa el movimiento de Taxi Pack de Banjo para llevarte el Styracosaurus enfermo. Ve a la estación del tren y llama a Chuffy el tren. Coloca al Styracosaurus pequeño en el vagón del tren y llévalo a Cliff Top. Allí sal del tren y llama a Mumbo. Usa la magia de Mumbo para mejorarlo y regresa a Terrydactiland.

La pieza al final será tuya.

#8: Necesitas el poder de Claw Clambers Shoes o Zapatos de Escalar para obtener esta Jiggy. Primero ve con el T-Rex grande a la zona cerca de la entrada donde hay un Unga Bunga frente a una caverna que no te deja pasar. Usa el rugido del rey de los lagartos tiranos para espantarlo (si quieres comerlo, mejor juego Conker's Bad Fur Day). Muy bien, regresa como Banjo y Kazooie y entra a la caverna. Verás a 3 miembros de la tribu Oogle Boogle. Cada uno necesita calor y comida. Usa los huevos de fuego para encender cada una de sus fogatas frente a ellos. Ahora debemos buscar comida, de preferencia la del tipo gringa, quiero decir, la chatarra. Y donde hay hamburguesas y papas fritas en una tierra de hace 64 millones de años??...pues en ningún lado, a menos que cerca de la tierra antigua exista un parque de diversiones. Dentro de la caverna de los Oogle Boogle hay una puerta que te lleva a Witchyworld. Compra papas y hamburguesas en el parque y usa los zapatos para escalar que están sobre la estancia del Área 51 para subir la pared y regresar a Terrydactiland. Toma ahora la Jiggy.

#9: Luego de vencer a Terry ella nos pedirá encontrar y empollar 4 de sus huevos. Aquí está la localización de sus 4 huevos:

Huevo 1: en la isla que está en el estanque de la izquierda de la entrada, frente a la cascada. Usa los zapatos de correr para llegar allá o si quieres espera el movimiento de Glide de Halfire Peaks.

Huevo 2: En la Caverna de los Oogle Boogles. Necesitas usar el Pad verde para saltar.

Huevo 3: En la Caverna de los Unga Bungas (esa que te lleva a Mayahem Temple) verás un Stegosaurus y cerca la casa subterránea de JamJars. Subiendo las plataformas llegarás a una zona amplia con un Pad de Separación. Ahora busca una pared rosada en la zona. Si revisas bien

verás que hay un camino muy escondido que te lleva al huevo.

Huevo 4: Dentro de la montaña (planta baja). Pasa el lago hasta el Pad de volar y vuela hasta lo más alto. Allí encontrarás el huevo.

#10: Esta pieza no la tendrás hasta llegar al último nivel. Cuando hayas llegado al nivel Cloud Cuckooland verás una especie de piscina en forma de semi esfera invertida llena de agua. Verás una roca con la cara de Kazooie en el fondo. Usa Talon Torpedo y el agua caerá frente a Dippy (que está frente a Humba Wumba).

Notas musicales:

20: En el lado contrario de la montaña, cerca de la laguna seca de Dippy hay una roca en una saliente. Usa el taladro para destruirla.

20: Entra por la cascada de la izquierda (subiendo) hasta el río que pasa por dentro de la montaña (River Passage). En el camino hay 20 notas.

15: Alrededor de la entrada a la Estación del tren.

15: Alrededor del pequeño lago a la izquierda de la entrada.

15: Cerca de la caverna de los Unga Bungas, en el camino hacia arriba en la montaña (una sección en forma de S).

15: Cerca de la posición de la Jiggy #2.

Hexágonos de Miel:

#1: Desde el inicio ve a la izquierda hasta el lago pequeño. Usa los zapatos para correr rápido (así podrás caminar por encima del agua) o sino espera hasta aprenden el movimiento de Glide con Kazooie en Halfire Peaks.

#2: Desde el pequeño lago de la izquierda sube por el tubo verde detrás de la cascada hasta la planta media interior de la montaña. Detrás de donde entras está el hexágono.

#3: Dentro de la Caverna de los Styracosaurus sepárate con el Pad y toma el control de Kazooie. Ahora usa el Pad de saltar para llegar hasta el recinto donde está la pieza.

Jinjios:

#1: Desde la entrada hay un Jinjo arriba y frente a ti y está encerrado. Usa los huevos granadas para activar el interruptor de la columna central y cuando hayas activado el Pad para volar podrás llegar.

#2: Por la izquierda ve hasta el lago pequeño. Checa un Jinjo bajo el agua atrapada en una celda. Usa Talon Torpedo para pegarle a la roca con la cara de Kazooie de ese mismo lago. Ahora reclama el Jinjo.

#3: Conviértete en T-Rex grande y activa el interruptor, igualmente grande, con el rostro del T-Rex que está cerca a la tienda de Humba. La jaula del Jinjo se abrirá pero solo tendrás 35 segundos. Regresa rápidamente a la tienda y conviértete en Banjo y Kazooie y corre rápido hasta donde está el Jinjo antes de que se acabe el tiempo.

#4: Ve a la zona de las prisiones (a la derecha de la entrada) y lanza el huevo Clockwork Kazooie al agujero más a la derecha de todos de los que están abajo. Así tendrás el Jinjo.

#5: En la zona Stomping Plains usa a Kazooie (separada de Banjo) para cruzar de huella en huella hasta el otro lado. Kazooie es rápida así que solo es cuestión de esperar, llegar a una huella y salir otra vez. Al final activa el interruptor y tendrás el Jinjo.

Silos de JamJars:

#1: Sube por el tubo verde de la cascada que está en el lago a la izquierda de la entrada hasta el Pasaje del Río. Ve todo el camino hasta una zona amplia. Usa las ranuras en la pared para llegar a la estancia de la derecha y usa el Pad de separación. Ahora usa a Banjo para cruzar la ranura que pasa por el río y cuidado con los enemigos. Llega al otro lado y tendrás el poder Taxi Pack.

#2: Fuera de la Estación del Tren, en una zona más alta está el otro recinto subterráneo de JamJars. Ahora podrás saltar con los nuevos zapatos especiales de salto vertical.

#3: Si revisaste bastante Mayahem Temple sabrás que había un poder de JamJars que necesitaba muchas notas musicales. Bueno es porque pertenece a Terrydactiland. Puedes subir la montaña hasta encontrar la caverna que te lleva a Unga Bunga o sino ve por Mayahem Temple que es más fácil. Aprenderás a empollar o, en inglés, Hatch.

Glowbows:

#1: Alrededor de la Cabaña de Mumbo.

#2: Detrás de la tienda de Humba hay una caverna. Sube por ella hasta una zona exterior. A la derecha está el Glowbow.

Jefe: TERRY: AIRADA MADRE PTERODÁCTILO:

Aunque es largo el procedimiento en si es sencillo. Primero debes tener una buena cantidad de huevos granadas. Primero te lanzará unas mucosidades púrpuras que te atacarán (mucho cuidado porque cuando lanza las púrpuras o las verdes es muy común que te peguen). Elimínalas con ataques básicos. Ahora Terry empezará a dar vueltas alrededor del nido. Cuando esto pase usa el modo primera persona y lanza los huevos granada hacia el cuerpo de Terry cuantas veces puedas. Repite el paso hasta que la venzas, solo hay que destacar que las mucosidades verdes atacan en mayor cantidad y más rápido pero los dos anteriores jefes eran más difíciles.

5.6. NIVEL 6: GRUNTY'S INDUSTRIES

Localización: Sigue los rastros del HAG-1 (el taladro de las brujas) y verás que van por la derecha de la entrada a Terrydactiland, subiendo una pared vertical. A la izquierda de la pared están los zapatos para saltar. Úsalos (si aprendiste el poder el Terrydactiland obviamente) hasta llegar a la cueva. Ahora estarás en la zona industrial de la isla. A lo lejos divisas una especie de depósito pequeño. Esta es la entrada a las Industrias de Gruntilda.

Necesitas: 28 Jiggies.

Conexiones: Jolly's Roger Lagoos y Halfire Peaks.

Descripción: es el más complejo de los niveles de todo el juego. Y es tan bien uno de los más complicados. Todas las cualidades de mi nivel favorito de todo el juego. Las industrias son geniales. Su variedad de ambiente es única con zona de embalajes, depósito, producción, mantenimiento, etc. Las industrias son muy peligrosas y posee infinidad de caminos. Afuera de ella hay mucho que hacer pero una vez que ingresas te darás cuenta además que este quizá sea el nivel más grande de todo el juego. Y todo termina genial porque posee un super jefeazo, el jefe más complicado de todo el juego es Weldar....junto a Grunty claro.

Ubicaciones:

Existen 4 pisos dentro del edificio, la sección exterior que rodea el edificio y la azotea. Además el sótano:

Primer piso: tenemos la entrada a la Planta de Aire Acondicionado y una columna central. Además está el cuarto de los obreros.

Segundo piso: está la Tienda de Humba Wumba

Antes de Empezar:

Notarás que no podrás entrar al edificio porque la puerta está cerrada. Ve por la derecha usando la ranura en la pared del edificio hasta llegar a la estancia de la derecha. Sube las escaleras y al otro lado verás un interruptor del tren. Ya con el tren activado ve a cualquier otro nivel donde tengas activado la estación del tren y toma camino hacia las industrias. Recomiendo luego que vayas a la planta baja, en el lobby de la industria y abras la puerta de entrada usando los interruptores de Banjo y Kazooie que están en cada lado, así no tienes que tomar el tren para entrar al nivel cada vez. La primera vez que jugué active la estación del tren pero en mi cabeza no existía la conexión de que debía usarlo para llegar dentro de la industria. Es tan sencillo y tan confuso al mismo tiempo.

Locaciones de las Baterías:

Las baterías son exactamente eso, baterías parecidas a las de 3V caseras (las cilíndricas). Ok, estas baterías (son 4) están localizadas en diferentes partes del nivel y sirven para activar un circuito eléctrico que permite abrir una puerta o activar un mecanismo. Estas baterías deben ser tomadas por Banjo (sin Kazooie) usando el movimiento Taxi Pack. Luego debe llevarlas a los contenedores de energía que son unas cámaras con mucha luz. Más bajo te digo donde están. Aquí están las localizaciones de las 4 baterías.

1: En la entrada, exactamente arriba de esta. Debes ir por la derecha y usar los tanques como plataformas para llegar. Usa el Pad de Separación que está en el primer piso, cerca de la entrada/salida de la industria.

2: En el piso 2, donde hay una zona con mucho líquido tóxico verde y el camino es de parillas de hierro. Está detrás de la torre central, en una zona alta. Debes usar el Grip Grab para llegar. Usa el Pad de separación que está en la parte alta de la torre central.

3: En el piso 2, empezando desde la izquierda de la tienda de Humba. Sigue el camino hasta un cuarto con Tintops (los objetos voladores eléctricos).

4: En el piso 3, cerca de la cabaña de Mumbo.

Contenedores de Energía Eléctrica.

1: En el piso 1, en la esquina noreste subiendo la escalera.

2: En el piso 2, en la misma zona de la batería 2. A la derecha de la plataforma central (parte de arriba).

3: En el cuarto de calderas, entre las dos enormes calderas.

4: Al final de donde están los Crushers (la correa transportadora que tiene unas placas aplastadoras). Sigue al final y toma la izquierda hasta encontrar la cámara.

Activando el Pad para volar:

Esto es en extremo importante. Recomiendo hablar con JamJars y luego hacer esto. Ve al piso 4 y sin problemas encontrarás una sala circular con Tintops. Verás un interruptor con la forma del Pad de Volar. Actívalo y podrás volar por fuera del edificio.

Jiggies:

#1: Cuando Banjo aprenda el movimiento de Snooze Pack ve al primer piso y entra a una estancia a la izquierda de la entrada (es la puerta de la cámara que tiene al conejo en su parte superior). Entra y pasa el primer aplanador. Cuando pases usa la bolsa de Banjo para dormir y rellenar la energía. Sigue así hasta el final.

#2: Si tienes el pad de volar activado sal del edificio. Ahora, en la entrada de la industria (no del nivel, del edificio) hay una ventana, arriba, que claramente se ve sospechosa. Usa los huevos granada para destruirla y entra volando como Kazooie (sola) o si deseas usa el Claw Clamber para subir por el conjunto de huellas amarillas a la izquierda de la entrada (si vienes desde Isle o' Hags). Al entrar usa salta hasta la plataforma (es un salto algo exacto, si tienes problemas, espera a tener el movimiento Glide de Halfire Peaks). Allá tendrás una batalla con Tintops. Destruyelos a todos y cobra tu Jiggy.

#3: Ya activado el Pad de volar, vuela hasta la azotea. Allá checa las estructuras triangulares y destruye las ventanas sospechosas y entra por la de la derecha. Ahora checa que en una parte de ese cuarto hay una especie de placa o platina con tornillos. Usa Kazooie Taladro para sacar los tornillos y harás bajar una Pad de Salto. Ve al piso 4 y usa este Pad con Kazooie (sola) y el Pad. Ahora con las cajas salta y toma la Jiggy.

#4: Activa el contenedor de energía 4 (lee más arriba en "Contenedores de Energía Eléctrica") y entra a ese cuarto que está en el piso 4. Allí encontrarás el cuarto de control de calidad. Entrarás primero al Cuarto de Cables. Ahora en el cuarto de control de calidad (allí hacen test para ver que tan tóxicos son los productos químicos de Grunty :D). El objetivo es pegarle a los barriles azules con el logo de RARE. Destruyelos a todos pero cuidado porque se irá poniendo rápido en cada momento. Si fallas deberás salir y activar el abanico con el interruptor en una de las esquinas del Cuarto de Cables y luego regresar. Cuando salga la Jiggy ve donde Humba y conviértete en Lavadora. Ahora toma el ascensor de servicio y entra al cuarto de personal para entrar al Cuarto de Control de Calidad y poder reclamar la Jiggy.

#5: Ve al piso 4 y usa a Mumbo para acabar con el sistema de aplastamiento (para hacer aparecer el Pad debes ir al Cuarto de Calderas y cerca de la pila de carbón verás la placa de tornillos). Ahora debes regresar rápido y apaga los aplastadores con el interruptor de Banjo y Kazooie que ves al final. Ahora entra al cuarto de la izquierda hasta arriba. Usa los Pads y la combinación de interruptores para abrir las puertas (Usa el pad de separación que está en la parrilla que pasa por encima de los aplanadores). Bien ahora estarás en las alcantarillas (y eso que estamos en el piso 4). Ok, el objetivo es destruir a 20 Clinkers

ubicados alrededor de las alcantarillas. Esta pieza es algo difícil y puede cobrar muchos intentos. Nota que el nivel posee partes similares al Complex de Goldeneye 007. Escucha el particular sonido de los Clinkers y no te desespere. Al terminar reclama la Jiggy.

#6: Usando la Lavadora (la transformación de Humba) debes encontrar a 4 conejos y lavar sus ropas. Pero primero debemos abrir las placas con tornillos, similar a la Jiggy #3. A la izquierda del edificio (desde la entrada) usa el Pad de volar y entra por la ventana que rompes con granadas (la más baja). Quita los tornillos con el movimiento de Taladro. Aquí los 6 conejos:

Conejo 1). En el piso 1, en el cuarto de obreros a la izquierda de la entrada

Conejo 2). Primero debes usar a Banjo y Kazooie para abrir la puerta de ventilación que está cerca de la tienda de Humba. Usa el interruptor cerca del cuarto de Tintops. Ahora usa este camino y llegarás al conejo.

Conejo 3). En el piso 1, cuando hayas bajado la plataforma como te dije en esta misma pieza podrás ver que podrás saltar a donde está el conejo.

Conejo 4). Usando a Banjo ve al Cuarto de Calderas y destruye las cajas en la zona donde hay carbón. Ahora usa la lavadora para entrar y lavar la ropa del conejo.

Conejo 5). Desde el piso 2 ve por la puerta trasera y pasa el pantano hasta encontrar un conejo alejado en la parte de atrás del edificio.

Conejo 6). Toma el elevador de servicio hasta el último piso. Sal de ese cuarto y encontrarás en el siguiente al conejo.

#7: Vence a Weldar y ve al cuarto de Aire Acondicionado (sótano). Pasa por el tubo rotor que antes se esta moviendo y llegarás a la parte alta del enorme abanico hasta la Jiggy.

#8: Cuando aprendas el movimiento de Shack Pack de Halfire Peaks ve por la puerta a la izquierda del enorme abanico del sótano. Sigue y usa este movimiento para pasar sin problemas por el fonde del lago ácido hasta la Jiggy.

#9: Cuando aprendas el movimiento Sack Pack de Cloud Cuckooland ve al cuarto que abres con la batería 1 en el piso 1. Usa este movimiento con Banjo para llegar hasta el otro lado y reclamar la Jiggy.

#10: En el cuarto de calderas usa la batería para abrir el Cuarto de Empaques. Entra (de preferencia con Kazooie) y pasa el minijuego en el que destruyes los Twinkles. Anota 40 puntos en 1 minuto y reclama la Jiggy.

Notas Musicales:

20: usa el pad de volar o el Claw Clamber (el de escalar) de Kazooie para tomar la nota de 20 que está arriba de la entrada.

15: Después de la estación del tren hay un cuarto con Tintops. Revisa y encontrarás las notas.

15: En el piso 2, donde hay mucho tóxico verde líquido.

10: En la zona de la Jiggy #8.

10: En el piso 3, cerca de la entrada del Cuarto de Calderas.

10: Entrando a la Planta de Aire Acondicionado (en el sótano). Las verás en el camino.

Jinjios:

#1: Ve al nivel 4, Jolly's Roger Lagoon y entra por la entrada secreta del bar de Jolly hasta el lago. Usa Talon Torpedo para abrir la puerta.

Sigue el tubo congelando con huevos de hielo las aspas y reclama el Jinjo al final.

#2: Desde donde aprendes el movimiento de Legs Spring en el piso 2 ve y sepárate de Banjo. Usa a Kazooie y observa uno de los tubos que te lleva adonde hay un Jinjo en lo alto. Usa Legs Spring para llegar.

#3: En la parte de afuera, atrás sepárate y usa a Banjo para activar el interruptor que protege una caja. Ahora usa los zapatos especiales de Kazooie que están cerca y checa en la pared lateral del edificio las huellas amarillas de Kazooie. Haz esto rápido hasta llegar al Jinjo.

#4: Ve a la parte más alta del edificio y verás que uno de los tubos de escape de humo puede destruirse con huevos granada. Baja por allí hasta el cuarto de calderas y reclama el Jinjo.

#5: En la misma parte alta destruye una de las ventanas de las bodegas superiores. Entra y encontrarás un Jinjo en el suelo fácil de obtener.

Hexágonos de Miel:

#1: En la estación del tren. Pasa por las escaleras luego por el pasillo superior, destruye la caja que dice "Fragile" y usa los zapatos para saltar y tomar la pieza.

#2: Aprovecha el Pad de saltar que está en la zona de arriba de la entrada al Cuarto de Calderas

#3: En uno de los dos tubos de escape de humo en la parte alta del edificio.

Páginas de Cheato:

#1: En el cuarto de obreros del primero piso destruye la puerta al baño de hombres. Entra y verás a Loggo, el conocido inodoro. Usa Bill Drill para sacarle su pedazo de papel higiénico (que obviamente es una página Cheato).

#2: En la ventana de la pared deracha afuera del edificio. Vuela para llegar allá.

#3: Vence a Weldar y cruza el tubo que dejó de rotar en ese mismo cuarto.

Silos de JamJars:

#1: En el piso 1, a la derecha. Debes ir como Kazooie.

#2: Cerca de la entrada ve al Cuarto de Desperdicios (Waste Diposal Plant).

#3: En el piso 2, en la zona con mucho tóxico verde. Checa los alrededores y ve con Kazooie.

Glowbows:

#1: En el piso 2, verás que está encima de unas cajas. Es un poco complicado.

#2: Cerca de la tienda de Humba.

Jefe: WELDAR: Antorcha de soldar visualmente incomparable.

Este tipo es bastante cool y complicado. Asegúrate traer huevos granadas en buena cantidad. Primero evita sus ataques de fuego azul moviéndote y rodando de un lado a otro. Notarás que bajará su "cabeza" para aspirarte. Antes de que haga esto el se detiene un poco. Cuando ves su cabeza al nivel del piso debes tratar rápidamente quedar 100% defrente a su cabeza. Ahora, al aspirarte debes lanzarle un huevo granada a su boca y así explotará en su cuerpo inflamable. Repite el proceso hasta que Weldar salte muy alto y aprovecha que te lance tuercas y arandelas para obtener energía. Primero se lanzará al aire y caerá, luego empezará a lanzar bolas azules y espera a que empiece a aspirar de nuevo para lanzar más huevos granada. La otra variación ocurre cuando el piso queda

electrificado, evita a toda costa las rayas azules y finalmente te perseguirá con el piso aún electrificado y deberás evitarlo. Siempre debes estar atento a la aspiración y lanzarle los huevos granada para ganar.

5.7. NIVEL 7: HALFIRE PEAKS

Localización: en la zona llamada Cliff Top donde entras al nivel del lago. Checa los alrededores y verás un pequeño templo que es la entrada al frío y cálido mundo de Halfire Peaks.

Necesitas:

Conexiones: Mayahem Temple, Grunty's Industries, Jolly's Roger Lagoon.

Descripción: la verdad este es el nivel que menos me agrada en todos el juego. Quizá sea porque es el nivel con el peor framerate en cualquier juego de RARE. El nivel se compone de dos enormes secciones. La sección caliente donde dominan los lagos de lava ardiente, un enorme coliseo a la derecha de la entrada, un volcán de fuego, varios templos pequeños y estanques de aguas termales. La zona fría se compone de un escombroso terreno nevado, una playa congelada, una cueva de cristales de hielo, una enorme máquina succionadora de minerlas y un volcán de hielo.

Ubicaciones:

Como sabes se compone de dos grandes zonas: la zona caliente y la zona fría.

Zona Caliente: comprende en la entrada un camino que te lleva a dos direcciones. A la derecha está el Coliseo Romano y a la izquierda la Cabaña de Mumbo. En las zonas superiores encontrarás algunos templos, aguas termales, la entrada a la Estación del Tren de la Zona Caliente y un enorme volcán.

Zona Fría: posee en su parte más alta una máquina que sustrae minerales del subsuelo y que se comunica con las Industrias Grunty. Además está la entrada a la Caverna de Cristales de Hielo y una extraña formación geológica. En su piso más abajo encontrarás el Iglú de Boogy, la Tienda de Humba Wumba y una playa congelada.

----- > Espera la actualización <-----

////////////////////////////////////
6. Aspectos legales
////////////////////////////////////

Esta guía está autorizada para las siguientes páginas:
www.sectorn.net: la mejor página de Nintendo en español.
www.gamefaqs.com: la mejor página de FAQs en el mundo.

Cualquiera consulta, duda, error en la guía o comentario pasarlo a
fragojr@yahoo.com.

Si deseas la guía en forma parcial o total avisar al autor por su email.

Chitré, Herrera, Panamá.

Copyrights 2003, TurokJr (Juno64)