



- 2.1 Hacia Morph Ball Bomb
- 2.2 Hacia Space Jump Boots
- 2.3 Hacia Dark & Light Beams
- 2.4 Hacia Dark Suit
- 2.5 Hacia Súper Misiles
- 2.6 Hacia Boost Ball & Seeker Missiles
- 2.7 Hacia Gravity Boost
- 2.8 Hacia Grapple Beam
- 2.9 Hacia Dark Burst
- 2.10 Hacia Dark Visor
- 2.11 Hacia Spider Ball
- 2.12 Hacia Power Bombs
- 2.13 Hacia Sunburst
- 2.14 Hacia Echo Visor
- 2.15 Hacia Screw Attack
- 2.16 Hacia Annihilator Beam
- 2.17 Hacia Sonic Boom
- 2.18 Hacia Light Suit
- 2.19 Ítems "que sobran"

3. Bosses.

4. Walkthrough.

4.X Prólogo

- 4.1 Morph Ball Bomb
- 4.2 Space Jump Boots
- 4.3 Dark & Light Beams
- 4.4 Dark Suit
- 4.5 Super Misiles
- 4.6 Boost Ball & Seeker Missiles
- 4.7 Gravity Boost
- 4.8 Grapple Beam
- 4.9 Dark Burst
- 4.10 Dark Visor
- 4.11 Spider Ball
- 4.12 Power Bombs
- 4.13 Sunburst
- 4.14 Echo Visor
- 4.15 Screw Attack
- 4.16 Annihilator Beam
- 4.17 Sonic Boom
- 4.18 Light Suit
- 4.19 Sky Temple Keys
- 4.20 La batalla final

5. Secretos.

6. Información legal.

7. Agradecimientos y contacto.

-----  
\* Actualizaciones \*  
-----

\* (21 de marzo, 2006): agregada la localización de una expansión faltante en el Walkthrough.

-----  
1. Log Book

Aquí menciono los lugares en que se localizan los enemigos, la forma en la que se sigue es la siguiente:

Z (X: Y) "\*\*\*"

Z representa la criatura a escanear, X el mundo e Y el nombre del cuarto en donde se encuentran. "\*\*\*" quiere decir que el enemigo sólo aparece una vez, así que si no lo escaneas cuando lo ves por primera vez, ya no vuelve a aparecer. Lo demás son puras clasificaciones de acuerdo al Log Book.

=====

## 1.1 Creatures

=====

### @ Aether

#### \* Aquatic

##### - Large Aquatic

Alpha Blogg (Torvus Bog: Hydrodynamo Shaft) \*\*

Blogg (Torvus Bog: Fortresss Transport Access)

##### - Small Aquatic

Bloggling (Torvus Bog: Hydrodynamo)

Hydlings (Torvus Bog: Path of Roots)

#### \* Flying

##### - Large Flying

Shredder (Torvus Bog: Torvus Lagoon - Ruined Alcove) \*\*

Shriekbat (Agon Wastes: Temple Access)

Shrieker (Torvus: Torvus Temple)

##### - Small Flying

Light Flyer (Great Temple: Transport B Access)

Lumite (Agon Wastes: plaza Access)

Sandbats (Agon Wastes: Mining Plaza)

War Wasps (Temple Grounds: Sacred Bridge)

#### \* Ground

##### - Predators

Alpha Sandigger (Agon Wastes: Agon Temple) \*\*

Alpha Splinet (Great Temple: Temple Sanctuary) \*\*

Grenchier (Torvus Bog: Forgotten Bridge)

Sandigger (Agon Wastes: Mining Plaza)

Splinter (Temple Grounds: Dynamo Chamber)

Sporb (Torvus Bog: Abandoned Worksite)

##### - Surface Prowlers

Brizgee (Agon Wastes: Mining Station A)

Green Kralee (Temple Grounds: Industrial Site)

Kralee (Agon Wastes: Mining Station B)

Krocus (Torvus Bog: Grove Access)

Light Bringer (Dark Agon: Duelling Range) \*\*

Seed Burster (Torvus Bog: Training Access)

##### - Tunnel Prowlers

Pill Bug (Sanctuary: Dynamo Works)

Worker Splinter (Temple Grounds: Hive Tunnel)

#### \* Mechaniloids

##### - Large

Ing Smasher (Sanctuary: Hall Of Combat Mastery) \*\*

Mekenobite (Sanctuary: Sacntuary Temple)

Quad CM (Sanctuary: Reactor Core - Dynamo Works - Main Research) \*\*

Quad MB (Mata al MB usando las bombas para que puedas ver al CM) \*\*

Watchdrone (Dark Torvus Bog: Sacrificial Chamber) [Light Suit requerido]

##### - Small

Dilligence Class Drone (Sanctuary Fortress: Dynamo Access)

Harmony Class Drone (Great Temple: Transport A Access)

Mechlops (Sanctuary Fortress Dynamo Access)

Octopede (Sanctuary Fortress: Power Junction)

Rezbit (Sanctuary Fortress: Reactor Core)

Serenity Class Drone (Sanctuary Fortress: Temple Transport Access)

##### - Stationary

Caretaker Class Drone (Sanctuary Fortress: Dynamo Access) \*\*  
Growler Class Turret (Temple Grounds: Trooper Security Station)  
Humility Class Turret (Agon Wastes: Biostorage Access)  
Luminoth Turret (Temple Grounds: Fortress Transport Access)  
Vigilance Class Turret (Agon Wastes: Central Mining Station) \*\*

@ Dark Aether

\* Darklings

- Darkling Aquatic

Dark Blogg (Torvus Bog: Training Chamber)  
Dark Phlogus (Dark Torvus Bog: Putrid Alcove)

- Darkling Flyers

Dark Shredder (Dark Torvus Bog: Dark Torvus Temple) \*\*  
Dark War Wasp (Temple Grounds: Service Access)  
Nightbarb (Dark Agon Wastes: Doomed Entry)

- Darkling Ground

Dark Alpha Splinter (Great Temple: Temple Sanctuary) \*\*  
Dark Grenchier (Dark Torvus Bog: Crypt)  
Dark Spinter (Dark Agon Wastes: Doomed Entry)

- Darkling Mechaniloid

Corrupted Sentreye (Sky Temple Grounds: Abandoned Base)  
Dark Diligence Drone (Ing Hive: Hazing Cliff)  
Dark Ingsasher (Ing Hive: Hive Reactor) \*\*  
Dark Quad MC (Sanctuary Fortress: Sanctuary Temple; Ing Hive: Hive Temple)

\*\*

Dark Quad MB (mata al MB con bombas para ver al CM) \*\*

- Darkling Offworld

Dark Missile Trooper (Temple Grounds: Hive Chamber A) \*\*  
Dark Pirate Commando (Sanctuary Fortress: Aerie) \*\*  
Dark Pirate Trooper (Agon Wastes: Portal Terminal) \*\*  
Dark Preed (Dark Agon Wastes: Doomed Entry)  
Dark Tallon Metroid (Sky Temple Grounds: Phazon Grounds)  
Dark Trooper (Temple Grounds: Command Chamber)

\* Emperor Ing (Sky Temple: Sanctum)

Emperor Ing Body (parte inferior de la 1° forma)  
Emperor Ing Head (cabeza con los tentáculos de la 1° forma)  
Emperor Ing Eye (energía que aparece al destruir los tentáculos)  
Emperor Ing Chrysalis (forma a la que atacas con Morph Ball)  
Mutated Emperor Ing (forma final)

\*Guardians \*\*

- Amorbis (Dark Agon Wastes: Dark Agon Temple) \*\*

Amorbis 1 (gusanos brincando en el aire) \*\*  
Amorbis 2 (gusanos unidos en la bola central) \*\*

- Chykka (Dark Torvus Bog: Dark Torvus Temple) \*\*

Chykka (primera forma de dragón) \*\*  
Chykka Larva (nada en el agua) \*\*  
Chykkings (emitidos por la segunda forma) \*\*  
Dark Chykka (forma final) \*\*

- Quadraxis (Ing Hive: Hive Temple) \*\*

Damaged Quadraxis (cuerpo sin cabeza) \*\*  
Final Head Module (la cabeza cuando es vulnerable a las bombas) \*\*  
Shielded Head Module (cabeza fuera del cuerpo) \*\*  
Stunned Head Module (cabeza después del cuerpo destruido) \*\*  
Quadraxis (primera forma) \*\*

- Sub Guardians

Bomb Guardian (Agon Wastes: Agon Temple) \*\*  
Boost Ball Guardian (Dark Torvus Bog: Dark Torvus Arena) \*\*  
Grapple Guardian (Dark Torvus Bog: Sacrificial Chamber) \*\*  
Jump Guardian (Dark Agon Wastes: Judgement Pit) \*\*  
Power Bomb Guardian (Dark Torvus Bog: Undertemple) \*\*

Spider Guardian (Sanctuary Fortress: Dynamo Works) \*\*

\* Ing

Hunter Ing (Dark Torvus Bog: Pilluted Mire)  
Inglet (Dark Agon Wastes: Crossroads)  
Ing Larva Swarm (Ing Hive: Entrance Defense Hall)  
Ing Storm (Sky Temple Grounds: Reliquary Access)  
Warrior Ing (Dark Agon: Dueling Range)  
Darkling Tentacle (Dark Agon Wastes: Double Path)

@ Offworld

- Dark Samus

One (Agon Wastes: Main Reactor) \*\*  
Two (Sanctuary Fortres: Aerie) \*\*  
Three (Sky Temple Grounds: Sky Temple Gateway)  
Four (cuando #3 haya perdido 1/3 de su energía, parece calaca)

- Metroids

Tallon Metroid (Agon Wastes: Biostorage)  
Infant Tallon Metroid (Agon Wastes: Biostorage)

- Pirates

Pirate Aerotrooper (Agon Wastes: Bioenergy Production - Mining Station A)  
Pirate Commando (Sanctuary Fortress: Sanctuary Entrance) \*\*  
Pirate Grenadier (Agon Wastes: Command Center) \*\*  
Pirate Trooper (Temple Grounds: GFMC Compound) \*\*  
Preed (Torvus Bog: Hydrodynamo Station)

=====

1.2 Lores

=====

@ Luminoth Lore

\* A-Kul's Clues

- Cadre 1 Clues

B Stl's key (Sky Temple Grounds: Sky temple Gateway) \*\*  
G Sch's key (Sky Temple Grounds: Sky temple Gateway) \*\*  
J Stl's key (Sky Temple Grounds: Sky temple Gateway) \*\*  
S Dly's key (Sky Temple Grounds: Sky temple Gateway) \*\*

- Cadre 2 Clues

C Rch's key (Sky Temple Grounds: Sky temple Gateway) \*\*  
J Fme's key (Sky Temple Grounds: Sky temple Gateway) \*\*  
M Dhe's key (Sky Temple Grounds: Sky temple Gateway) \*\*  
S Jrs's key (Sky Temple Grounds: Sky temple Gateway) \*\*

\* Conflict

- First Phase

Dark Aether (Torvus Bog: Torvus Energy Controller)  
New Weapons (Torvus Bog: Gathering Hall)  
Our War Begins (Torvus Bog: Underground Tunnel)  
Recovering Energy (Torvus Bog: Training Chamber)  
The New Terror (Torvus Bog: Catacombs)

- Second Phase

Agon Falls (Sanctuary Fortress: Sanctuary Energy Controller)  
Shattered Hope (Sanctuary Fortress: Main Gyro Chamber)  
The Final Crusade (Sanctuary Fortress: Hall Of Combat Mastery)  
The Sky Temple (Temple Grounds: Fortress Transport Access)  
Torvus Falls (Sanctuary Fortress: Main Reactor)

- Final Phase

Sanctuary Falls (Sanctuary Fortress: Watch Station)  
Twilight (Sanctuary Fortress: Sanctuary Entrance) [requiere Power Bombs]

\* History

- Dark Age

Age of Anxiety (Temple Grounds: Meeting Grounds) [requiere Boost Ball]

Cataclysm (Agon Wastes: Mining Station A)  
The Ing Attack (Torvus Bog: Path of Roots)  
The World Warped (Temple Grounds: Path of Eyes)  
- Golden Age  
Light of Aether (Agon Wastes: Portal Terminal)  
Origins (Great Temple: Main Energy Controller)  
Our Heritage (Temple Grounds: Transport to Agon Wastes)  
Paradise (Agon Wastes: Mining Plaza)  
Saving Aether (Agon Wastes: Agon Energy Controller)  
The Stellar Object (Agon Wastes: mining Station B)

#### @ Keybreaker Lore

##### \* Cadre 1

A Kul's Testament (Sky Temple Grounds: Sky Temple Gateway)  
B Stl's Testament (Agon Wastes: Main Reactor)  
G Sch's Testament (Torvus Bog: Catacombs)  
J Stl's Testament (Agon Wastes: Central Mining Station)  
S Dly's testament (Torvus Bog: Torvus Lagoon)

##### \* Cadre 2

C Rch's Testament (Sanctuary Fortress: Dynamo Works)  
D Isl's Testament (Temple Grounds: Storage Cavern A)  
J Fme's Testament (Temple Grounds: Industrial Site)  
M Dhe's Testament (Temple Grounds: Landing Site)  
S Jrs's Testament (Sanctuary Fortress: Sanctuary Entrance) [Spider Ball  
requerida]

#### @ Space Pirate Logs

##### \* Cycle 4

Log 44681 (Agon Wastes: Command Center)  
Log 48853 (Agon Wastes: Command Center)

##### \* Cycle 5

Log 50086 (Agon Wastes: Command Center)  
Log 54421 (Agon Wastes: Command Center)

##### \* Cycle 6

Log 62217 (Agon Wastes: Command Center)  
Log 63622 (Agon Wastes: Biostorage)  
Log 67135 (Agon Wastes: Save Station 3)  
Log 69899 (Agon Wastes: Storage D)

##### \* Cycle 7

Log 70136 (Agon Wastes: Security Station B)  
Log 71599 (Agon Wastes: Central Mining Station) [usa las torretas]

#### @ Trooper Logs

##### \* Force One

CAPT A Exeter (Temple Grounds: GFMC Compound)  
LCPL J Brode (Temple Grounds: GFMC Compound)  
PFC G Haley (Temple Grounds: GFMC Compound)  
PFC I Crany (Temple Grounds: GFMC Compound)  
PFC S Milligan (Temple Grounds: GFMC Compound)  
SPC F Triplette (Temple Grounds: GFMC Compound)

##### \* Force Two

GSGT C Benet (Temple Grounds: Command Chamber)  
PFC E Denys (Temple Grounds: Sacred Bridge)  
PFC L Bronda (Temple Grounds: Communications Area)  
PFC M Veroni (Temple Grounds: Collapsed Tunnel)  
SPC B Reeves (Temple Grounds: Command Chamber)  
SPC M Angseth (Temple Grounds: Trooper Security Station)

=====  
@ Aether Studies

\* Aether

Aether (Agon Wastes: Command Center)  
Dark Portal (Agon Wastes: Portal Site)  
Energy Controller (Dark Agon: Dark Agon Energy Controller)  
U-Mos (Great Temple: Main Energy Controller)

\* Dark Aether

Dark Aether (Agon Wastes: Command Center)  
Light Portal (Dark Agon Wastes: Portal Site)  
Phazon (Agon Wastes: Main Reactor)

@ Biology

\* Cocoons

Metroid Cocoon (Agon Wastes: Bistorage)  
Splinter Cocoon (Temple Grounds: Dynamo Chamber)  
War Asp Hive (Temple Grounds: Temple Assembly Site)

\* Darklings

Dormant Ingclaw (Sky Temple Grounds: Phazon Grounds)  
Ingclaw (Dark Agon Wastes: Watering Hole)  
Ing Webtrap (Dark Agon Wastes: Battleground) \*\*  
Webling (Dark Agon Wastes: Feeding Pit Access) \*\*

\* Ing Storage

Bladepod (Dark Agon Wastes: Portal Site)  
Flying Ing Cache (Ing Hive: Hive Dynamo Works) \*\*  
Ingsphere Cache (Dark Torvus Bog: Dark Forgotten Bridge)  
Ingworm Cache (Ing Hive: Culling Chamber)

\* Platforms

Agon Bearer Pod (Agon Wastes: Transport to Temple Grounds)  
Bloatsac (Torvus Bog: Forgotten Bridge)  
Blueroot Tree (Agon Wastes: Save Station A)  
Sand Grass (Agon Wastes: Plaza Access)  
Torvus Bearer Pod (Torvus Bog: Transport to Temple Grounds)  
Torvus Hanging Pod (Torvus Bog: Temple Transport Access)

@ Luminoth Technology

\* Lift Crystals

Dark Lift Crystal (Dark Agon: Feeding Pit)  
Liftvine Crystal (Dark Torvus Bog: Brooding Ground)  
Light Lift Crystal (Dark Agon Wastes: Feeding Pit)

\* Light Beacons

Energized Beacon (Dark Agon Wastes: Feeding Pit) [usa el Light Beam]  
Light Beacon (Dark Agon Wastes: Portal Site)  
Nullified Beacon (Dark Agon Wastes: Doomed Entry) [usa el Dark Beam]  
Super Beacon (Ing Hive: Ing Temple Access) [usa el Annihilator Beam]

\* Light Crystals

Energized Crystal (Dark Agon Wastes: Feeding Pit) [usa el Light Beam]  
Light Crystal (Dark Agon Wastes: Portal Site)  
Nullified Crystal (Dark Agon Wastes: Doomed Entry) [usa el Dark Beam]  
Super Crystal (Ing Hive: Dynamo Works) [usa el Annihilator Beam]

\* Utility Crystal

Dark Sentinel Crystal (Dark Torvus Bog: Dark Forgotten Bridge)  
Sentinel Crystal (Torvus Bog: Forgotten Bridge)

@ Mechanisms

\* GF Security

GF Bridge (Temple Grounds: Industrial Site)  
GF Gate Mk VI (Temple Grounds: Hive Chamber A)  
GF Gate Mk VII (Temple Grounds: Dynamo Chamber) \*\*

\* Systems

- Bomb Slot (Agon Wastes: Security Station A)
- Grapple Point (Dark Torvus Bog: Sacrificial Chamber)
- Kinnetic Orb Cannon (Temple Grounds: Sacred Bridge) \*\*
- Spider Ball Track (Sanctuary Fortress: Dynamo Works)
- Spinner (Torvus Bog: Training Chamber)
- Wall Jump Surface (Ing Hive: Central Hive West Transport)

\* Vehicles

- GFS Tyr (Temple Grounds: GFMC Compound)
- Pirate Skiff (Agon Wastes: Central Mining Station)
- Samus's Gunship (Temple Grounds: Landing Site)

-----

## 2. Expansions.

Esta sección se encuentra dividida en 19 partes, cada una menciona las expansiones camino hacia la parte mencionada en el capítulo; de igual manera, esa es la forma de división de la guía, así que tanto en la guía puedes saber tu trayecto. La forma de leer esta sección es igual a la anterior (X: Y) donde X es el mundo, Y es el cuarto.

En total son

- \* Misiles: 255 (49 expansiones). [Faltan 2, pero el Missile Launcher y los Seeker Missiles otorgan 5 extras al tomarlos]
- \* Energy Tanks: 14 (14 expansiones).
- \* Power Bombs: 10 (8 expansiones).
- \* Beam Ammo: 250 (4 expansiones).

\* Nota: la localización de los Key Ítems (Morph Ball Bomb, etc.) vienen en el Walkthrough, en esta parte sólo son expansiones.

=====  
2.1 Hacia Morph Ball Bomb  
=====

\* Energy Tank 1 (Temple Grounds: Storage Cavern B): al obtener el Missile Launcher, usa un misil en la puerta roja en la esquina de Temple Grounds. El tanque te espera dentro del cuarto.

\* Misil 1 (Temple Grounds: Transport to Agon Wastes): Cuando entres al transporte de Agon Wastes, voltea a la izquierda y dispara al círculo verde en medio de la telaraña para encontrar la expansión.

=====  
2.2 Hacia Space Jump Boots  
=====

\* Misil 2 (Agon Wastes: Portal Access): después de haber usado los Kinnetic Orb Cannons para llegar al otro lado del lugar, gira y verás un Luminoth muerto, detrás de él se esconde la expansión (no te metas en el cañón otra vez, evítalo).

\* Misil 3 (Agon Wastes: Sand Cache): después de visitar el Agon Energy Controller, ve hasta la parte más alta de la Mining Station A y escanea la puerta color ámbar, continúa por ahí hacia la expansión.

\* Energy tank 2 (Agon Wastes: Mining Station): Al entrar a la Mining Station Access deja caer una bomba en el bloque en medio del túnel que te llevará a un Kinnetic Orb Cannon, que te disparará hacia la expansión.

=====  
2.3 Hacia Dark & Light Beams  
=====

\* Misil 4 (Agon Wastes: Transport Center): después de que regreses de tu viaje hacia el mundo oscuro, toma la puerta que lleva hacia la izquierda en la parte más lejana del portal y activa el mecanismo con una bomba.

\* Misil 5 (Agon Wastes: Command Center): Cuando entras a este lugar por primera vez, lo harás en Morph Ball rodando por debajo de unas rejillas. Rueda por las primeras dos barreras eléctricas, luego torna a la derecha y ve al final del camino por la expansión.

\* Energy Tank 3 (Agon Wastes: Bioenergy Production): Usa los controles en la parte más lejana del cuarto para hacer que las plataformas suban y bajen. Mientras estás viendo a los controles nota que hay 3 sets de ellos; cada uno tiene un botón derecho como uno izquierdo, el izquierdo baja la plataforma como el derecho la sube. De izquierda a derecha, necesitas bajar el primero 1 vez, el segundo 2 veces y el tercero 3 veces. Luego sube las plataformas y ve por la expansión.

=====  
2.4 Hacia Dark Suit  
=====

\* Misil 6 (Agon Wastes: Storage B): Después de conseguir el Dark Beam, mata a los Metroids en la Biostorage Station y luego ve por la puerta oscura en el piso de arriba.

\* Beam Ammo 1 (Agon Wastes: Central Mining Station): usa la puerta de luz en el piso de arriba en el Command Center para llegar a la Central Mining Station, luego usa la torreta que se encuentra a la izquierda para eliminar los 3 generadores: el primero está debajo de ti, el segundo en la parte derecha y el último en la pared de fondo. Deja la torreta y brinca hacia las plataformas, haz tu camino hacia el agujero en donde el segundo generador se encontraba y rueda por debajo del campo de fuerza para tomar la expansión.

\* Misil 7 (Agon Wastes: Ventilation Area A): rueda hacia el bloque de la derecha y destruye al enemigo, luego usa saltos con bombas para llegar a lo alto del bloque, sigue brincando y llega a otro camino, sigue por la izquierda y llegarás a la expansión.

\* Energy Tank 4 (Agon Wastes: Mine Shaft): usa Morph Ball hacia la izquierda hasta que se vea una piedra cuadrada y amarilla con grietas. Usa saltos con bombas para llegar arriba ve ella, luego brinca hacia la izquierda hacia otro barranco. Ahora sigue lo más a la izquierda que puedas, pasando por los bloques que desaparecen para que llegues a una pared, de ahí brinca, arriba sigue girando hacia la izquierda hasta entrar a una pared agrietada. Quédate en medio de la pared y empieza a hacer saltos con bombas con inclinación a la izquierda para llegar a un montículo, sigue saltando y presionando izquierda hasta que caigas y tomes tu merecida expansión.

\* Misil 8 (Dark Agon Wastes: Ing Cache 4): ve por la puerta oscura en la base de Duelling Range, sigue derecho y luego voltea para ver la expansión escondida en un pequeño agujero.

=====  
2.5 Hacia Súper Misiles  
=====

\* Misil 9 (Temple Grounds: Hive Chamber A): la segunda vez que entres al Hive Chamber A (después de hablar con U-Mos por primera vez) conocerás al Dark Missile Trooper. Al matarlo la recompensa es la expansión.

\* Misil 10 (Temple Grounds: Hive Chamber B): localiza las cubiertas brillantes con grietas que se encuentran al lado del túnel que se usó al principio del juego, coloca una bomba y sigue el camino hacia la expansión.

\* Misil 11 (Temple Grounds: Temple Assembly Site): brinca en un pilar pequeño a mano izquierda de la puerta que lleva hacia el elevador, luego brinca de ahí hacia la colina. Sigue por allí hasta el túnel, luego baja el túnel tomando la expansión.

\* Misil 12 (Great Temple: Transport Access B): mirando en dirección opuesta al cuarto del elevador en Transport B Access, busca un agujero en la pared más o menos a la mitad del corredor, métete y usa la bomba para impulsarte hacia arriba y tomar la expansión.

\* Misil 13 (Plain Of Dark Workshop: Sky Temple Grounds): localiza la base de la masa de Ingworms.

\* Misil 14 (Temple Grounds: Communication Area): usa un doble salto para llegar cerca de una entrada y usa una bomba para destruir el vidrio y en el agujero buscar la expansión.

\* Misil 15 (Torvus Bog: Forgotten Bridge): después de activar el mecanismo de bomba en Dark Forgotten Bridge, ve al mundo de luz y camina por el puente, al final se encuentra la expansión.

\* Enero Tank 5 (Torvus Bog: Temple Access): ve por la puerta oscura en el Great Bridge para entrar al Temple Access. Busca los dos círculos en el piso, coloca una bomba en el primero y déjate caer por el agujero para obtener la expansión.

=====  
2.6 Hacia Boost Ball & Seeker Missiles  
=====

\* Misil 16 (Torvus Bog: Underground Tunnel): justo cuando entres al Underground Tunnel desde el Torvus Temple, ve por debajo de las grietas cerca de la puerta y toma la expansión.

=====  
2.7 Hacia Gravity Boost  
=====

\* Misil 17 (Torvus Bog: Hydrodynamo Station): después de quitar el primer seguro en Hydrodynamo Station, podrás alcanzar una plataforma enfrente de una puerta morada, la expansión está allí.

=====  
2.8 Hacia Grapple Beam  
=====

\* Energy Tank 6 (Torvus Bog: Transit Tunnel East): Ve hacia el mecanismo de bomba en el tubo a la parte final izquierda del Transit Tunnel East y actívalo. Rueda 3 tubos a tu derecha y usa bombas para abrirte camino y así llegar a otro mecanismo; usa un doble salto con bombas y rueda 2 tubos más a la izquierda y usa las bombas para abrirte camino hacia la expansión.

\* Misil 18 (Dark Torvus Bog: Undertransit 1): ve hacia el tubo más bajo y rueda lo más a la izquierda que puedas, luego usa saltos con bombas para llegar al tubo superior y luego ir hasta el engrane en la cima. Al otro lado, ve hacia el fondo y rueda hacia la parte más derecha, luego usa saltos con bombas y toma la izquierda en el tubo medio, ahora usa saltos con bombas hacia la derecha y agarra la expansión. :S

=====  
2.9 Hacia Dark Burst  
=====

Nada

=====  
2.10 Hacia Dark Visor  
=====

\* Misil 19 (Dark Agon Wastes: Crossroads): Usa Boost Ball para llegar a la cima de la media pipa en el Transport Center. Cuando aterrices en la plataforma, entra en el portal y toma la expansión.

\* Misil 20 (Torvus Bog: Abandoned Worksite): usa el Grapple Beam y aterriza en la plataforma para agarrar la expansión. Si se entra desde el lado de Great Bridge, se debe usar el Grapple Beam, darse la vuelta y usar el Grapple Beam de nuevo.

\* Misil 21 (Torvus Bog: Portal Chamber): desde el mundo oscuro entra al Portal Chamber, ve al lado que está más cercano al Poisoned Bog, usa el doble salto para alcanzar un agujero en la pared y ve por allí, sigue por allí y llega al Portal, usa el Light Beam y en el mundo de luz se encontrará la expansión.

\* Beam Ammo 2 (Dark Torvus Bog: Cache A): ve por la puerta morada en Poisoned Bog y derribala con los Seeker Missiles. La expansión está del otro lado.

\* Energy Tank 7 (Dark Torvus Bog: Cache B): Ve por el túnel rojo al final del Dark Torvus temple y abre la puerta verde hacia la expansión. Si tienes las 3 llaves CUIDA TU PASO POR LA LUZ ROJA, de lo contrario no podrás conseguir la expansión hasta vencer a Chykka, jefe del templo.

=====  
2.11 Hacia Spider Ball  
=====

\* Misil 22 (Torvus Bog: Path Of Roots): usa el Grapple Beam para cruzar por el agua y agarrar la expansión. El punto para usar el Grapple Beam está del lado del Great Bridge.

\* Misil 23 (Torvus Bog: Torvus Lagoon): la expansión espera en un montículo pequeño en una plataforma de la parte superior, usa el Gravity Boost para evadir las Venos Weeds y así flotar hacia la expansión.

\* Energy Tank 8 (Temple Grounds: Windchamber Gateway): entra la Windchamber Gateway por la puerta verde en el path of Eyes. Usa el Kinnetic Orb Cannon para cruzar, luego usa el Grapple Beam.

\* Misil 24 (Great Temple: Transport Access A): ve por el agujero en donde está la Save Station y usa una bomba en la pila de rocas de Talloric Allow, luego rueda por ese camino hacia la expansión.

=====

## 2.12 Hacia Power Bomb

=====

\* Misil 25 (Sanctuary Fortress: Dynamo Works): después de aniquilar al Spider Guardian, sigue los rieles de la Spider Ball hacia la derecha y luego arriba. Antes de dejar la última sección de la madriguera del jefe (después ve un gran pedazo de riel que va directamente hacia arriba) verás un pequeño lugar. Usa salto con bombas para llegar a ese lugar y ve por la expansión.

\* Misil 26 (Sanctuary Fortress: Hall Of Combat Mastery): sigue el riel azul de Spider Ball que lleva a una pared, luego usa el mecanismo de bomba que encuentres. Luego usa Boost Ball por las flamas y usa saltos con bombas para llegar al tercer nivel. Ve hacia la izquierda hasta que llegues a la parte lejana de la pared y brinca hacia la plataforma movible más alta. Rueda hasta que veas Phazon y brinca hacia la plataforma, usa Spider Ball y te agarrarás de ella. Brinca y gira a la derecha hasta llegar hasta la expansión.

\* Misil 27 (Ing Hive: Hazing Cliff): entra a Hazing Cliff desde el Culling Chamber y mata al Dark Dilligence Drone con el Light Beam recargado y toma la expansión.

\* Energy Tank 9 (Sanctuary Fortress: Reactor Core): usa el Kinnetic orb Cannon para llegar a la gran bola, pégate a ella con Spider Ball, ve hacia arriba hacia una segunda bola y colócate sobre el punto rojo. Usa esta táctica para llegar al final (evadiendo la electricidad que te hará caer) para reclamar la expansión.

=====

## 2.13 Hacia Sunburst

=====

\* Misil 28 (Torvus Bog: Gathering Hall): usa las Power Bombs para romper el vidrio que drenará la piscina. Usa la nueva media pipa e impúlsate hasta arriba para agarrar el riel de Spider Ball. Usa una combinación de saltos con bombas y Boost Ball para llegar a un mecanismo de bomba. Repite este proceso en el otro lado y usa el Grapple Beam hacia la nueva plataforma para llegar a la expansión.

\* Misil 29 (Torvus Bog: Training Center): elimina a los Dark Bloggs y usa el riel de Spider Ball desde el agua y usa Boost Ball para llegar a otro riel. Cuando llegues a un montón de rieles cae a la estatua y activa el mecanismo de bomba para otra expansión.

\* Misil 30 (Torvus Bog: Torvus Grove): usa una Power Bomb en las piernas débiles del árbol para hacer un agujero en la pared que revela la expansión.

\* Power Bomb 8 (Torvus Bog: Great Bridge): usa una Power Bomb en la pila de rocas cerca del túnel rojo, luego ve por ahí y reclama la expansión.

\* Energy Tank 10 (Torvus Bog: Torvus Plaza): usa la media pipa para llegar al riel de Spider Ball y sigue hasta llegar a un Log, continúa por el riel que lleva a otro Log, continúa y llegarás a un tercer Log, continúa y llegarás a un cañón y poco después estará la expansión.

=====

## 2.14 Hacia Echo Visor

=====

\* Power Bomb 2 (Sanctuary Fortress: Sanctuary Entrance): usando una Power Bomb, rompe el vidrio agrietado en el lado de entrada de la fortaleza. Usa el

elevador y escanea el panel para activar el cañón; usa el cañón para llegar a los rieles de Spider Ball y luego rueda hacia el riel superior para llegar a una torreta pesada, úsala para derribar una pared en la parte lejana, la fachada del templo y las espinas a la derecha de la fachada. Deja la torreta y encuentra un riel de Spider Ball al lado de la puerta de la fortaleza y síguela hacia un nuevo agujero. Ve al cañón una vez más y deja que te lleve a la expansión.

\* Power Bomb 3 (Sanctuary Fortress: Transit Station): usa una Power Bomb para romper el vidrio agrietado y entra en el portal detrás de él. Derrota al Dark Ingmasher para tomar el portal que resguardaba. Ve por el túnel y toma otro portal. Usa los rieles de Spider Ball para llegar a otro portal, luego usa otro riel y ve hacia la expansión.

\* Misil 31 (Sanctuary Fortress: Temple Access): Ve al piso principal y usa el Dark Visor en combinación con los Seeker Missiles para encontrar un cañón. Usa el Echo Visor para encontrar un mecanismo sónico, destrúyelo y regresa al cañón para reclamar la expansión. Usa el mecanismo de Boost Ball para escapar.

=====  
2.15 Hacia Screw Attack  
=====

\* Misil 32 (Sanctuary Fortress: Main Research): trepa el riel de Spider Ball y síguelo hasta la expansión, evita los engranes movibles y ocasionalmente usa saltos con bombas para cambiar de rieles.

\* Misil 33 (Sanctuary Fortress: Central Area Transport West): ve a la parte más alta del cuarto y ve abajo un nivel. Busca 3 agujeros en el suelo y cae en el que está más a la izquierda. Toma dos caminos más a la derecha y cae en la expansión.

\* Energy Tank 11 (Sanctuary Fortress: Watch Station Access): entra a Watch Station Access vía la puerta en Watch Station y toma la expansión.

\* Beam Ammo 3 (Sanctuary Fortress: Watch Station): encuentra el riel de Spider Ball en el cuarto y tómallo hacia el cañón en el centro del cuarto, éste te llevará a otro riel; ve hacia la derecha hasta llegar a un cinturón. Sigue y coloca una bomba justo cuando pases un set de barras rojas para moverte de un cinturón a otro. Al llegar a un buen número de rieles rueda a la parte más a la izquierda y baja hacia otro riel, usa saltos con bombas desde ese punto para llegar a un punto superior y ve hacia un túnel. Sigue a la derecha hasta ver tu reflejo, luego ve hacia la cámara para reclamar tu premio.

=====  
2.16 Hacia Annihilator Beam  
=====

\* Misil 34 (Ing Hive: Aerial Training Site): busca la superficie para hacer saltos de pared cerca del portal y úsala para llegar a la expansión.

=====  
2.17 Hacia Sonic Boom  
=====

\* Power Bomb 4 (Sanctuary Fortres: Main Gyro Chamber): usando el Annihilator Beam y el Echo Visor, abre la puerta en el fondo del cuarto, sube al cañón y toma la expansión.

\* Misil 35 (Sanctuary Fortress: Sentinel's Path): dispara el Annihilator en la

puerta que tiene ecos mientras usar el Echo Visor para escuchar el ritmo y luego dispara a las llaves de eco para que el ritmo quede de la misma manera y así puedas abrir la puerta y reclamar tu premio.

\* Misil 36 (Agon Wastes: Main Reactor): en el piso más bajo, toma el camino (no es el que lleva al Luminoth muerto) y usa Boost Ball para llegar a otro camino. Calcula bien tus saltos para ir por los espacios en el metal, al final usa una Power Bomb en el vidrio y toma la expansión.

\* Misil 37 (Dark Agon Wastes: Warrior's Walk): usa una Power Bomb en la parte débil del piso y rueda lo más rápido posible sobre el Phazon para tomar la expansión.

=====  
2.18 Hacia Light Suit  
=====

\* Misil 38 (Agon Wastes: Sand Processing): Usa la media pipa para alcanzar un túnel que lleva a un cuarto de poder, escanea el panel y activa el mecanismo de bomba para drenar la arena de otra sección del cuarto. Entonces rueda de regreso para reclamar la expansión.

\* Misil 39 (Agon Wastes: Storage C): levanta las plataformas en medio de Bioenergy Production y busca un riel de Spider Ball detrás del panel de control. Sube y eventualmente llegarás a una serie de rieles a las que debes llegar usando Boost Ball. Continúa hasta que llegues al centro del cuarto y usa Boost Ball para llegar a la plataforma de centro; ve hacia el otro lado y usa Boost Ball para llegar a una puerta verde, ábrela para ver la expansión.

\* Misil 40 (Agon Wastes: Mining Station A): usa una Power Bomb para destruir la pared agrietada y sigue el riel de Spider Ball que te lleva a la expansión.

\* Power Bomb 6 (Agon Wastes: Sandcanyon): usa el Screw Attack en las plataformas de en medio y usa una Power Bomb al lado de la estatua, después de que caiga y se rompa toma la expansión.

\* Misil 41 (Agon Wastes: Storage A): usa una Power Bomb en la pared con grietas en Mining Station B y abre la puerta de luz para la expansión.

\* Misil 42 (Dark Agon Wastes: Junction Site): usa saltos con bombas para llegar al riel de Spider Ball y síguelo hasta el mecanismo de bomba, que al activarse revelará la expansión.

\* Energy Tank 12 (Agon Wastes: Mining Plaza): usa el Echo Visor para localizar tres mecanismos de sonido, dispara para alinearlos con los paneles y abre el agujero en el barranco, ahora usa el Screw Attack para llegar a la expansión.

=====  
2.19 Ítems "que sobran"  
=====

\* Misil 43 (Sky Temple Grounds: War Ritual Grounds): usa el Dark Visor para encontrar 5 círculos alrededor de una puerta, usa los Seeker Missiles para hacer que la puerta se abra y se muestre la expansión.

\* Power Bomb 6 (Temple Grounds: Dynamo Chamber): usa una Power Bomb en la puerta de seguridad y usa otra Power Bomb para destruir la pared debilitada y toma la expansión.

\* Misil 44 (Temple Grounds: GFMC Compound): brinca al lugar cruzando la nave y

usa el Screw Attack hacia la parte más alta de la nave. Camina hacia el final y toma la expansión.

\* Energy Tank 13 (Temple Grounds: Fortress Transport Access): camina hacia el halo de luz y te llevará directo hacia donde se encuentra la expansión.

\* Beam Ammo 4 (Sky Temple Grounds: Profane Path): usa el Echo Visor para codificar el seguro de la puerta y toma la expansión detrás.

\* Misil 45 (Sky Temple Grounds: Phazon Grounds): usa el Dark Visor y brinca de plataforma en plataforma hasta llegar a la expansión.

\* Power Bomb 7 (Dark Agon Wastes: Feeding Pit): déjate caer en el agua morada y ve hacia la parte trasera de la laguna, la expansión se esconde en una esquina.

\* Energy Tank 14 (Torvus Bog: Meditation Vista): usa el Screw Attack para llegar a las plataformas movibles que te llevarán a la expansión (cuidado con el cálculo).

\* Power Bomb 8 (Dark Torvus Bog: Putrid Alclove): desde el Dark Forgotten Bridge ve a Putrid Alclove y dispara al Dark Phlogus. Cuando quede paralizado, brinca en el agua y usa una Power Bomb en la pared agrietada.

\* Misil 46 (Torvus Bog: Plaza Access): usa saltos con bombas alrededor del túnel rojo y usa los dos mecanismos de bomba; después de que se haya volteado el suelo, usa saltos con bombas en el túnel en la parte alta de la segunda pieza de piso, rueda hacia otra expansión.

\* Misil 47 (Dark Torvus Bog: Undertemple): cae al Main Hydrochamber en el mundo de luz y toma el portal hacia el mundo oscuro. Una vez allí usa el Screw Attack para hacer salto de pared y así llegar a la expansión.

\* Misil 48 (Torvus Bog: Transit Tunnel South): usa el mecanismo de bomba y brinca sobre el punto amarillo, luego usa un doble salto con bombas y llega al siguiente mecanismo y úsalo también. Continúa por el corredor hasta ver un último mecanismo de bomba, luego usa la corriente y usa saltos con bombas para llegar a la expansión.

\* Misil 49 (Sanctuary Fortress: Sanctuary Map Station): ve hacia el halo de luz en el lugar para ir a la expansión.

---

### 3. Bosses.

\* Alpha Splinter / Dark Alpha Splinter.

- Debilidad: Power Beam.

- Estrategia: antes que nada, escanea a este enemigo que no lo volverás a ver por ser jefe; la pelea es muy sencilla, recarga tu Beam y dispara a toda hora, esquiva sus ataques presionando B mientras mantienes el control Stick apuntando a la derecha para hacer un dash, así evades sus saltos que hace para estrellarse contra ti. Cuando su energía esté a la mitad la misma sustancia que transforma a las criaturas saldrá y transformará al Splinter, a éste también escanéalo. Ahora nota que su energía fue restaurada totalmente, aún así sigue siendo bien dañado por el Power Beam. Este Splinter hace lo mismo que el anterior, nada más que éste ya puede escupir una baba morada, la cual siempre es seguida por un salto para chocar contigo. Saltando es la mejor manera de esquivar sus ataques, pero saltes siempre ya que puedes perder calculo y el enemigo te golpeará.

- Premio: Unknown Item.

\* Alpha Sandigger / Bomb Guardian.

- Debilidad: Power Beam.

- Estrategia: primero que nada nota que el enemigo es normal, escanéalo ahora antes de perderlo, así que luego verás cómo se transforma el enemigo en el Bomb Guardian de Dark Aether, escanéalo también. Siempre nota que el enemigo va dejando bombas de energía por ahí, trata de no estar cerca cuando exploten o serás dañado. Para matar a éste es muy simple, primero nota que su cola brilla en morado, así que debes enfocarte primero en ese punto, después de unos cuantos golpes nota que se pondrá en un ángulo de 90° mientras carga algo en su boca, así que carga tu Beam y dispara para hacerle una buena cantidad de daño. Cuando hagas esto espera un poco a que su cola vuelva a brillar. Ten cuidado cuando lance múltiples bombas de su boca y también cuando te quiera embestir, para ambos casos salta hacia lugares seguros. Ten en cuenta que si dejas que el enemigo cargue bien el ataque de su boca sacará demasiadas bombas que serán esparcidas por todo el campo y como son demasiadas saldrás moderadamente dañado

- Premio: Morph Ball Bomb.

\* Jump Guardian.

- Debilidad: Power Beam.

- Estrategia: el enemigo es sencillo pero tardado de matar la gran cantidad de saltos que da. En sí, este es un Warrior Ing ya que hace los mismos ataques, lo que lo diferencia del Warrior es que cuando aterriza de cada salto deja una onda expansiva dañina, pero es fácil de esquivar, sólo se tiene que calcular bien el tiempo para saltar. No pierdas de vista a este enemigo ya que a veces se coloca en los niveles superiores y eso puede causarte daño. No olvides que es enemigo único y que no volverá a aparecer, así que escanéalo. Generalmente siempre usa los rayos para atacar, lo malo de estos rayos es que te dan empujones hacia atrás y corres el riesgo de salir del cristal de seguridad. Ya al último el enemigo no parará de saltar, así que el mejor momento para eliminarlo es pegándole justo cuando aterriza, así se evita que escape de nuevo.

- Premio: Space Jump Boots.

\* Dark Samus.

- Debilidad: Power Beam.

- Estrategia: Primero que nada, escanéala porque no la volverás a ver así; Dark Samus al principio es muy sencilla de herir. Comenzará siempre yendo en zigzag, trata de cubrirte siempre detrás de la columna con Phazon en el centro para así quedar intacto, cuida que no se aproxime mucho a ti o hará un campo de fuerza que te dañará, aunque no es muy grave. No la pierdas de vista y así la dañarás rápidamente. Nunca uses misiles, serán gastados inútilmente porque Dark Samus hace su campo de fuerza y los revoca. Cuando le hayas bajado la mitad de su energía, ella consumirá el Phazon y se hará más fuerte y rápida, comenzando los pequeños problemas. Ahora Dark Samus como es más versátil, puede atacar a mayor velocidad. En estos momentos trata de no despegarte de la columna central porque hay ataques muy destructivos que sólo esa columna puede parar. No te expongas demasiado para que no te pegue con su Phazon Beam y mucho menos te estrellé con su embestida desde el aire.

- Premio: ninguno.

\* Amorbis.

- Debilidad: Light, Power Beam.

- Estrategia: este enemigo es sencillo pero tardado, antes que nada, como siempre, escanéalo para obtener información ya que no aparece en el futuro. Primero verás que el enemigo se entierra y luego salta y se vuelve a enterrar, utiliza estos espacios de tiempo (si no lo ves guíate por el redar) para golpearlo, pero cuidado, cuando venga a ti dirígete hacia un Beacon para salir

ilesos que te baja más o menos como 36 unidades, que a la larga pueden marcar la diferencia. Una vez que veas que le destruyes cierta parte al enemigo, al salir de la tierra se pegará a la esfera que está en el centro, ahora es tiempo de escanearla de nuevo y así obtener plena información. En esta forma, el enemigo puede disparar Dark Beam para nulificar tus zonas seguras, así que cuando lo haga dirígete a un Beacon o cristal según sea el caso; su punto débil es su cabeza, con un tiro cargado de Light Beam será suficiente para destruirlo y luego, cuando succione, ponte en Morph ball y deja que te succione, luego usa una bomba dentro de él y lo dañarás, además de que sacará varios ítems. Después de esto volverá a la forma en la que salta, pero al destruirla verás que ahora no se pega 1 gusano, sino 2, lo que hace un poco más difícil el asunto por lo de la nulificación; también introducen un ataque nuevo, en el cual sacan un rayo y ambos empiezan a girar, pero no es muy difícil de esquivar, así que no debe haber problemas con esto. A ambos practicales la misma estrategia y espera a que salga de nuevo la forma saltarina aunque ahora se presentan 2 gusanos y cuando los elimines saldrán ahora 3 pegados a la esfera; en este momento el Light Beam es muy bueno para liberarte de la coraza que tienen rápidamente y así vencer al enemigo.

- Premio: Dark Suit.

\* Boost Guardian.

- Debilidad: Light Beam, Power Beam, Bombs.

- Estrategia: este enemigo puede ser un poco tedioso las primeras veces, así que espero que se haya salvado en la Save Room anterior; como siempre como primera acción escanea al enemigo para obtener información acerca de él. Luego, verás que hay veces en que se hace líquido y luego vuelve a su forma sólida, en esa forma dale un golpe con un tiro bien cargado de Light Beam, eso le causará demasiado daño, pero al hacerlo se pondrá en su forma de Morph Ball, así que yo recomiendo también que tú lo hagas. Cuando termine nota que ahora se coloca en forma líquida, pero tiene un color rojizo además de que Inglets se unen a la batalla; en este momento no te salgas de Morph Ball, al contrario, usa las bombas para dañar al enemigo y a los Inglets para que cuando reciba el suficiente daño vuelva a ponerse en forma sólida. Una buena forma para sacar al enemigo de su forma de Morph Ball y que quede en el líquido rojizo es colocarla en una bomba, pero es muy difícil atinarle ya que rebota contigo (haciéndote un tremendo daño) y además porque los Inglets también te desvían. Hay que ser paciente para la pelea, puede resultar tediosa como dije, pero por eso trata de consumir los ítems de salud que dejan las plataformas y así curarte; CUIDA SIEMPRE QUE NO CHOQUES, COMO 2 DE ELLOS TE BAJAN 1 TANQUE.

- Premio: Boost Ball.

\* Alpha Blogg.

- Debilidad: Súper Misil.

- Estrategia: gracias al Gravity Boost ya tienes buena visibilidad y movilidad en el agua, lo que te permite hacer una pelea más tranquila con el Blogg. El Blogg es sencillo, como siempre su boca es el portal hacia su muerte, cuando la abra y trate de hacerte una embestida usa un Súper Misil (hace más daño y es más rápido que usar el Power Beam). Haciendo esto rápido morirá, pero cuidado, ya que en momentos finales hará demasiadas emboscadas que te pueden bajar hasta 3 tanques en menos de 1 minuto.

- Premio: nada.

\* Grapple Guardian.

- Debilidad: Light Beam.

- Estrategia: como siempre, lo primero es escanear al enemigo; luego verás que el campo es muy hostil, así que tendrás que protegerte por las dos columnas y en la zona segura que se encuentran a los lados. Lo que hay que considerar como el arma letal de este enemigo es el Grapple Beam, el cual te puede agarrar y llevarte hacia sus mandíbula, pero para evitar esto, si te quedas

atrás de una columna estarás muy a salvo ya que el Grapple Beam chocará contra la columna. La fuente primaria para eliminar a éste es su ojo, usa el Power Beam en su ojo hasta que lo dejes atontado un poco y puedas usar el Light Beam (si da tiempo) en su espalda para dañarlo, pero al hacer esto corre de nuevo detrás de la columna para evitar su Grapple que saldrá en esos momentos y terminarán cuando se calme; otra manera de matarlo es darle en su ojo y esperar a que use el Grapple Beam, para que quede atorado en cierta superficie y puedas dañarlo, esta es más ventajosa ya que ofrece más tiempo pero es más difícil que salga. Cuando ya tenga casi 1/8 de su energía, verás que su coraza se perderá y será más fácil perseguirle para matarlo.

- Premio: Grapple Beam.

\* Chykka Larva / Chykka / Dark Chykka.

- Debilidad: Light Beam, Dark Beam.

- Estrategia: este es el jefe del templo, así que primero se debe escanear antes de tratar de eliminarlo. Su primera fase, la Larva, es totalmente acuática; este enemigo puede sacar unos enemigos como distractores (son nuevos y únicos), elimínalos (es mejor un poco de daño que mucho). El jefe no ataca en sí en esta forma, de hecho sólo salta del agua y vuelve a sumergirse causando una ola que afecta el terreno, pero todo vuelve normal segundos después. La forma en que se debe eliminar a este enemigo es realmente sencilla: primero, cuando se encuentre en el agua se debe enfocar y disparar o disparar sin enfocar al enemigo, luego cuando salte a la superficie se le golpea con el Beam y cuando haga la ola se salta. Habrá veces en que el enemigo se monte a la plataforma central y use su lengua para atraerte y tratar de devorar a Samus, aquí usa todo lo que se pueda para liberarte si es que lo hace. (Si dejas que te lleve hacia su boca, te llenará de ácido y tomarás un daño no muy severo pero tampoco tan pequeño) Repite esto hasta que muera.

\*\* En seguida verás como se divide el escenario y nota que un nuevo capullo se localiza en ese lugar, ese capullo se abrirá y dará vida a un Chykka ya adulto. Escanéalo al verlo \*\*

Ahora las cosas son muy diferentes, ya que el enemigo ahora es aéreo y puedes verlo a cualquier hora. La ventaja contra el enemigo es que se le puede golpear a toda hora, pero al golpearlo nunca le hará daño, aunque sí le revelará 4 puntos rojos en sus alas, tales puntos sólo son vulnerables si a Chykka se le ataca por la espalda, así que cuando los veas usa cualquier Beam para destruirlos. Ya destruidos los 4, verás que Chykka caerá al agua, inmediatamente usa el Scan Visor para ver que Chykka se ha convertido en oscura y es más vulnerable al Light Beam. Al salir del agua verás que su única debilidad es su saco (si el grandote), así que allí le debes golpear. Habrá veces en las que sacará ciertas insectos (Chykkings, únicos y nuevos), elimínalos y sigue usando el Light Beam en el enemigo para que cuando reciba el daño suficiente vuelva a su versión Light. De nuevo empieza a destruir los puntos en sus alas; en esta forma Chykka ya se atreve a emboscarte, así que muévete del camino cuando lo haga, también verás que ahora es más frecuente que sus tiros activen la gema y la plataforma caiga al agua (se recupera después) así que ve hacia otras para seguir pegándole y volverlo a su forma Dark, en donde morirá.

- Premio: Dark Visor.

\* Spider Guardian.

- Debilidad: bombas.

- Estrategia: este enemigo tiene una estrategia muy característica de los enemigos que se debe eliminar con Morph Ball. Primero, hay que notar varias cosas: la primera es que el enemigo trae un aura, la cual le hace daño a sus enemigos (o sea tú), para destruir esta aura es necesario colocar bombas cerca y eso dejará al enemigo paralizado, otra bomba le haría activar un mecanismo

de bomba. Para cada pequeña zona que se muestre, siempre habrá un mecanismo de bomba que se activará con el daño del enemigo. Un elemento importante en esta batalla es el zoom, a veces se desea un Zoom Out para ver mejor el panorama, y el Zoom In traerá el enfoque en Samus, no se despegará de ella. Cada vez que se active un mecanismo de bomba, el color del aura del enemigo cambiará así como su velocidad, pero esto sólo dura determinado tiempo, así que se debe de apresurar a activar el mecanismo con una bomba. Otro detalle fundamental es que el enemigo no puede viajar por las zonas que no tengan rieles azules, porque el enemigo se mantiene fijo por ondas magnéticas que le permiten viajar por esos rieles sin caerse, así que cuando veas lugares alejados y seguros que no contengan rieles, ahí será un lugar para descansar (si lo necesitas); pero no olvides, entre mayor sea el número de la zona, menor número de lugares seguros habrá. No se te ocurra resguardarte en el escape del guardián en el camino que lleva hacia un objeto azul. Las últimas zonas requieren de más planeación.

- Premio: Spider Ball.

\* Power Bomb Guardian.

- Debilidad: Mecanismos de bomba.

- Estrategia: para este enemigo se debe tener un poco de cautela ya que sus bombas son muy dañinas además de que tienen un rango más alto que las bombas normales (por eso son power bombs (oO)). En realidad, exceptuando el problema de que te ponen Power Bombs en cualquier lugar, el enemigo es pan comido. Primero, debes localizar el riel de Spider Ball que lleva hacia arriba (sólo hay 1). De ahí verás cómo se te va abriendo camino hacia los diferentes mecanismos de bomba, obviamente el Power Bomb Guardian te va a tratar de frenar con las Power Bombs y las colocará en los lugares más cercanos a ti. Considera que cada vez que vayas activando los mecanismos van a salir pequeños Inglets para andarte molestando y retrasarte más en tu camino, pero por más necesario que sea esquivarlos, el objetivo primario es el mecanismo y lo único que debe preocupar son las Power Bombs. En total son 4 mecanismos, algunos cuestan más trabajo de alcanzar que otros, pero al final, verás que la batalla ha sido muy sencilla, al menos compensa todo el trayecto seguido.

- Premio: Power Bombs.

\* Dark Samus 2.

- Debilidad: Light Beam.

- Estrategia: esta Dark Samus ahora tiene muchas variantes a lo que fue la primera pelea. De alguna manera Dark Samus ya cuenta también con Boost Ball y nuevas habilidades con su Beam. Primero, verás que cuando usa Boost Ball, siempre que le das con un tiro cargado (preferentemente Power Beam para no gastar) la obligas a salir de se modo. También nota sus diferentes combinaciones de Beam: generalmente cuando termina una sesión de Boost Ball se para hacer inmediatamente un tiro con su Beam; otras veces se coloca en el aire a cargar su Beam, éste tiro puede dejar marcas de Phazon en el lugar donde impacte; otro es el ya conocido Beam que se disuelve en pequeñas partes para así poder golpearlo y la otra es una especie de láser que Dark Samus usa para golpearlo (ésta se esquiva saltando, pocas veces una columna no te llega a proteger). En el elevador tendrás que bajarle 1/4 de su energía para así llegar a una zona más amplia, así que en esta fase espera ataques más fuertes y más abiertos. Sigue disparando evadiendo sus ataques hasta que veas que se disuelve, así que equipa el Dark Visor y localiza a Dark Samus y sigue disparándole. Realmente, este enemigo es muy sencillo pero toma tiempo por tantas veces que usa Boost Ball y otros ataques que la hacen invencible por ciertos momentos.

- Premio: Ninguno.

\* Quadraxis.

- Debilidad: Súper Misiles.

- Estrategia: como la otra vez, este jefe tiene varias etapas, para ser exacto

3, pero tiene varias partes que deben ser escaneadas; también noten que no hay NINGUNA ZONA SEGURA. Al comenzar, justo después de que las fuerzas de la oscuridad corrompen el sistema del Quadraxis, escanéala. Luego, nota que ciertas partes de sus rodillas, se ponen de color azul, a esas partes son a las que les debes pegar, preferentemente con súper misiles, pero es recomendable observar bien para saber cuando usarlos y que no se desperdicien; cada vez que destruyas una pierna dejarás ocupado al enemigo un tiempo, así que ese pequeño espacio aprovéchalo para buscar otra rodilla y así continuar o ir por las municiones que deja (que por cierto son buenas, por lo de la exclusión de zonas seguras). En esa etapa, debes de cuidarte especialmente de las ondas expansivas que salen cuando el enemigo aterriza de un salto. Otro ataque que se presenta y suele ser muy molesto (pero éste cuando ya queda(n) 1 ó 2 rodilla(s)) es que te enfoca la mirada y empieza a cargar un disparo, que al chocar contigo te dejará incapaz de hacer algún ataque, mas no moverte; igualmente, se entrará en modo de trompo, el cual sólo se rompe con Boost Ball (como los Quads).

\*\* Al destruir las 4 rodillas, se separará el cuerpo y la cabeza, así que escanea a cada uno \*\*

Ahora verás que no hay forma de destruir a la cabeza ni al cuerpo, sin embargo, nota que hay transmisiones sonoras que indican los comandos de la cabeza, así que hay que encargarse de éste primero; usa el Echo Visor y ve hacia el cuerpo, localiza la antena y destrúyela con súper misiles, al hacerlo verás que la cabeza quedará sin comandos y también emitirá sonidos, destruye cada punto (preferentemente con Súper Misiles o Seeker Missiles; tampoco olvides escanear esta forma cuando está inmóvil). Al destruir o dejar que el tiempo pase, un Dark Quad aparecerá y tendrás que eliminarlo, al hacerlo se debe de repetir la misma estrategia hasta que se pase a la siguiente etapa.

\*\* Ahora verás que una parte en el cráneo del enemigo se revelará, mientras que destruye parte de las patas para después revelar puntos de Spider Ball \*\*

Ahora verás que Quadraxis es vulnerable, de nuevo la mejor opción son los súper misiles, así que dale hasta que se meta a un modo en que empieza a moverse sin noción, en ese momento busca la dirección hacia la que va y sube en los rieles de Spider Ball en las patas, para que cuando pase justo enfrente uses Boost Ball y llegues al cráneo y le pongas una bomba (normal) en cualquiera de los dos agujeros; repite esto y el enemigo morirá.  
- Premio: Annihilator Beam.

\* Emperor Ing Head / Emperor Ing Body / Emperor Ing Eye / Emperor Ing Chrysalis / Mutated Emperor Ing.

- Debilidad: Light Beam / Dark Beam.

- Estrategia: este es el jefe final, contra él es con quien debes probar toda tu habilidad, destreza y conocimientos adquiridos durante el juego (primero escanea). La batalla comenzará con una bola gigante, nota que ella tiene unos tentáculos de ayuda, tales tentáculos le ayudarán a atacarte. Para eliminar a este enemigo primero se necesita eliminar a los tentáculos, un tiro cargado de Light Beam es muy efectivo contra el enemigo, así que no dudes en usar esa táctica, porque además no compensa con Dark Beam Ammo, sino con misma Light Ammo; al terminar con ellos verás que se quitará la coraza y se revelará un ojo (nuevo enemigo, escanéalo), para dañarlo se le deba dar dentro, es decir, la parte interna de la coraza. Repite esto hasta pasar a la siguiente fase

\*\* La coraza cubre completamente al cuerpo del emperador y eso hace que evolucione rápidamente además de que le crea una capa muy resistente \*\*

El siguiente paso es escanear el capullo, salta mientras lo haces para reducir el daño. Ahora verás que la cosa es muy similar a lo que fue la última etapa

de Quadraxis, aquí el punto es esperar a que salga el tentáculo de cualquiera de los agujeros y que una bomba le golpee para que se destruya, obviamente se tiene que poner antes de que salga. El truco aquí es primero usar Spider Ball porque se puede perder demasiado tiempo buscando sin encontrar nada más que el capullo. Esta forma te recompensará con mucha energía.

\*\* Ahora el capullo expondrá al final Emperor Ing \*\*

Esta es la parte decisiva, aquí tendrás que aprovechar al máximo lo que tengas tanto de Light Beam como de tu energía. La debilidad de este enemigo es su boca, la que brillará de diferentes tonos: si está en morado, el Light Beam es el efectivo, en el rojo cualquiera pero el Light es el recomendable y cuando es blanco el Dark Beam. Cuando tenga cierta forma empezará a llamar a ciertos enemigos, a ellos hay que destruirles si es que se necesita Ammo y vaya que dan buena, en especial los del la Light form. No debe dar mucha lata aunque sea tardado, al final saldrás vencedor.

- Premio: ninguno.

\* Dark Samus 3/4.

- Debilidad: súper misil.

- Estrategia: esta Dark Samus es la mayor cazadora de Samus (xD) en todo Aether. Primero, hay que resaltar que es imposible verla con el Dark Visor, usará muchos Shields y los ataque ya conocidos con más frecuencia y potencia, además de que serán ataques rápidos al igual que su movimiento. La debilidad sigue siendo la misma, hay que pegarle con el Beam hasta que se muera, pero hay que notar que cuando ella desaparezca tendrás que usar el Echo Visor. Ahora, cuando veas que cuando pierda 3/4 de su energía, se convertirá en Dark Samus 4 para que no pierdas tu 100%. Para esta forma, nota que al menor contacto se colocará en su escudo, la mejor forma de romperlo es esperar a que se lance esos pequeños rayos de Phazon, si usas el Charge Beam para atraer esos rayos podrás hacer que el enemigo deshaga su escudo de inmediato y así pierdas menos tiempo.

- Premio: final.

---

#### 4. Walkthrough.

Este Walkthrough está hecho en Normal Mode.

@@@ 4.X - Prólogo

Al comenzar el juego, verás como siempre un video introductorio, en donde se muestra cómo es la atmósfera de Aether, de donde recibió una señal de auxilio, Samus se adentra en el planeta pero la atmósfera le causa daños a su nave, forzándola a aterrizar.

Cuando tomes el control de Samus, coloca tu Scan Visor y revisa la nave para conseguir una Research, en seguida voltea hacia atrás y localiza un punto verde, dispárale y verás otras 2 capas que le siguen y al final habrá una puerta; al atravesarla continúa tu camino y llegarás a un entronque en donde se ve que hay una especie de puerta que no puede ser abierta todavía, así que ve a tu derecha y bajarás inmediatamente. Una vez abajo avanza y verás una puerta, coloca tu Scan Visor y tendrás otra Research, luego a tu izquierda hay un objeto rojo, escanéalo y verás que dos objetos se abrieron en las esquinas superiores de la reja, dispárale y se abrirá la puerta; continúa tu camino y llegarás a una puerta que no se puede mover, pero si sigues los cables de color azul verás una entrada, coloca tu Scan Visor y dirígelo a esa entrada en donde verás un panel, actívalo y prosigue. Del otro lado, llegarás a ver un holograma, párate en él y obtendrás el mapa de esa área, Temple Grounds; ahora

ve hacia el este y verás una puerta, atraviésala y verás las primeras señales de vida terrestre, usa tu visor para coleccionar información sobre ellas, sigue hasta la otra puerta y verás a un hombre tirado en el suelo, usa el Scan Visor para obtener una Log y del otro lado hay otro que también tiene una Log. Ahora nota que no puedes pasar por ese lugar, así que usando Morph Ball pasa por debajo y llegarás a una puerta destrozada, con Morph Ball de nuevo pasa por debajo hasta llegar a un obstáculo, coloca una bomba (botón A) y sigue hasta llegar al compartimiento, allí ve a la parte trasera y voltea, toma el Scan Visor y escanea el mecanismo de bomba, al terminar ponte en Morph Ball y usa una bomba para llegar arriba, luego cuando estés adentro usa de nuevo otra bomba para activar el mecanismo.

Ahora nota que la luz se va, camina un poco y nota que los cuerpos cobrarán vida mediante cierta sustancia oscura que aparece de la nada, antes que nada escanea al enemigo para obtener información, luego es tiempo de pelear; para matarlos es muy sencillo, sólo se requiere de cargar el Beam (deja presionado A) y suéltalo, esto matará al enemigo, elimina a todos y regresa al cuarto anterior, justo donde viste que se activó el sistema y no olvides eliminar a los otros enemigos. Usa tu Scan Visor y verás que el objeto se moverá, dándote oportunidad de continuar, pero se te presentarán de nuevo más enemigos, elimínalos y continúa hacia la puerta; aquí adentro ve hacia el oeste, verás unas cajas, destrúyelas y brinca sobre ellas y llega a la siguiente puerta en donde verás demasiado humo. Justo en este cuarto conocerás a tu Némesis: Dark Samus, también verás un Dark Portal, pasa por él y verás que serás transportado al mismo lugar pero de otra dimensión donde la oscuridad predomina y la atmósfera daña a cualquiera que no sea de ese mundo, así que Samus por causas de fuerza mayor regresará a través del Light Portal de nuevo al cuarto. Justo cuando retomes el control, verás que varias de tus habilidades fueron robadas por las criaturas, dejándote sólo con Morph Ball, el Varia Suit y el Charge Beam.

#### @@@ 4.1 Morph Ball Bomb

Sigue tu camino hacia enfrente y nota que la puerta que está enfrente de ti no se puede abrir, pero si disparar a los capullos verdes de la derecha descubrirás un agujero, cruza con Morph Ball y llegarás a un lugar con más Dark Troopers, elimínalos y localiza la puerta, pero antes de pasar por ella no la gran presencia de cajas enfrente de donde te encuentras, destrúyelas y revelarás otra puerta que lleva a una Save Room que sirve para grabar tu juego. Sal de ese lugar y ve hacia la otra puerta y activa el mecanismo, revelerás un holograma que es un elevador, párate en él y sube, una vez arriba nota que a la derecha está la puerta de hace rato, pero todavía no se puede abrir, así que ve a tu izquierda y cruza la puerta. Del otro lado verás una reja, usa el mecanismo para revelar los seguros y destrúyelos para continuar, sigue derecho hasta encontrar otro mecanismo, actívalo con el Scan Visor y verás que un bloque fue bajado, ve hacia el este y nota que hay nuevos enemigos, al menos uno inofensivo, también hay capullos, los cuales serán destruidos por las criaturas dentro de ellos si te acercas mucho y esos también son enemigos nuevos. Sube las plataformas y ve hacia el oeste, cruza el puente y llegarás a otro gran puente, activa el mecanismo y quita lo seguros para que caiga (el puente si lo escaneas te da un Research), así que continúa hasta llegar a la puerta.

Ahora verás un pequeño agujero, usa Morph Ball para cruzar hacia el otro lado (no sin antes escanear el cadáver y obtener una log) y ver otra puerta, crúzala y verás el video en el que te presentan en general como es temple Grounds, así es como se llama el área. En este lugar pudiste notar al principio una especie de cristal morado, por el momento no sirve; ve hacia enfrente y localiza la puerta con un traductor (de ahora en adelante así me referiré a las puertas que tienen una insignia rara y de color), allí elimina

a los Splinters y localiza al este un panel que hace que hace que la caja empiece a bajar, pero se quedará atorada, así que ayúdale al arnés disparándole y dejando caer completamente el bloque, así que ayúdate de él para llegar a la puerta.

En el cuarto que sigue verás dos caminos, sólo que uno está tapado con una reja, así que pasa por debajo y llegarás a otra reja, pero a tu izquierda hay una máquina de poder, actívala y verás que la reja se levanta, pero atrás hay dos Splinters que se elimina fácilmente, así que ve hacia la puerta. Ya afuera empieza a caminar, encontrarás unos Splinters, elimínalos y continúa hacia enfrente, pasa la reja y llegarás a ver un cadáver, escanéalo para obtener una Lore y ahí cerca hay un panel que activa la antena, tú simplemente sigue tu camino y llegarás a ver de nuevo a Dark Troopers, elimínalos y atraviesa la puerta. En esa cueva sigue hasta llegar a un pequeño orificio, continúa y llegarás a ver a varios Splinters y una torreta (nuevo enemigo, escanea para obtener información), para eliminarla sólo hay que dispararle con un tiro cargado del Power Beam; aquí mismo nota que el panel no puede ser activado por la presencia de la pared, una vez más guíate por los cables para localizar un agujero y por ahí llegar al otro lado en donde podrás activar el panel y abrir la puerta además de conseguir una Lore del cadáver, regresa al otro lado y cruza la reja en Morph Ball, llega a la puerta y pasa al otro cuarto.

Allí avanza hasta ver una gran nave, acércate hacia ella y verás que ahí hay muchos cadáveres, Samus encontrará una estación en donde se verá un video de cómo fue que los humanos llegaron a Aether y cómo sufrieron una gran derrota. Al terminar, tienes mucho por escanear, los cuerpos y la nave. Al terminar, checa que hay una caja amarilla muy rara, carga tu Beam y dispara hacia ella para revelar una expansión de misil que activa de nuevo tu Missile Launcher. Ahora dirígete a la nave y verás aparecer a las mismas criaturas que eliminaron a los Troopers, son Splinters pero de Dark Aether, así que son más fuertes, elimínalos uno por uno. En seguida sube a la nave y localiza una salida, ve por allí y continúa hasta llegar a un panel, actívalo y verás un holograma de Morph Ball (si lo escaneas obtendrás un Research), colócate allí en ese modo y un cañón te llevará hacia el otro extremo, ahora colócate en modo normal y ve hacia enfrente, cruza por el agujero en Morph Ball y verás otro cadáver con Lore, regresa a la puerta de rojo y ábrela con un misil (botón Y).

Ahora verás otra reja junto con un cadáver, ve por al agujero de la derecha y conocerás a las War Wasps, elimínalas y arriba localiza un panel que activará un cañón, sube en él y te llevará a la puerta. En la otra habitación ve hacia enfrente eliminando a las Wasps (los panales también tienen información) y localiza en el suelo una zona circular, a su izquierda hay un panel que activa el cañón, sube y serás lanzado hacia una pared, la cual agrietarás, ahora usa un misil en la misma pared para debilitarla aún más y para finalizar usa otra vez el cañón, sigue por ahí hasta llegar a un agujero, sigue por allí hasta llegar a la puerta, activa el panel y sube a la siguiente zona.

Una vez arriba ve hacia enfrente, pasa la puerta, adentro notarás una gran presencia de aves, no importa si no alcanzas a escanear totalmente al enemigo, veremos más después; aquí mismo sigue los cables y llegarás a una Save Station, graba y pasa por la puerta. Ahora, ve hacia el centro del cuarto y verás cómo aparecen los Splinters, quienes se harán Dark Splinters por esa sustancia que viene de Dark Aether, elimínalos y al terminar verás que un gran Splinter sale de su capullo, es hora de eliminar a un jefe.

\* Alpha Splinter / Dark Alpha Splinter.

- Debilidad: Power Beam.

- Estrategia: antes que nada, escanea a este enemigo que no lo volverás a ver por ser jefe; la pelea es muy sencilla, recarga tu Beam y dispara a toda hora,

esquiva sus ataques presionando B mientras mantienes el control Stick apuntando a la derecha para hacer un dash, así evades sus saltos que hace para estrellarse contra ti. Cuando su energía esté a la mitad la misma sustancia que transforma a las criaturas saldrá y transformará al Splinter, a éste también escanéalo. Ahora nota que su energía fue restaurada totalmente, aún así sigue siendo bien dañado por el Power Beam. Este Splinter hace lo mismo que el anterior, nada más que éste ya puede escupir una baba morada, la cual siempre es seguida por un salto para chocar contigo. Saltando es la mejor manera de esquivar sus ataques, pero saltes siempre ya que puedes perder calculo y el enemigo te golpeará.

- Premio: Unknown Item.

Ahora ve por la puerta que se encuentra frente a ti, allí adentro verás un panel, actívalo y sube el elevador, ya en la parte de arriba cruza la puerta, avanza y verás un sistema de energía, allí también se encuentra una criatura llamada U-Mos (uno de los buenos) quien te contará del problema que sufre el Light World a causa de los Ing en el Dark World, en esa misma conversación te enterarás de lo que hace el Unknown Item que conseguiste y lo mejor es que ahora podrás descifrar los traductores pero sólo los color violeta.

Después de la conversación escanea el sistema de energía, a U-Mos y también el traductor para recibir una lore (los traductores que no están pegados en las puertas dan Lores). En seguida sal de aquí y dirígete de nuevo donde enfrentaste al Splinter. Aquí localiza el traductor violeta, actívalo y abrirás camino hacia otra puerta, allí habrá nuevo enemigo, elimina a los 3 que se encuentran en el cuarto, ve hacia la otra puerta y toma el transporte hacia Temple Grounds.

Una vez abajo ve por la puerta y saldrás directamente hacia un traductor (en el mismo lugar donde presentaron Temple Grounds). En este mismo lugar ve hacia enfrente y al este localiza una puerta roja, ábrela con un misil y adentro toma el Energy Tank, luego ve a tu derecha y cruza la puerta, ahí pasa por el agujero hacia el otro lado y atraviesa la puerta. En ese lugar baja al piso y quita la puerta con el traductor, ahí detrás está un cadáver con una Lore y una puerta, sigue ese camino hasta otra que lleva al elevador hacia Agon Wastes, pero antes localiza una telaraña, destruye el punto verde y toma los misiles, ahí mismo, si te pones a contemplar el paisaje, al voltear hacia el elevador verás una Lore. Ahora si, ve hacia Agon Wastes.

Ya en esta área, gira a la derecha para ver una planta (tiene información), luego ve por la puerta y conocerás un nuevo enemigo, los cuales son voladores, también puedes obtener información de flora escaneando el pasto. Sigue por la puerta para que en el siguiente cuarto seas presentado a Agon Wastes; aquí mismo en la arena hay gusanos, ve hacia el este y llega a una puerta, ábrela y verás una Save Room, no te preocupes si este cuarto luce sospechoso, luego veremos (aquí también hay aves, las cuales son las mismas que las de Great Temple). Al salir ve hacia la derecha, ignora al gusano y empieza a subir las plataformas, cuando veas las plantas con espinas verás que por ahí hay una columna dañada, localiza el punto débil y usa un misil en él para hacer que caiga, sigue adelante y encontrarás otra columna, derríbala y ve subiendo las plataformas hacia el oeste, cuando estés hasta arriba ve hacia enfrente, justo donde se encuentra la estructura, sigue derecho hasta la puerta.

Ahora usa Morph Ball para cruzar el agujero y nota que hay un bloque que te impide llegar al cañón, sigue y pasa la puerta; continúa tu camino y llegarás a una zona en donde la música cambiará (para quienes ya jugaron Metroid Prime 1 sabrán que pueden esperar de esto) y al llegar a la zona principal verán que hay Space Pirates aquí, los cuales tendrán que ser exterminados (nuevo enemigo), para matarlos es muy recomendable usar misiles ya que les hace buen daño. Ahora empieza a subir por las plataformas que quedan al este, encuentra

la puerta y entra. Allí usa los cañones para llegar al otro lado, atrás del Lumintoh muerto habrá una expansión, la cual puedes obtener eludiendo el cañón; en seguida usa los cañones para regresar de nuevo al cuarto anterior. Desde aquí sigue subiendo hasta llegar a una puerta roja, ábrela y en el siguiente cuarto verás a enemigos pegados en la pared, si te acercas se levantarán e irán hacia ti, así que elimínalos y sigue por la puerta, donde verás un gran coliseo, ve hacia el centro y verás a un gusano salir.

\* Alpha Sandigger / Bomb Guardian.

- Debilidad: Power Beam.

- Estrategia: primero que nada nota que el enemigo es normal, escanéalo ahora antes de perderlo, así que luego verás cómo se transforma el enemigo en el Bomb Guardian de Dark Aether, escanéalo también. Siempre nota que el enemigo va dejando bombas de energía por ahí, trata de no estar cerca cuando exploten o serás dañado. Para matar a éste es muy simple, primero nota que su cola brilla en morado, así que debes enfocarte primero en ese punto, después de unos cuantos golpes nota que se pondrá en un ángulo de 90° mientras carga algo en su boca, así que carga tu Beam y dispara para hacerle una buena cantidad de daño. Cuando hagas esto espera un poco a que su cola vuelva a brillar. Ten cuidado cuando lance múltiples bombas de su boca y también cuando te quiera embestir, para ambos casos salta hacia lugares seguros. Ten en cuenta que si dejas que el enemigo cargue bien el ataque de su boca sacará demasiadas bombas que serán esparcidas por todo el campo y como son demasiadas saldrás moderadamente dañado

- Premio: Morph Ball Bomb.

Al terminar ve por el artefacto, además de recoger los ítems de recuperación que deja.

#### @@@ 4.2 - Space Jump Boots

Lo que tienes que hacer a continuación es ir hacia enfrente y destruir la puerta con una bomba, entra en la puerta y verás un mecanismo de bomba (como el del principio), actívalo y al salir ve hacia la puerta, encontrarás de nuevo un cuarto de control de energía, aquí busca un objeto y verás que saldrá un holograma; verás a un tipo muy parecido a U-Mos (todos los Luminoth son iguales) y ese, llamado I-Sha, te repite la tarea que te dijo U-Mos en general, sólo que éste explica es más a fondo lo que necesitas para ir al Dark World y los requerimientos para entrar al templo, también él te otorgará un nuevo traductor, color ámbar, así puedes avanzar sin problemas. Aquí mismo hay una Lore para comprobar que tu traductor sirve, luego sal de este lugar y regresa al coliseo. Ahí, ve directamente hacia la puerta que está hasta el otro extremo y pasa, elimina a los enemigos y llega de nuevo donde conociste a los Space Pirates. Aquí mismo, ve hacia enfrente y abre la puerta con tu traductor, adentro encontrarás un misil. (Antes de lo que sigue, ve hasta abajo a la cueva y con la bomba podrás ayudarte del cañón para tomar un Energy Tank). En seguida ve hacia abajo y ve por la puerta que lleva a los cañones, llega al otro lado y cruza la puerta. Ahí adentro sigue hasta encontrar a Space Pirates, elimina a los 2 que están y luego aparecerán otros 2, pero éstos serán convertidos hacia Dark Pirate Troopers (nuevo enemigo) los cuales son más letales, elimínalos de todos modos. Cuando estén muertos ve hacia el fondo del cuarto (a la izquierda hay una Lore ámbar) y encontrarás un mecanismo de bomba, coloca una y verás que las bandas con escalones se activaron, súbete en un escalón y sigue el trayecto hasta llegar a un obstáculo, al destruirlo verás que un mecanismo se colocará en posición, sigue al final y elimina a las Wasps. Repite esto dos veces con las que siguen (en el laberinto del último hay enemigos, escanéalos antes de entrar) y verás cómo la luz irá directamente hacia un panel y activará otro al final del cuarto, ve hacia allá y nota que se crea un portal hacia el Dark World, tal como dijo I-Sha. Ve por ahí hacia el otro mundo.

Una vez en el Dark World toma en cuenta lo que dijo I-Sha, si te quedas dentro de los cristales de Luz estarás a salvo además de que recuperarás vida poco a poco (los cristales tienen información). Adelante encontrarás una pequeña esfera que también tiene información y que si es disparada con el Power Beam creará una zona de seguridad, pero no es infinita, tiene un tiempo limitado. Más adelante encontrarás un mecanismo de bomba, coloca una allí adentro y verás cómo se abre la puerta y un espectro que también muestra que se abre. Esto significa que ciertos mecanismos son transdimensionales, es decir, que afectan a ambas dimensiones. Sigue por ese camino hacia la puerta.

Al otro lado encontrarás primero un beacon, ve más adelante y conocerás a un nuevo enemigo, el Inglet, quien se esconde en su forma líquida para no ser detectado, aunque aún así puede ser dañado. Elimina a los enemigos de ese lugar y continúa hacia enfrente (se me olvidó hace rato mencionar que esas plantas con forma de cáscara ve chícharo son parte de la fauna y tienen información), llega a la puerta y ábrela con un misil. Sigue tu camino y elimina al enemigo que se encuentra aquí, luego sigue y encontrarás a más enemigos, continúa y en el aire verás a pequeñas aves para rellenar tu Log Book, justo abajo también hay una Save Room. Ahora ve hacia la puerta y verás dos caminos, es mejor toma la izquierda ya que hay más beacons, pero al llegar al cristal verás que sale un Ing, más grande de lo normal. Este no es jefe y no es único, de cualquier forma toma nota de él y elimínalo con tu Power Beam a máximo poder. Una recomendación para combatir a este enemigo es que se salte mucho para cuando se haga bola y saque los rayos sean más fáciles de esquivar. Ahora avanza hasta el siguiente cristal y ve hacia las plataformas, aquí encontrarás a un enemigo inofensivo muy curioso, que genera un campo de energía estable, este enemigo también tiene información; continúa hacia arriba y al llegar al tope ve hacia la plataforma de centro, activa el beacon y sigue hacia enfrente donde encontrarás otro Lightbringer, sigue hasta la puerta.

Del otro lado encontrarás un agujero, ve por allí hasta llegar a la puerta, al atravesar sigue enfrente hasta el cristal, allí verás que hay un Ing que está más hiperactivo de lo normal, pero verás de que se trata de un jefe.

\* Jump Guardian.

- Debilidad: Power Beam.

- Estrategia: el enemigo es sencillo pero tardado de matar la gran cantidad de saltos que da. En si, este es un Warrior Ing ya que hace los mismos ataques, lo que lo diferencia del Warrior es que cuando aterriza de cada salto deja una onda expansiva dañina, pero es fácil de esquivar, sólo se tiene que calcular bien el tiempo para saltar. No pierdas de vista a este enemigo ya que a veces se coloca en los niveles superiores y eso puede causarte daño. No olvides que es enemigo único y que no volverá a aparecer, así que escanéalo. Generalmente siempre usa los rayos para atacar, lo malo de estos rayos es que te dan empujones hacia atrás y corres el riesgo de salir del cristal de seguridad. Ya al último el enemigo no parará de saltar, así que el mejor momento para eliminarlo es pegándole justo cuando aterriza, así se evita que escape de nuevo.

- Premio: Space Jump Boots.

@@@ 4.3 - Dark/Light Beams

Al tomar las botas podrás ejecutar un doble salto, lo que te permitirá alcanzar zonas que antes no podías. Ahora ve hacia la plataforma que tiene una zona segura, localiza la puerta y sigue ese camino hasta encontrar un enemigo de luz, elimínalo con una carga de Power Beam y generará una zona segura, ahora cruza y llega a la puerta. Ahora activa los beacons y avanza, llegarás a la misma zona del portal, ve hacia allá y activa el portal de la misma manera que el anterior (el portal tiene información), luego ve hacia el Light World.

Al regresar activa de nuevo el portal y escanéalo para obtener una research, también verás que la puerta que abriste en el Dark World se encuentra abierta en este mundo por las razones que ya mencioné. Avanza hacia ese punto y te saldrán 3 Space Pirates, elimínalos y sigue hasta la puerta, luego verás que hay una media pipa y al final un mecanismo de bomba, actívalo y se levantará la barrera para que tomes el misil, sigue por la puerta y escanea las plantas del otro lado, luego ve por la arena en Morph Ball y llegarás de nuevo a la Save Room, graba.

Ahora sal de ese lugar y ve hacia la derecha y sigue hacia enfrente, encontrarás una puerta, ábrela y coloca una bomba en el obstáculo, sigue ese agujero y llegarás a una Map Station, así que descarga el mapa. Una vez que lo tengas sal del cuarto y empieza a subir, cuando te encuentres en la plataforma de centro no olvides codificar la Lore que está cerca y que seguramente viste antes; ahora ve hacia Mining Station A (donde enfrentaste por primera vez a los Space Pirates), aquí sube hasta llegar al cauce de arena, allí verás una plataforma, sube en ella y enfrente verás una abertura, ve por ahí y sigue ese camino hasta el final donde encontrarás una Lore y un panel que abrirá la reja que está cerca, regresa a la plataforma y apóyate para llegar a la puerta.

En el otro cuarto ve hacia enfrente hasta que veas a Space Pirates, para eliminarlos muy sencillamente dispara a los barriles con Phazon adentro (Phazon es una sustancia azul, muy dañina para Samus y para ciertos enemigos también). Cuando los elimines abre la puerta roja y ve adentro, allí avanza y verás un video en donde se mostrarán más Space Pirates; cuando retomes control inmediatamente escanea la nave de los Space Pirates ya que en un futuro es complicado conseguirlo, luego empieza a matar Space Pirates, cuando termines con los 3 sigue enfrente y aparecerán otros dos, al eliminarlos aparecerán otros 2 en el nivel superior y se montarán en las torretas, escanéalas (nuevo enemigo) y destrúyelas. Al finalizar la barrera desaparecerá y podrás ir tranquilamente por la puerta, si quieres recuperarte a los lados hay cajas que puedes destruir.

En la habitación de enfrente verás que la puerta de fondo está recubierta con una capa oscura y por ende no se puede abrir, pero hay ciertas grietas en el suelo, usa una bomba para quitar ese bloque de rendijas y pasa por abajo en Morph Ball, así llegarás a un centro de comando de los Space Pirates, pero no te preocupes que por ahora no te ven; al ver las barreras eléctricas, cruza las primeras 2 y luego verás una abertura a la derecha, sigue ese camino y al final habrá un misil, ahora regresa y completa el camino. Al salir empieza a matar Space Pirates hasta que no quede ninguno, luego empieza a coleccionar información acerca de los planetas y de las máquinas. En seguida ve y activa el elevador, sube por allí y sigue enfrente hasta que un Space Pirate te ataque desde otro cuarto, elimínalo y sigue por la puerta.

Al entrar ve hacia el compartimiento que se encuentra entre puertas, allí cuando te acerques verás a Dark Samus, quien se despedirá sin decir adiós, allí mismo trata de obtener la Log que se encuentra en rojo en ese mismo compartimiento, luego ve hacia la puerta que se encuentra al este y allí mismo encontrarás el panel que desactiva la puerta de seguridad del centro de comando, regresa allá y ve por esa puerta.

Al entrar verás que dos torretas se activan, (nuevo enemigo), elimínalas con misiles o con tiros cargados de Beam, al destruirlas ve por el campo de láseres, crúzalo y abre la puerta. Llegarás ahora a un campo en donde tienen prisioneros a los Metroids, por fortuna ninguno escapa; ve hacia arriba y cuando encuentres el gran contenedor escanea al Metroid (nuevo enemigo), luego ve hacia atrás de ese contenedor y encontrarás una Lore. Ahora ve por la puerta, al entrar encontrarás una torreta, elimínala y sigue hasta el

mecanismo, actívalo con una bomba y sal por la puerta.

En este cuarto conocerás a un nuevo enemigo, el Pirate Aerotrooper, éstos son difíciles de matar si no es con misiles, así que encárgate de ellos. Al eliminarlos ve hacia el este del cuarto (viendo desde la entrada) y quita el seguro, verás que unas plataformas subirán, en seguida ve hacia el otro extremo del cuarto y nota que están muchos paneles. Viendo hacia ellos, empieza por el de más a la izquierda, en sus paneles activa el de la izquierda 1 vez, luego ve al de en medio y haz lo mismo 2 veces y en el que sigue 3 veces. Ahora ve hacia las plataformas y súbelas para llegar a la parte de arriba en donde espera un Energy Tank. Ahora regresa a los paneles y haz lo mismo invirtiendo todo, para que la posición de las plataformas también se invierta, esto te permitirá llegar al siguiente cuarto.

Allí verás una cueva de Morph Ball, primero sube y coloca una bomba para destruir un bloque y continuar, al lado del ventilador espera a que tengas la oportunidad para avanzar y sigue haciendo esto hasta que llegues al otro extremo del cuarto y destruye la puerta; estarás ahora en una Save Room, graba (no olvides la Lore) y ve por la otra puerta, en ese cuarto habrá dos torretas, elimínalas y ve hacia abajo, en el vidrio agrietado usa un misil y continúa hasta la puerta. En el otro cuarto ve hacia tu izquierda, luego baja y allí verás a Dark Samus consumiendo Phazon, esta vez no escapará.

\* Dark Samus.

- Debilidad: Power Beam.

- Estrategia: Primero que nada, escanéala porque no la volverás a ver así; Dark Samus al principio es muy sencilla de herir. Comenzará siempre yendo en zigzag, trata de cubrirte siempre detrás de la columna con Phazon en el centro para así quedar intacto, cuida que no se aproxime mucho a ti o hará un campo de fuerza que te dañará, aunque no es muy grave. No la pierdas de vista y así la dañará rápidamente. Nunca uses misiles, serán gastados vilmente porque Dark Samus hace su campo de fuerza y los revoca. Cuando le hayas bajado la mitad de su energía, ella consumirá el Phazon y se hará más fuerte y rápida, comenzando los pequeños problemas. Ahora Dark Samus como es más versátil, puede atacar a mayor velocidad. En estos momentos trata de no despegarte de la columna central porque hay ataques muy destructivos que sólo esa columna puede parar. No te expongas demasiado para que no te pegue con su Phazon Beam y mucho menos te estrelle con su embestida desde el aire.

- Premio: ninguno.

Al eliminarla verás cómo se hace añicos, ahora puedes estar tranquilo, primero ve hacia los contenedores y escanea la cosa azul para obtener información acerca del Phazon, luego sube por el elevador que bajo y sigue hasta una puerta, ábrela y toma adentro el Dark Beam (y no olvides la Lore).

Bien, ahora utilízalo en la puerta para salir de allí, continúa ese camino y verás una especie de gema blanca, usa el Dark Beam en ella y quitará la barrera, luego sigue hasta la puerta. Entra y verás otras dos barreras con las gemas, sigue hasta llegar al centro de comando. Ahora ve hacia enfrente y entra en la puerta, sigue hasta llegar al contenedor de Metroids, aquí verás que salen dos de ellos, elimínalos con el Power Beam (si se te montan sólo usa una bomba) y luego sube, entra en el cuarto que tiene una puerta oscura y toma el misil de adentro. Regresa al centro de comando y verás un portal inactivo, con tu Dark Beam puedes activarlo, así que ve hacia el Dark World.

Ya en el otro mundo, en la parte de arriba hay un nuevo enemigo. Ahora, para tener más información acerca de los Beacons y los cristals, dispáralos con el Dark Beam y verás que se nulifican (obtén información acerca de esto), pero después de un tiempo vuelven a la normalidad. Primero ve hacia el beacon de enfrente, luego el cristal que está a la izquierda y aquí puedes ver un objeto

con grietas, usa un misil en él y verás que revela una gema blanca (antes de usar el Dark Beam escanéala) y usa el Dark Beam, verás que la plataforma bajará, entonces sigue de plataforma en plataforma hasta llegar a una puerta oscura, pero antes regresa un poco y ve hacia el objeto rojo, tómalo (es una Dark Temple Key). Ahora ve por la puerta oscura que mencioné antes y sigue por allí, adentro enfrentarás a un Warrior Ing, cuando muera sigue hasta la próxima puerta y mata a los Inglets, luego sigue enfrente y pasa a la siguiente habitación.

Allí ve hacia enfrente hasta encontrar un pilar, ve a la parte trasera y encontrarás una gema blanca, usa el Dark Beam y luego sube por ella y ve hacia atrás para ver una puerta, pasa por ella y llegarás a una Save Room. Ahora ve por la otra puerta y verás un agujero, ve por allí y llega hasta el bloque, usa una bomba para llegar al camino de arriba y detente en la orilla, usa otra bomba para ir hacia enfrente y luego sigue hasta llegar a la puerta. En el cuarto siguiente encontrarás un elevador, baja por él y ve hasta la parte este, allí encontrarás un panel que desactivará un seguro, luego usa las plataformas para llegar a otro y el tercero se encuentra en la parte de hasta bajo, detrás de unas cajas al oeste. Cuando hayas quitado los 3 seguros ve hacia la puerta. Al entrar sigue el corredor y verás una especie de torretas Ing, (nuevo enemigo), luego usa tu Beam para activar el cristal, ve hacia allá y luego ve hacia el beacon (no importa si te daña el gas), luego ve al siguiente cuarto.

Allí dentro primero salta la piscina de Phazon y llega a un cristal, luego a la derecha ve hacia el beacon, continúa pasando la puerta de luz y llega hasta el siguiente beacon, en donde podrás ver las gemas blancas de los pilares, actívalas y apóyate en ellas para llegar a la puerta oscura de arriba, ve por ahí y llegarás al Light Beam. Ya que tienes dos Beam debes aprender una regla: para obtener Light Ammo debes eliminar a enemigos con el Dark Beam y viceversa y cuando tengas tiempo pues en tu nave te recargan ambos al máximo. (No olvides también probar con los Beacons y Crystals para obtener información acerca de ellos)

@@@ 4.4 - Dark Suit.

Ahora que tienes el Light Beam puedes hacer la combinación perfecta para tener acceso a muchos cuartos. Sal de allí y ve por la puerta que está cerca, al entrar verás un enemigo muy peculiar, es como las telarañas verdes del Light World, usa el Light Beam en él y en el que está detrás de él para llegar a la puerta, ábrela y estarás de nuevo en el cuarto del portal (Doomed Entry). Ahora ve donde estaba la llave y pasa por la puerta, elimina a los enemigos y pasa la otra puerta, activa el beacon y verás abajo otra llave, pero un Ing se la traga y otros vienen a acompañarle, así que tendrás que eliminar a todos. Usa tu Scan Visor en la cosa que bloquea la puerta y luego empieza a eliminar a los enemigos, una buena táctica es usar el Light Beam ya que con él morirán más rápido, pero no lo gastes todo. Al terminar obtendrás la llave y la cosa que bloqueaba las puertas desaparecerá (por siempre así que si no la escaneaste ya perdiste el 100%). Ahora sal por la puerta de abajo, ve hacia el cuarto del portal (Dark Oasis, no Doomed Entry) y regresa al Light World.

Ya en el Light World ve hacia el Command Center y localiza el mismo lugar en donde se encontraba la llave en el Dark World, luego ve por la puerta de luz (no olvides la regla para Light Ammo), sigue hasta la próxima puerta y al abrirse llegarás a las torretas con las que te atacaron, móntate en cualquier y destruye el primer generador que está enfrente, luego el de la derecha y luego el del fondo, al lado de la barrera. En eso verás que habrá Space Pirates, con la misma torreta elimínalos. Ahora usa las plataformas para llegar a la pared del este, allí está la última Space Pirate Log, sigue por allí, pasa la barrera y encuentra un agujero, métete y adentro encontrarás una

Beam Ammo Expansion con la cual podrás cargar hasta 100 balas de beam, ahí mismo el Luminoth tiene una Lore. Sal de ahí y regresa al templo, ve por la puerta de luz, usa el cañón para llegar al otro lado y te encontrarás un agujero al cruzar la puerta, entra allí y ve al fondo (ignora la otra salida que está a la mitad), cruza la puerta y obtén una Lore del Luminoth, ahora regresa y donde está el primero enemigo, elimínalo con las bombas; ahora sigue algo no tan sencillo, usa Saltos con bombas (coloca una, espera un momento, coloca otra y en el aire, no tan alto, coloca otra, así se creará una cadena que te impulsará más arriba) intenta las veces necesarias para llegar hasta arriba, el premio es un misil.

Regresa al templo y ahora ve al otro extremo y abre la puerta oscura, adentro hay otro agujero. Usa Morph Ball hacia la izquierda hasta que se vea una piedra cuadrada y amarilla con grietas. Usa saltos con bombas para llegar arriba ve ella, luego brinca hacia la izquierda hacia otro barranco. Ahora sigue lo más a la izquierda que puedas, pasando por los bloques que desaparecen para que llegues a una pared, de ahí brinca, arriba sigue girando hacia la izquierda hasta entrar a una pared agrietada. Quédate en medio de la pared y empieza a hacer saltos con bombas con inclinación a la izquierda para llegar a un montículo, sigue saltando y presionando izquierda hasta que caigas y tomes tu merecida expansión que es un Energy Tank. Ahora regresa a Portal Terminal y ve hacia el Dark World.

Ya en el Dark World ve a Judgement Pit y entra en la puerta roja, sigue y llegarás al Dark Agon Temple, al entrar ve hacia la izquierda, activa el Beacon y sigue para llegar a una puerta, la cual tiene la 3° Dark Temple Key. Ahora ve a la Save Room, justo al salir toma la puerta oscura en Duelling Range, en ese cuarto, de donde te encuentras, justo abajo está un misil, baja y entra en Morph Ball. Ahora regresa al Dark Agon Temple (si tienes poca energía quédate en la zona segura hasta que tu energía se llene) y entrega las llaves para combatir al jefe.

\* Amorbis.

- Debilidad: Light, Power Beam.

- Estrategia: este enemigo es sencillo pero tardado, antes que nada, como siempre, escanéalo para obtener información ya que no aparece en el futuro. Primero verás que el enemigo se entierra y luego salta y se vuelve a enterrar, utiliza estos espacios de tiempo (si no lo ves guíate por el redar) para golpearlo, pero cuidado, cuando venga a ti dirígete hacia un Beacon para salir ileso que te baja más o menos como 36 unidades, que a la larga pueden marcar la diferencia. Una vez que veas que le destruyes cierta parte al enemigo, al salir de la tierra se pegará a la esfera que está en el centro, ahora es tiempo de escanearla de nuevo y así obtener plena información. En esta forma, el enemigo puede disparar Dark Beam para nulificar tus zonas seguras, así que cuando lo haga dirígete a un Beacon o cristal según sea el caso; su punto débil es su cabeza, con un tiro cargado de Light Beam será suficiente para destruirlo y luego, cuando succione, ponte en Morph ball y deja que te succione, luego usa una bomba dentro de él y lo dañará, además de que sacará varios ítems. Después de esto volverá a la forma en la que salta, pero al destruirla verás que ahora no se pega 1 gusano, sino 2, lo que hace un poco más difícil el asunto por lo de la nulificación; también introducen un ataque nuevo, en el cual sacan un rayo y ambos empiezan a girar, pero no es muy difícil de esquivar, así que no debe haber problemas con esto. A ambos practícales la misma estrategia y espera a que salga de nuevo la forma saltarina aunque ahora se presentan 2 gusanos y cuando los elimines saldrán ahora 3 pegados a la esfera; en este momento el Light Beam es muy bueno para liberarte de la coraza que tienen rápidamente y así vencer al enemigo.

- Premio: Dark Suit.

Al abrirse la esfera verás un objeto con el logo de Samus, ve por él y tendrás

el Dark Suit, el cual disminuye el daño que tomas de la atmósfera de Dark Aether (a la misma velocidad a la que te curan las zonas seguras), lo cual te da más libertad.

#### @@@ 4.5 - Súper Misiles

Ahora ve hacia el cuarto que te falta, usa el mecanismo de bomba y entra al Control de Energía, roba la energía de ahí y regresa a Judgement Pit, ahí abre la puerta oscura y encontrarás una Save Room. Ahora regresa a Portal Site y toma e regreso el portal hacia el Light World. Una vez allá, ve hacia Agon Energy Controller y regresa la energía al templo, así la energía llegará hasta el centro del mundo, el Great temple. Es tiempo de regresar a temple Grounds, así que ve hacia el elevador y sube.

Ya en Temple Grounds ve a Industrial Site y toma la puerta que te lleva a Hive Transport Area, baja el elevador (de nuevo a la zona vieja) y ve hacia Hive Chamber B, allí encontrarás una entrada de Morph Ball bloqueada, usa una bomba para abrirla e ir por el misil. En seguida ve hacia Hive Chamber A, allí conocerás a un nuevo y único enemigo, el Dark Missile Trooper, elimínalo (no olvides escanearlo) y toma el misil. Ahora vuelve a Industrial Site, de ahí toma el camino que lleva a Temple Assembly Line; al entrar verás una gema morada, para activarla debes usar el Light Beam, pero es opcional ya que no vamos a ir por el portal que está detrás. En este lugar, apóyate en los pilares para llegar a un camino, síguelo hasta el final, luego verás que hay un agujero, ponte en Morph ball y síguelo y al final llegarás a un misil, lo que sigue es tomar el elevador hacia Great Temple.

Ya arriba, ve hacia el cuarto que sigue y en él, elimina a los enemigos, luego, por el centro del cuarto, verás que hay un camino de Morph Ball, con ayuda de las bombas empieza a subir, sigue ese camino y llegarás a un misil. En seguida ve con U-Mos y te contará la nueva problemática: debido al robo de energía, hay incremento de fuerzas Ing en Torvus, así que tienes que parar el flujo de enemigos así como restaurar la energía al templo. Bueno, ahora regresa a Temple Grounds y en ese mismo lugar, en la gema morada, actívala y ve por el portal de atrás. En el Dark World ve hacia enfrente hasta una especie de tronco ve árbol, allí hay una abertura, ve hacia allá y encontrarás un misil; en seguida ve al Light World y a Communcation Area, localiza una especie de contenedor que está pegado en el piso en un nivel superior y usa una bomba para tomar un misil y si quieres una Lore puedes ir a Storage Cavern A que se encuentra hasta arriba de ese mismo lugar. De nuevo ve hacia Great Temple, localiza temple Sanctuary y abre la puerta con el traductor ámbar, allí verás una gema, actívala y adentro verás a un nuevo enemigo, los cuales derrotas con una carga de Power Beam, así que sigue hasta llegar al elevador que te lleva a otra zona de Temple Grounds.

Al salir del cuarto del elevador verás un traductor, quítalo y ve hacia enfrente, al final de la media pipa y arriba hay una Lore, luego sigue hasta la puerta, en ese cuarto verás que no se puede continuar a menos de que use el Portal, así que hazlo. Ahora ve por la puerta del este, entra y continúa hasta el final del cuarto (más o menos a la mitad, los ojos son nuevos enemigos). Una vez allí verás en el centro una plataforma con una zona segura, si ves hacia el callejón sin salida verás que hay dos mecanismos a los lados que se mueve, así que toma el de la derecha y ve hasta el 2° mecanismo de bomba, actívalo y sigue así hacia la derecha y luego baja de nuevo y sube por el de la derecha otra vez para activar el último, eso creará un holograma en la plataforma central, párate en él y espera hasta llegar al portal y tómalo para ir de vuelta al Light World. Al salir verás una gema morada muy enfrente, ve hacia allá y actívala. Una vez que lo hagas continúa hasta llegar a otro pozo, allí verás que saldrá un Pirate Grenadier (nuevo enemigo) que te lanza granadas, elimínalo y localiza la gema morada que está abajo en la plataforma

en que estabas o estás parado, actívala y sigue tu camino hasta ver de nuevo otra gema morada, actívala también, sigue y al final llegarás a un traductor, pero antes ve a un agujero que está a la izquierda de la puerta y sigue hasta llegar a otra gema junto con una Lore, activa la gema y toma la Lore y esto te servirá como atajo para no recorrer otra vez todo; ahora regresa a la puerta, usa el traductor y cruza la puerta, ve hasta el final y llegarás a la puerta que conduce al elevador de Torvus, úsalo.

Estando en Torvus, cruza la puerta y elimina a los Shriekbats que vienen hacia ti, allí mismo checa las bolas que cuelgan y obtendrás información acerca de ellas, sigue hacia enfrente hasta encontrar una puerta. Del otro lado habrá un Luminoth que tiene una Lore, a su lado hay más plantas ve las cuales puedes obtener información, ahora acércate al lago y verás la introducción a Torvus Bog; cuando estés cerca del lago verás a enemigos salir del agua (nuevos), a tu izquierda hay una puerta roja que conduce a una Save Room. Ahora entra al agua y ve a los enemigos que van en conjunto (nuevos), una vez abajo localiza una puerta oscura y pasa por allí, en el siguiente cuarto usa Morph Ball para pasar por el camino estrecho y luego continuar hasta la siguiente puerta, al cual ya se encuentra en tierra firme.

Al cruzar ve cerca del agua y encontrarás nuevos enemigos, aquí mismo ve al extremo derecho y entra en la puerta roja, sigue ese camino de Morph ball hasta llegar a otra puerta, crúzala y encontrarás un panel, el cual abrirá las rejas, luego ve a la izquierda y cruza la puerta de luz, en ese cuarto elimina a los enemigos y sigue a la próxima puerta de luz, allí encontrarás a nuevos enemigos, los cuales sólo son vulnerables si se les daña en la espalda (como los Sheegoth del Prime 1), elimínalos; ahora ve que hay un tipo de plantas muy raras, que tiene una como maceta, escanéalas para obtener información de ellas y luego busca una especie de ojo, el cual también tiene información, en seguida sube por las plataformas, sigue por el puente y llegarás a un portal, úsalo.

Una vez en Dark Torvus ve hacia el Beacon y verás de nuevo el ojo, esta vez es oscuro (escanéalo) y a una especie de medusa más abajo (también escanéala), luego ve al mecanismo de bomba a la izquierda que hará que el puente se mueva, luego ve de nuevo al portal y hacia el Light World. Al salir verás que el puente también cambió aquí, camina y verás a nuevos Space Pirates (escanéalos), mátalos y luego ve hacia el puente, crúzalo y al final toma el misil. Cruza la puerta, del otro lado sigue y déjate caer para ver una planta, (escanéala) elimínala y luego sube a la plataforma otra vez para usar Morph Ball y llegar al otro lado, allí ve hacia abajo y localiza una puerta de luz, ábrela y verás un panel, actívalo y se revelará un cañón, ve hacia allá y serás lanzado hacia arriba, elimina a los enemigos y ve por la puerta oscura, luego sigue y verás dos agujeros en el suelo, usa una bomba en el primero que se ve y tírate para llegar a un Energy Tank, luego sal hacia Great Bridge y vuelve a llegar a Temple Access, sigue, abre la puerta oscura y entra al Torvus Temple.

Aquí avanza y verás llegar una nave de Space Pirates, elimina a los que vienen allí y a los aéreos, al terminar verás llegar a más, así que también elimínalos; cuando esto acabe se quitará una barrera, ve hacia allá y obtendrás la expansión de los misiles que te permite hacer un súper misil.

#### @@@ 4.6 - Boost Ball & Seeker Missiles

Sube el elevador, abre la puerta con un súper misil (carga el Power Beam, luego presiona Y, ocupa 5 misiles) y haz lo de siempre para llegar al Torvus Energy Controller donde verás el holograma de A-Voq, quien te pide que regreses la energía al Torvus Temple, también te actualizará el traductor que ahora te permite descifrar las de color esmeralda; aquí mismo lo estrenas para

la Lore. Regresa al Torvus Temple y usa el traductor para activar el elevador, baja y abre la puerta verde que está pasando el túnel de Morph Ball, sigue y activa el elevador, luego bájalo y cruza la puerta. Ahora empezarán las zonas inundadas, primero busca los nuevos enemigos, luego sube las plataformas y ve hacia la puerta que lleva a una Save Room.

Sal de ahí y entra al agua, allí hay una criatura (nuevo enemigo a escanear) los cuales sólo son vulnerables al abrir su boca (se revela el centro de sí) y con misiles o con sólo disparos muere; ahora te debes colocar un nivel arriba del fondo (si te caíste todo, en Morph Ball encuentras corrientes de aire que te llevan arriba), allí ve hacia la plataforma central, luego localiza una especie de mecanismo de bomb, que en realidad es un panel de seguridad, quita el seguro y ve por el cañón de centro y vuelve a meterte para así poder apreciar que un puente se estiró, úsalo y ve hacia el misil. Ahora regresa de nuevo a la parte baja del Torvus Temple, una vez allí usa el traductor para quitar una puerta y seguir hasta otra puerta. Al entrar usa Morph Ball, ve al suelo y luego dirígete debajo de las rejas para tomar otro misil. En seguida ve hacia el final del cuarto y entra en la puerta; al cruzarla cambiará la música, avanza a la siguiente puerta y verás entrar a los Pirates Commando, quienes tiene más habilidades que los Pirate Troopers (nuevo enemigo a escanear). Al matarlos ve por la puerta que lleva al cuarto que sigue en donde hay un panel para activar un portal, así que entra allí.

Ya en Dark World, ve hacia el cuarto anterior y ve hacia el Beacon del centro, una vez allí conocerás a los Hunter Ing (nuevo enemigo a escanear) quienes a veces se desaparecen y luego vuelven a aparecer en la pelea, el Light Beam es muy útil contra ellos, pero si se prefiere el Power Beam, adelante. Aquí empezaremos a subir por las plataformas que se encuentran alrededor de ese árbol hasta llegar a la parte superior en la que se encuentra una puerta oscura, ábrela y sigue para encontrar una Save Room. Ahora ve hacia la parte superior del cuarto en donde hay un Beacon y enfrente una puerta, al entrar te verás desde una parte aislada a la pequeña porción de tierra a la que entraste por primera vez en Torvus Bog, aquí elimina a los enemigos luminosos y abre la puerta de luz, continúa por allí y entra al túnel de Morph Ball, llega hasta el otro lado y verás a un Ing que hace tiene una increíble velocidad. Aquí mismo puedes ver la Dark Temple Key, pero no tienes todavía la parte requerida, así que recupérate al máximo en la zona segura y entra por el pequeño agujero en la pared para encontrar al Boost Guardian.

\* Boost Guardian.

- Debilidad: Light Beam, Power Beam, Bombs.

- Estrategia: este enemigo puede ser un poco tedioso las primeras veces, así que espero que se haya salvado en la Save Room anterior; como siempre como primera acción escanea al enemigo para obtener información acerca de él. Luego, verás que hay veces en que se hace líquido y luego vuelve a su forma sólida, en esa forma dale un golpe con un tiro bien cargado de Light Beam, eso le causará demasiado daño, pero al hacerlo se pondrá en su forma de Morph Ball, así que yo recomiendo también que tú lo hagas. Cuando termine nota que ahora se coloca en forma líquida, pero tiene un color rojizo además de que Inglets se unen a la batalla; en este momento no te salgas de Morph Ball, al contrario, usa las bombas para dañar al enemigo y a los Inglets para que cuando reciba el suficiente daño vuelva a ponerse en forma sólida. Una buena forma para sacar al enemigo de su forma de Morph Ball y que quede en el líquido rojizo es colocarla en una bomba, pero es muy difícil atinarle ya que rebota contigo (haciéndote un tremendo daño) y además porque los Inglets también te desvían. Hay que ser paciente para la pelea, puede resultar tediosa como dije, pero por eso trata de consumir los ítems de salud que dejan las plataformas y así curarte; CUIDA SIEMPRE QUE NO CHOQUES, COMO 2 DE ELLOS TE BAJAN 1 TANQUE.

Al terminar con esta pelea, obtendrás Boost Ball, con ella podrás balancearte entre las medias pipas mediante un impulso de velocidad; así que al salir, en la media pipa, usa Boost Ball para alcanzar la Dark Temple Key y salir de ese cuarto. Ahora ve hacia el portal de nuevo y ve hacia el Light World. Ya en el Light World ve al cuarto anterior, ve hasta el otro lado del cuarto en donde está la puerta de luz y usa la media pipa, desde aquí continúa rodeando hasta llegar a una puerta oscura, entra y en la parte de la laguna verás a unas tortugas (nuevo enemigo a escanear), sigue hasta el siguiente cuarto donde verás un mecanismo rotatorio, escanéalo primero y luego entra en Morph Ball y usa Boost Ball para hacer que la barrera desaparezca y así puedas llegar al portal que anteriormente era inaccesible desde la primer visita al Dark World; antes de bajar ve hacia tu izquierda y encontrarás una puerta roja, ve hacia el túnel de Morph Ball y verás que hay mecanismos de bomba, usa los mecanismos para poder equilibrar las plataformas y así poder entrar a un agujero, el cual lleva a una media pipa que si usas te lleva a un misil. Ahora ve a Great Bridge y usa el traductor para entrar a una Map Station, luego toma el camino de regreso a Temple Grounds.

Una vez allí ve a Meeting Grounds, usa la media pipa y lograrás encontrar una cueva, úsala y llegarás a otro lugar con plataformas destruibles, para cruzar usa Boost Ball para que no caigas, continúa y verás que pasarás por un túnel secreto hasta llegar a Hall of the Honored Dead, una vez allí descubrirás un campo de fuerza que rodea una expansión, para ayudarte debes usar los mecanismos rotatorios que están en el cuarto, el chiste es que quede alineado el piso para que se quite la barrera y puedas obtener los Seeker Missiles. La forma de resolver esto es de la siguiente manera; gira:

- \* 1 x Morada
- \* 2 x Amarilla
- \* 2 x Azul
- \* 2 x Rojo
- \* 1 x Morada
- \* 3 x Amarillo
- \* 3 x Azul
- \* 3 x Rojo
- \* 2 x Amarillo

(Si alguien descubre una forma más corta, por favor avisar)

Esto iluminará el piso y la barrera se quitará, así que puedes ir por los Seeker Missiles.

@@@ 4.7 - Gravity Boost

Ahora ve hacia la puerta morada y usa los Seeker Missiles para abrir la puerta (deja presionado Y hasta que aparezca un apuntador, úsalo para localizar los 5 puntos de la puerta y suelta el botón para que los misiles salgan y quiten el seguro de la puerta. Ve por la puerta y en medio encontrarás a un Luminoth que tiene una Lore, luego ve a la puerta, desde allí sigue derecho y entra por la puerta de la izquierda, aquí verás una Lore y abajo verás tu nave, en la cual puedes recargar tu munición y grabar. Ahora regresa al cuarto anterior (hay una gema morada que puedes activar y usarla como apoyo para llegar allá) y localiza un agujero de Morph ball, ve por ahí y llega hasta la puerta, donde debes usar un súper misil. Desde aquí, vete a Hydrodynamo Station.

Una vez allí ve hacia donde estaba el misil o para localizar más fácil, la puerta morada, ábrela y sigue todo ese túnel hasta la siguiente puerta, allí verás una escena en donde se ve que una pequeña cosa vuela por el cuarto y resulta ser ¡Dark Samus! Entonces no murió, vaya que es persistente. Primero métete al agua y elimina a los Bloggs, al hacerlo verás que el mecanismo

rotatorio se activa, así que ve allí y haz girar el mecanismo hasta que el camino rojo quede perfectamente completo, sal del mecanismo y busca el agujero con borde rojo, entra por allí y sigue hasta la puerta oscura, ábrela. Justo aquí encontrarás un holograma, ve hacia enfrente y nota que las burbujas te elevan y llegarás al holograma, el cual te disparará a un acueducto, allí sigue hacia enfrente (no puedes hacer nada porque necesitas saber andar debajo del agua) y sube con ayuda de las burbujas y sigue hasta el holograma que te llevará hasta la puerta.

Del otro lado puedes ver una Lore arriba de un portal, luego ve hacia abajo y mata a los Bloggs, luego sube a la superficie y si puedes escanea la Log del Luminoth en el centro de una plataforma, luego ve hacia la puerta oscura y sigue su curso hasta llegar a otra en donde terminas viendo un mecanismo (aquí mismo ya no hay Bloggs, sino Blogglings), actívalo para que una plataforma salga y así no tengas que dar tanta vuelta para ir hacia allá. De nuevo ve hacia la puerta que tenía un seguro morado (adentro hay nuevos enemigos, que avientan cosas) y sigue hasta llegar al mecanismo rotatorio, allí coloca el curso azul para llegar a una puerta de luz, al entrar verás otro holograma, repite el proceso de hace rato y usa el mecanismo de bomba que se encuentra para poder seguir y así llegar a la siguiente puerta. Entra en el agua, elimina al Blogg y toma la Lore, luego verás que hay dos corazas con espinas en el agua y que debajo de ellas hay gemas, usa el Dark Beam para voltearlas, ahora sube y ve por las plataformas hacia un mecanismo de bomba, úsalo y verás que se abrirá una reja que lleva a un portal, ignóralo y usa una plataforma para llegar hacia el holograma, úsalo y pasa la puerta de luz, sigue por allí hasta llegar a Hydrodynamo Station y quita el último seguro que pone una última plataforma y abre una puerta en el fondo. Ve a grabar y luego baja y pasa la puerta. Ahora sigue por abajo (si ves al centro verás a un Alpha Blogg), sigue por abajo y elimina a los pequeños enemigos que están allí para municiones y salud, en el fondo ve a la derecha y localiza otros escalones que te llevarán a la puerta. Al entrar baja a la plataforma y luego al centro, ve hacia la puerta activa y entra para tomar el Gravity Boost; este aditamento te permite moverte con toda libertad en el agua, además de que te permite flotar por cierto tiempo para alcanzar lugares altos.

#### @@@ 4.8 - Grapple Beam

Sal del cuarto y cuando avances un poco verás que el Alpha Blogg que viste hace rato saldrá desde el compartimiento de arriba y destruirá la plataforma de centro, así que no hay más remedio que eliminarlo.

\* Alpha Blogg.

- Debilidad: Súper Misil.

- Estrategia: gracias al Gravity Boost ya tienes buena visibilidad y movilidad en el agua, lo que te permite hacer una pelea más tranquila con el Blogg. El Blogg es sencillito, como siempre su boca es el portal hacia su muerte, cuando la abra y trate de hacerte una embestida usa un Súper Misil (hace más daño y es más rápido que usar el Power Beam). Haciendo esto rápido morirá, pero cuidado, ya que en momentos finales hará demasiadas emboscadas que te pueden bajar hasta 3 tanques en menos de 1 minuto.

- Premio: nada.

Ahora apóyate en uno de los ventiladores desactivados (para ello usa un doble salto y presiona B una tercera vez para activar el Gravity Boost y déjalo presionado para seguir subiendo); con esta maniobra ayúdate a llegar a la puerta, desde allí ve al otro cuarto y sube en la plataforma para descubrir un portal, úsalo y verás que al salir estará una Dark Temple Key; regresa al Light World y ahora ya puedes ir a grabar (porque no hay nada en qué apoyarse). En seguida ve a Transit Tunnel East y usa tus habilidades en Morph Ball para alcanzar un Energy Tank, luego ve a Catacombs (si pasas por Training

Chamber podrás ver a un nuevo enemigo, Dark Blogglins y una Lore que se me pasó mencionar) en donde hay Grenchiers (los dinos esos), elimínalos y localiza un mecanismo de bomba para activarlo y así hacer que el portal esté al descubierto, así que ve hacia el Dark World.

Del otro lado verás que hay nuevos enemigos, quienes son la versión oscura y reforzada de los dinos, ve por la puerta y usa el holograma que te llevará a una puerta oscura, pasa y sigue hasta la puerta de luz, entra en el holograma y llega a parte intermedia, allí pasa al lado izquierdo y tírate al fondo, rueda a la derecha, luego brinca hacia la izquierda y de nuevo hacia la derecha para obtener un misil, luego ve hacia el final y pasa la puerta y verás un cristal, actívalo y verás cómo se quita el campo de fuerza al igual que se activan ciertas plataformas. Primero ve a una zona segura y elimina a los piratas y después usa las plataformas para ir hacia la puerta de luz, allí baja y elimina a los enemigos, luego usa las plataformas para llegar hasta el holograma y así subir hasta ver una puerta roja, ve hacia allá y entrarás a una Save Room, así que graba. Luego baja y encontrarás una abertura hacia la caja esa, allí hay un mecanismo de bomba, actívalo y harás girar la caja y así seguir hasta la puerta, sigue el túnel hasta la siguiente y encontrarás un gran cuarto, luego avanza y encontrarás que un enemigo saldrá, así que habrá que pelear.

\* Grapple Guardian.

- Debilidad: Light Beam.

- Estrategia: como siempre, lo primero es escanear al enemigo; luego verás que el campo es muy hostil, así que tendrás que protegerte por las dos columnas y en la zona segura que se encuentran a los lados. Lo que hay que considerar como el arma letal de este enemigo es el Grapple Beam, el cual te puede agarrar y llevarte hacia sus mandíbula, pero para evitar esto, si te quedas atrás de una columna estarás muy a salvo ya que el Grapple Beam chocará contra la columna. La fuente primaria para eliminar a éste es su ojo, usa el Power Beam en su ojo hasta que lo dejes atontado un poco y puedas usar el Light Beam (si da tiempo) en su espalda para dañarlo, pero al hacer esto corre de nuevo detrás de la columna para evitar su Grapple que saldrá en esos momentos y terminarán cuando se calme; otra manera de matarlo es darle en su ojo y esperar a que use el Grapple Beam, para que quede atorado en cierta superficie y puedas dañarlo, esta es más ventajosa ya que ofrece más tiempo pero es más difícil que salga. Cuando ya tenga casi 1/8 de su energía, verás que su coraza se perderá y será más fácil perseguirle para matarlo.

- Premio: Grapple Beam.

Ahora ve al centro del cuarto para así tomar el Grapple Beam.

@@@ 4.9 - Dark Burst

Ahora verás que las plataformas se alterarán, en seguida escanea el punto del Grapple Beam para obtener una Research, en seguida ve hacia el centro y salta para así hacer que el Grapple Beam pueda usarse (cuando el objeto se haga grande, presiona L y déjalo apretado) y así llegar a la puerta, luego ve a la Save Room. Desde este punto ya no necesitas al Dark World así que ve a Crypt y ve de regreso al Light World.

Ahora ve hacia Torvus Temple y a la puerta morada, ábrela con los Seeker y ve hacia el transporte hacia Agon Wastes. Al salir ve hacia la puerta y ábrela, luego continúa hasta Mine Shaft, ve hacia el final del cuarto y abre la puerta morada, sigue a tu derecha y déjate caer, ahí ve hacia el centro del cuarto en donde verás a un bicho que se transporta a varios lugares para escapar de su depredador (nuevo enemigo a escanear), luego busca una media pipa y activa un panel cercano que revelará un holograma, colócate y te llevarán hacia arriba, allí hay una Lore y otro mecanismo de bomba, por ahora déjalo y

regresa a donde se encuentra el puente, activa el mecanismo de bomba y regresa al anterior para ver que el puente revelará un camino hacia el Dark World, así que ve al puente usando la media pipa y ve al Dark World.

Una vez allá, ve hacia el centro del cuarto y verás que unos insectos saldrán de una abertura, espera a que se vayan y sigue por allí hasta encontrar un cristal, sube la plataforma y al fondo activa el Beacon y ve hacia allá, a la derecha hay otro Beacon, salta hacia la plataforma y ve hacia enfrente para encontrar un beacon y una puerta. Cruza la puerta y usa el túnel de Morph ball para llegar hacia el otro lado, en donde habrá otra puerta, crúzala y toma el portal hacia el Light World.

Ahora ve a tu derecha y entra en la puerta, sigue y entra en el túnel para ir de nuevo hacia la puerta, ábrela y enfrente encontrarás el Darkburst, el cual es un súper misil para el Dark Beam, no es necesario en la historia, pero para el 100% sí es necesario. Aquí mismo baja y activa un panel para un cañón, úsalo y te regresará a la puerta que lleva a Mine Shaft.

@@@ 4.10 - Dark Visor

Ahora ve hacia el sitio en donde se encuentra el elevador hacia Torvus, pero no lo tomes, en ese caso usa la media pipa para usar el portal, al salir al Dark World encontrarás un misil enfrente de ti. Ahora ve a Portal Site y regresa al Light World para ir hacia Torvus Bog. Ahora ve a Abandoned Worksite entrando vía Great Bridge y usa el Grapple Beam desde una plataforma superior para alcanzar el misil. Ahora ve hacia Forgotten Bridge y usa el portal hacia el Dark World.

Ve hacia Venomous Pond, como ya tienes el Grapple Beam puedes ayudarte de él para conseguir la 3° Dark Temple Key, una vez hecho esto ve por la puerta roja que es una Save Room. Ahora ve a Portal Chamber (puerta oscura), localiza el cristal y verás unas plataformas que llevan a un nivel superior, allí encontrarás un túnel de Morph Ball, úsalo y te llevará hacia un portal, úsalo y en el Light World verás la expansión. En seguida ve al Dark World, ve al cristal y toma la puerta, aquí ve hacia el cristal y elimina al Hunter Ing (para que no moleste tanto) y localiza la puerta morada, ábrela con los Seeker Missiles y entra y toma la Beam Ammo Expansion. Sal de ese cuarto y ve a Venomous Pond, entra en la puerta de luz y sigue hasta la siguiente puerta, crúzala y te encontrarás en la entrada del templo; si quieres la expansión debes tener mucho cuidado con la luz roja, de lo contrario no podrás obtener la expansión hasta que el jefe del templo muera; bueno, atrás del mecanismo hay una puerta verde (obviamente primero se tiene que pasar por el pequeño túnel), ábrela y adentro encontrarás un Energy Tank. Sal de allí y puedes ir hacia la otra puerta azul (que en el Light World sería el transporte a Agon Wastes) y allí encontrarás una estación de carga de munición, ahora ve hacia la luz, usa las 3 llaves y se activará un mecanismo que inundara totalmente el templo, dejando a Samus en un compartimiento donde no se ve nada. Ahora verás un gran capullo enfrente con 4 puntos destruibles, cuando caiga el capullo al agua verás que una gran criatura ha sido liberada, así que tendrás que exterminarla.

\* Chykka Larva / Chykka / Dark Chykka.

- Debilidad: Light Beam, Dark Beam.

- Estrategia: este es el jefe del templo, así que primero se debe escanear antes de tratar de eliminarlo. Su primera fase, la Larva, es totalmente acuática; este enemigo puede sacar unos enemigos como distractores (son nuevos y únicos), elimínalos (es mejor un poco de daño que mucho). El jefe no ataca en sí en esta forma, de hecho sólo salta del agua y vuelve a sumergirse causando una ola que afecta el terreno, pero todo vuelve normal segundos después. La forma en que se debe eliminar a este enemigo es realmente

sencilla: primero, cuando se encuentre en el agua se debe enfocar y disparar o disparar sin enfocar al enemigo, luego cuando salte a la superficie se le golpea con el Beam y cuando haga la ola se salta. Habrá veces en que el enemigo se monte a la plataforma central y use su lengua para atraerte y tratar de devorar a Samus, aquí usa todo lo que se pueda para liberarte si es que lo hace. (Si dejas que te lleve hacia su boca, te llenará de ácido y tomarás un daño no muy severo pero tampoco tan pequeño) Repite esto hasta que muera.

\*\* En seguida verás como se divide el escenario y nota que un nuevo capullo se localiza en ese lugar, ese capullo se abrirá y dará vida a un Chykka ya adulto. Escanéalo al verlo \*\*

Ahora las cosas son muy diferentes, ya que el enemigo ahora es aéreo y puedes verlo a cualquier hora. La ventaja contra el enemigo es que se le puede golpear a toda hora, pero al golpearlo nunca le hará daño, aunque sí le revelará 4 puntos rojos en sus alas, tales puntos sólo son vulnerables si a Chykka se le ataca por la espalda, así que cuando los veas usa cualquier Beam para destruirlos. Ya destruidos los 4, verás que Chykka caerá al agua, inmediatamente usa el Scan Visor para ver que Chykka se ha convertido en oscura y es más vulnerable al Light Beam. Al salir del agua verás que su única debilidad es su saco (si el grandote), así que allí le debes golpear. Habrá veces en las que sacará ciertas insectos (Chykklings, únicos y nuevos), elimínalos y sigue usando el Light Beam en el enemigo para que cuando reciba el daño suficiente vuelva a su versión Light. De nuevo empieza a destruir los puntos en sus alas; en esta forma Chykka ya se atreve a emboscarte, así que muévete del camino cuando lo haga, también verás que ahora es más frecuente que sus tiros activen la gema y la plataforma caiga al agua (se recupera después) así que ve hacia otras para seguir pegándole y volverlo a su forma Dark, en donde morirá.

- Premio: Dark Visor.

@@@ 4.11 - Spider Ball

Enhorabuena, Chykka ha sido eliminada y el Dark Visor obtenido, ahora verás que las plataformas desaparecerán, así que es tiempo de estrenar el visor para ver las plataformas, úsalas para llegar a la puerta y de ahí ir al control de energía, allí mismo roba la energía y empezará la carrera por la supervivencia. Ahora ve hacia Dark Forgotten Bridge y ve hacia el portal. Ya en el Light World, ve a Great Bridge (aquí, en la batalla contra los comandos, usa el Dark Beam para ver dónde se encuentran exactamente los piratas) y entra a Path of Roots (toma la Lore), usa el Grapple Beam y llega hasta el misil. Luego ve al Energy Controller y devuelve la energía para dejar a A-Vog en paz, así que ahora ve hacia Torvus Lagoon, localiza las Venom Weeds y usa el Gravity Boost para localizar un misil. En seguida ve hacia la Save Room y para fin ve al transporte hacia Temple Grounds.

Ya en Temple Grounds ve a Path of Eyes y entra en la puerta verde por la mitad (recuerda que está cubierta por una gema) y adentro usa el cañón, luego el Grapple Beam y llegarás a un Energy Tank. Desde este punto, ve al elevador más cercano que lleve a Great Temple. Allá visita a U-Mos y te hablará de la situación: el último templo se encuentra en su residencia, pero antes de invadir la Ing Hive (en el Dark World de esa zona) se debe buscar inteligencia acerca de cómo vencer a los Ing. Aunque en ese lugar hay robots, creación de los Luminoth, pero corrompidos por los Ing, de nuevo la misión es devolver energía a ese templo. Terminando la conversación ve de nuevo a Temple Sanctuary y allí abre la última puerta con traductor, verás que fue por el mismo lugar por donde llegaste, ve hacia el Save Point y cerca verás unas rocas, con Morph Ball destruye eso y toma el misil, luego ve al elevador y ve hacia Temple Grounds; al salir ve hacia la puerta de enfrente, allí usa el

Dark Visor para ver 5 puntos y usa Seeker Missiles para hacer que el puente baje y puedas pasar a GFMC Compound, en donde se encuentra otra puerta con traductor. Al entrar no avances mucho ya que si lo haces encontrarás una torreta (nuevo tipo), elimínala como a las otras y sigue, cuando veas un gran rayo de luz voltea a la derecha porque hay otra torreta, elimínala y ahí cerca habrá una Lore, tómala y ve por la puerta que es el elevador hacia Sanctuary Temple.

Una vez abajo ve hacia enfrente y en el corredor justo al final se encontrarán las torretas, elimínalas y cerca encontrarás un panel, actívalo y llegarás a ver a ciertas cosas caminando en la pared (nuevo enemigo, inofensivo), puedes eliminarlas por si necesitas Ammo o salud, ve más hacia enfrente y encontrarás un mecanismo giratorio, úsalo para abrirte camino hacia la puerta. Una vez adentro verás la introducción a Sanctuary Fortress. Allí ve avanzando hasta que te encuentras con comandos, usa el Dark Visor para facilitar la pelea y eliminar a todos; al terminar continúa por la puerta para llegar a un túnel, sigue por allí y casi a la mitad encontrarás una especie de gusano que gira por el túnel (nuevo enemigo), pero si lo tratas de destruir se separará y sus partes botarán por ahí hasta ser destruidas o destruirse por sí mismas. Ahora ve al siguiente cuarto y encontrarás que no hay nada de importancia, así que ocupa el Dark Visor y localiza los 5 puntos para los Seeker Missiles, pero al abrirse verás a una especie de bolas rodeadas de cuadros (nuevo enemigo), si a estos enemigos no se les destruye rápido, te meten un virus que te hace muy vulnerable y a veces tarda en quitarse si no es apretando ciertos botones (L+R+B), elimínalo y ve al siguiente cuarto.

Al entrar verás que suena música de un enemigo, verás que hay un robot que está vigilando (nuevo enemigo, es del que hablaba U-Mos; no olvides que son 2 partes: cuerpo y cabeza), para destruirlos, primero hay que destruir la cabeza (por seguridad, aunque no es tan necesario hacerlo primero) y luego esperar a que el robot se ponga a girar de un modo extraño, en ese modo al robot se le debe chocar con Boost Ball para revelar su punto débil, coloca una bomba y morirá (puede tomar un poco de tiempo) y eso lo matará. Al morir verás que se quitará el campo de fuerza (antes puedes pasar a la derecha, a la puerta roja que es una Save Room) y allí verás a dos de esos enemigos de virus, elimina a los 2 (una buena táctica para darles cuando están cargando el virus es apuntarles con R, hay más puntería así) y empieza a subir por las plataformas, más arriba habrá otro enemigo igual, elimínalo y ve por la única puerta disponible. Al entrar verás un gran mecanismo, escanea el panel y verás que todos los circuitos se pondrán a girar, aquí debes ir un Morph hacia allá y nota que hay 4 mecanismos de bomba de 4 colores distintos, para hacer que toda la estructura quede estable utiliza los colores: AMBAR - AZUL - ROJO - VERDE. Al hacerlo podrás cruzar y llegar a la puerta siguiente.

Ya en la siguiente habitación verás que te encuentran en un gran cuarto, entra allí y ve hacia donde está el robot y elimínalo, ve más adelante y encontrarás a otro, elimínalo y ve hacia enfrente donde encontrarás un sistema que activa portales, úsalo. Ya en el Dark World, ve hacia donde está el Beacon y úsalo, allí mismo encontrarás a un Warrior Ing, elimínalo y también verás una especie de capullos (nuevo "enemigo") que al ser destruidos revelan Ammo o salud, luego ve hacia enfrente hacia otro Beacon, allí verás una puerta oscura, entra y ve a la zona segura, luego escanea el panel y sube por el elevador, y hasta arriba abre la puerta oscura. Al salir ve hacia abajo y activa el Beacon, desde allí usa el Grapple Beam para ir hacia enfrente, una vez allí equipa el Dark Visor y elimina a los pequeños enemigos que se encuentran volando, luego localiza los 5 puntos que debes destruir con los Seeker Missiles y harás que la barrera roja que se encuentra enfrente, desaparezca para revelar un Light Portal, úsalo.

Ahora ve por la puerta que se encuentra enfrente, allí verás a una molécula de

energía que está pegada al túnel (nuevo enemigo) y se destruye con el Dark Beam, luego ve hacia enfrente y encontrarás rieles, abajo verás una entrada exclusiva para Morph Ball (no olvides antes escanear los enemigos desde arriba), allí a los enemigos se les elimina dejándoles una bomba cerca de ellos, así la recogerán y morirán; elimina a los 2 enemigos de aquí y sigue enfrente, sal del pequeño camino y elimina al droide para continuar por la puerta oscura. En ese cuarto verás una gran bola detrás del cristal, ve hacia allá y por ahí habrá un camino de Morph Ball, entra y síguelo hasta llegar a una puerta roja, ábrela y verás una Save Room. Ahora sal y verás un mecanismo de bomba, actívalo y verás un set de 3 rayos con 9 paneles de 3 colores diferentes y en las partes intermedias habrá otros paneles de color gris; el chiste aquí es disparar a los paneles pequeños para hacer girar los paneles de color y para completar este pequeño acertijo debes dejar la fila del color del láser con el mismo color de paneles. Cuando termines verás que aparecerá otro mecanismo de bomba, úsalo y verás que uno de los aros de la bola dejará de girar y se hará estable para que puedas continuar por él, usa Morph Ball para llegar allá (por el mismo camino de donde viniste) y usa el aro para cruzar al otro lado, usa Morph Ball para tener acceso y verás que hay un mecanismo rotatorio, usa Boost Ball y abrirás un camino directo para no dar tanta vuelta, luego activa el elevador con el panel, sube y localiza la puerta, avanza por allí.

Aquí avanza hasta ver la puerta, pero nota que se cerrará y caerá un robot, la diferencia para matar a este robot es que habrá veces en las que atacará con un láser, en ese momento se debe usar una bomba en el punto rojo del enemigo ya que si se le destruye la cabeza siempre llegará un reemplazo. Al matar a este robot ve por la puerta y llegarás al templo, aquí baja y verás que los Quad's se transformarán en Dark (nuevos enemigos, tanto CM como MB) aunque la manera de eliminarlos es la misma. Al terminar con ellos encuentra un camino hacia arriba y ve lo más que puedas en esa dirección, al terminar localiza dos puntos de Grapple Beam seguiditos, úsalos y abre la puerta para encontrar el camino al Energy Controller, usa la manera tradicional y entra al Energy Controller donde encontrarás el proyector. Allí verás la imagen de O-Lir, quien te dirá lo mismo de siempre, sólo que ahora te enterarás que la Ing Hive (Sanctuary en Dark World) es la base de los Ing, así que espera resistencia en el Dark World), también tu visor será capaz de descifrar runas color azul (o cobalto como le llama él). Terminando la conversación busca una Lore y luego regresa al mero templo (donde combatiste a los robots oscuros) y verás que hay una nueva especie de centinelas (nuevo enemigo), para destruir a estos hay que inflingirles buen daño con explosivos para hacer que se autodestruyan (esto es lo difícil).

Por ahora ve por la puerta de traductor, al entrar verás varias plataformas, ve hacia la última de la derecha y encontrarás (viendo hacia la plataforma anterior) un panel, actívalo y verás que se activa un cañón, súbete y llegarás al otro lado (de igual manera ahí verás el panel que activa el cañón de regreso), ve hacia el siguiente cuarto y verás un túnel de Morph Ball, pero antes nota que hay un enemigo por ahí, escanéalo (demonios, guardián) y métete en el agujero para comenzar la pelea.

\* Spider Guardian.

- Debilidad: bombas.

- Estrategia: este enemigo tiene una estrategia muy característica de los enemigos que se debe eliminar con Morph Ball. Primero, hay que notar varias cosas: la primera es que el enemigo trae un aura, la cual le hace daño a sus enemigos (o sea tú), para destruir esta aura es necesario colocar bombas cerca y eso dejará al enemigo paralizado, otra bomba le haría activar un mecanismo de bomba. Para cada pequeña zona que se muestre, siempre habrá un mecanismo de bomba que se activará con el daño del enemigo. Un elemento importante en esta batalla es el zoom, a veces se desea un Zoom Out para ver mejor el panorama,

y el Zoom In traerá el enfoque en Samus, no se despegará de ella. Cada vez que se active un mecanismo de bomba, el color del aura del enemigo cambiará así como su velocidad, pero esto sólo dura determinado tiempo, así que se debe de apresurar a activar el mecanismo con una bomba. Otro detalle fundamental es que el enemigo no puede viajar por las zonas que no tengan rieles azules, porque el enemigo se mantiene fijo por ondas magnéticas que le permiten viajar por esos rieles sin caerse, así que cuando veas lugares alejados y seguros que no contengan rieles, ahí será un lugar para descansar (si lo necesitas); pero no olvides, entre mayor sea el número de la zona, menor número de lugares seguros habrá. No se te ocurra resguardarte en el escape del guardián en el camino que lleva hacia un objeto azul. Las últimas zonas requieren de más planeación.

- Premio: Spider Ball.

#### @@@ 4.12 - Power Bombs

Ya con Spider Ball eres capaz de transportarte por los rieles eléctricos presionando R en Morph Ball y cerca de un riel (escanea un riel para obtener una Research, cuando puedas), usa esta habilidad para salir de ahí, pero no te precipites, hay un misil en ese mismo lugar, usando Spider Ball no tendrás problemas para tomarlo, por ese mismo lugar se llegará de nuevo al otro lado (donde se encuentra el portal oscuro), ahí mismo sube con Spider Ball (escanea al Luminoth que tiene una Lore, se me pasó mencionarlo antes), pasa la puerta y activa el elevador, al hacerlo baja y saldrás directamente a una Lore, ve al otro lado con Spider Ball y ve camino hacia el portal, si te das cuenta se activará un robot y tendrás que combatirlo (nuevo enemigo). Para eliminar a este tipo de enemigos, primero debes dejar que no tengan una bola en su mano, luego darles con el Power, Dark o Light Beam; su ataque principal es que cuando se rompe una de sus bolas hará ondas expansivas en el suelo, las cuales debes evadir con saltos simples (cuando los hace con 1 mano) o con uno doble (con 2 manos). Luego, en el centro del cuarto, verás que hay una rampa de Spider Ball, úsala y te meterás en un laberinto, allí, si llegas al final conseguirás un misil. Ahora ve al portal y úsalo.

Ya en el Dark World elimina a los Dark Comandos y luego utiliza la misma táctica para infiltrarte en el túnel y así conseguir la Dark Temple Key. Camino hacia el portal nota la presencia de una puerta, entra allí y verás que saldrá un Metroid muy raro (nuevo enemigo), elimínalo y luego en el túnel observa a otra molécula, totalmente oscura (nuevo enemigo) y para destruirla necesitas utilizar tiros cargados de Light Beam, son 2 y al último habrá un misil; luego ve al Light World. Ahora ve hacia Reactor Core, elimina a los enemigos y usa el cañón para sujetarte con Spider Ball en la bola, utiliza los rieles de Spider Ball cuando no haya electricidad y llega a la bola con un punto rojo, colócate allí y usa Boost Ball para llegar a la siguiente, este procedimiento lo debes de aplicar para llegar a un Energy Tank en las bolas siguientes. Cuando termines, ve hacia abajo y usa el traductor, entra en el cuarto y verás una Map Station, cuando termines de usarla ve hacia la Save Room.

A continuación se debe ir hacia Torvus Bog, vamos hacia allá y verás que en Sanctuary Entrante aparecerá Dark Samus, pero no batallará contigo, sino que destruirá el puente, así que tendremos que buscar una ruta alterna. Primero localiza un riel vertical de Spider Ball y ve por ahí hasta llegar a un punto en donde se vea un camino curvo, desde allí deberás empezar a usar Boots Ball para así llegar a la puerta, de ahí ve hacia el elevador a Temple Grounds y desde allí te diriges hacia Torvus Bog.

Una vez en Torvus Bog, (no olvides grabar en la parte inundada) ve hacia el Main Hydrochamber, allí verás unos rieles de Spider Ball, si los usas puedes llegar a un portal, tómallo. Al salir, ve hacia abajo y pasa la reja, al

hacerlo verás a una planta extraña que sale en el entro y te enfocarán ciertos puntos, así que es hora de pelea.

\* Power Bomb Guardian.

- Debilidad: Mecanismos de bomba.

- Estrategia: para este enemigo se debe tener un poco de cautela ya que sus bombas son muy dañinas además de que tienen un rango más alto que las bombas normales (por eso son power bombs (oO)). En realidad, exceptuando el problema de que te ponen Power Bombs en cualquier lugar, el enemigo es pan comido. Primero, debes localizar el riel de Spider Ball que lleva hacia arriba (sólo hay 1). De ahí verás cómo se te va abriendo camino hacia los diferentes mecanismos de bomba, obviamente el Power Bomb Guardian te va a tratar de frenar con las Power Bombs y las colocará en los lugares más cercanos a ti. Considera que cada vez que vayas activando los mecanismos van a salir pequeños Inglets para andarte molestando y retrasarte más en tu camino, pero por más necesario que sea esquivarlos, el objetivo primario es el mecanismo y lo único que debe preocupar son las Power Bombs. En total son 4 mecanismos, algunos cuestan más trabajo de alcanzar que otros, pero al final, verás que la batalla ha sido muy sencilla, al menos compensa todo el trayecto seguido.

- Premio: Power Bombs.

@@@ 4.13 - Sunburst

Ya con las Power Bombs no debe haber problema en romper las rocas o cristales más duros. Para estrenar este bebé, ve hacia la puerta amarilla y estando en Morph Ball presiona Y para romper el seguro y así proseguir, arriba hay un portal, así que regresa. Ahora ve hacia Gathering Hall en esa misma parte inundada, verás que en el agua hay un cristal semi roto, usa una Power Bomb y ve que caes dentro de una media pipa, allí usa otra Power Bomb para romper el pedazo de roca y así drenar el agua del lugar, así puedes usar perfectamente la media pipa para alcanzar los rieles de Morph Ball, en ambos lados hay mecanismos de bomba, si activas ambos la estatua recibirá el comando de quitar el campo de fuerza, así que ve hacia donde está el misil y tómalo. El siguiente cuarto a dirigirse es Training Chamber, justo aquí verás que hay Dark Bloggs (nuevo enemigo), ve al agua y hacia enfrente, al lado izquierdo de la estatua localiza un riel de Morph Ball y síguelo hasta llegar a un mecanismo de bomba, actívalo y verás que se moverá la estatua revelando un misil.

Ahora ve hacia Trovus Grove (si es que no tomaste una lore que estaba un cuarto anterior, tómala, mis disculpas por no haberla mencionado antes) y allí usa una Power Bomb para debilitar una rama y así hacer que el árbol abra un agujero en la pared, allí habrá un misil, tómalo. Regresa a Torvus Temple y ve a Great Bridge, elimina al Pirate Commando y usa el cañón para que te levante hacia el puente, sólo que cuando aterrices coloca una Power Bomb y verás que se rompe una roca, entra por ese túnel y verás una expansión de Power Bomb. A continuación ve a Torvus Plaza (el lugar en donde se enfrenta al Boost Guardian en el Dark World) y usa la media pipa para alcanzar un riel de Spider Ball, llega al final de se camino para localizar un cañón, úsalo y llegarás a un Energy Tank. En seguida ve hacia Forgotten Bridge y usa el portal, en el Dark World elimina a los piartas y ve hacia enfrente a la puerta amarilla, ábrela con una Power Bomb y prosigue, adentro encontrarás a un enemigo nuevo, el cual se voltea cuando recibe buen daño (un misil basta), al voltearse sube en él y voltea a la derecha para ver una pared, coloca otra Power Bomb y revelarás una expansión de Power Bomb.

Después de tomar tanta expansión, ve a Temple Grounds, específicamente hacia Windchamber Gateway, allí ve hacia la puerta amarilla y entra. Adentro verás unos mecanismos rotatorios transdimensionales, localiza el portal al este y ve por allí. Ya en el Dark World verás los mecanismos rotatorios, úsalos para

dejar todos los engranes del mismo color, para después usar los Seeker para activarlos; esto no será suficiente, deberás repetir esto con el otro color que se presenta para así hacer que los 4 brazos de la estructura se coloquen. Ve al Light World y elimina a los Piratas, date cuenta que los brazos dieron lugar a puntos de Grapple Beam, úsalos para llegar al cañón y te llevará al Sunburst (súper misil del Light Beam).

@@@ 4.14 - Echo Visor

A continuación ve por la otra pureta que se encuentra allí, usa el túnel para llegar a una puerta con cierre amarillo, usa una Power Bomb y verás que te encuentras en GFMC Compound, de aquí no falta mucho para ir de regreso a Sanctuary Fortress. Una vez allí, en Sanctuary Entrante, ve al otro lado (hacia la puerta de luz), ignórala y sigue hasta ver un vidrio con grietas, usa una Power Bomb y verás un holograma, párate en él para que te lleve a la parte de arriba, en donde hay un panel que activará un cañón, regresa hacia abajo y usa el cañón; al hacerlo verás que hay un holograma en la parte superior, así que busca el riel de Spider Ball que lleva hacia allá y verás una torreta, con ella destruye un bloque al este (entre dos cristales azules y arriba), otro a la misma altura pero en el oeste y un poco más abajo, más o menos por donde se encuentra el riel de Spider Ball que se usa para cruzar, dispara otro para así abrir el camino que te permite continuar. Sal de la torreta y regresa a la puerta de luz, localiza el riel de Spider Ball y por ahí verás que hay unos escalones (justo donde debiste destruir una pared), sigue por allí, toma la Lore y usa el riel para llegar con un Luminoth que tiene una Lore, a la derecha habrá un cañón, úsalo y llegarás hacia una expansión de Power Bomb.

Ahora regresa a la puerta de luz y entra en ella, continúa tranquilamente hasta llegar a Reactor Access, en donde tendrás que eliminar a los Ings mashers para poder continuar; luego ve a Reactor Core y en la parte superior usa una Power Bomb para abrir la puerta amarilla, allí elimina la torreta y ve a la mitad del cuarto, allí verás que hay un cristal protegiendo un portal, quita el cristal con una Power Bomb y ve por el portal. En el Dark World, verás que saldrá un Dark Ings masher (nuevo enemigo), pero no es necesario matarlo, ve por el portal detrás de él; en el Light World podrás ver un túnel, síguelo y llegarás a otro portal, úsalo para ver un riel de Spider Ball que te lleva a otro portal, úsalo y verás de nuevo otro riel, síguelo y llegarás a una expansión de Power Bomb.

Luego regresa a Reactor Core y ve hacia Main Gyro Chamber, sigue como si fueras hacia el templo, pero antes de entrar a la puerta verás unos tubos, esos pueden ser destruidos con una Power Bomb y al hacerlo se revelará un mecanismo de bomba que si es activado revelará ve nuevo los paneles de colores que tienen que ser alineados con el láser de su color; al terminar verás que el segundo aro se parará y podrás usarlo como riel de Spider Ball para llegar a la puerta de enfrente, así que baja (no olvides pasar por la Save Room) y llega enfrente del cristal, usa Boost Ball para romperlo y luego usa una Power Bomb en la puerta. Adentro verás a Dark Samus peleando con unos piratas, ve hacia la derecha y nota que se abrirá la compuerta, sigue a la siguiente (obviamente todos esos bloques los ponen para munición) y cuando se abra nota que ya no está Dark Samus, ve por la puerta y verás de nuevo recargándose con Phazon, avanza y verás una pequeña escena (nota que ahora es más fuerte), cuando termine empezará la pelea.

\* Dark Samus 2.

- Debilidad: Light Beam.

- Estrategia: esta Dark Samus ahora tiene muchas variantes a lo que fue la primera pelea. De alguna manera Dark Samus ya cuenta también con Boost Ball y nuevas habilidades con su Beam. Primero, verás que cuando usa Boost Ball,

siempre que le das con un tiro cargado (preferentemente Power Beam para no gastar) la obligas a salir de se modo. También nota sus diferentes combinaciones de Beam: generalmente cuando termina una sesión de Boost Ball se para hacer inmediatamente un tiro con su Beam; otras veces se coloca en el aire a cargar su Beam, éste tiro puede dejar marcas de Phazon en el lugar donde impacte; otro es el ya conocido Beam que se disuelve en pequeñas partes para así poder golpearlo y la otra es una especie de láser que Dark Samus usa para golpearlo (ésta se esquiva saltando, pocas veces una columna no te llega a proteger). En el elevador tendrás que bajarle 1/4 de su energía para así llegar a una zona más amplia, así que en esta fase espera ataques más fuertes y más abiertos. Sigue disparando evadiendo sus ataques hasta que veas que se disuelve, así que equipa el Dark Visor y localiza a Dark Samus y sigue disparándole. Realmente, este enemigo es muy sencillo pero toma tiempo por tantas veces que usa Boost Ball y otros ataques que la hacen invencible por ciertos momentos.

- Premio: Ninguno.

Al morir verás que abre un cristal en la zona y se cae al abismo (no más Dark Samus), ve por ese cristal y continúa hacia la izquierda hasta llegar a un portal, úsalo; en el Dark World avanza hasta ver un riel de Spider Ball úsalo para llegar al centro, allí busca un mecanismo rotatorio, úsalo y luego sube por el riel de Spider Ball, llega hacia arriba y luego ve por el portal. En el Light World, avanza y toma el Echo Visor, el cual te permite ver señales sonoras en los cuartos.

@@@ 4.15 - Screw Attack

Es tiempo de estrenar tu visor para ver que hay ciertos mecanismos sonoros que activaron un seguro, localiza esos tres mecanismos (los que son amarillos) y verás que al activarlos se quitará el seguro, así que puedes regresar tranquilamente por el elevador. Ahora es tiempo de ir por la puerta y dentro verás que se cerrarán las puertas, localiza a los droides con el Echo Visor y abre la puerta, desde aquí ve hacia Temple Access, allí elimina a los enemigos y luego usa el Dark Visor para ver unos paneles que pueden destruirse con los Seeker Missiles, al hacerlo usa el cañón para regresar y equipa el Echo Visor para quitar el seguro sónico, rápidamente regresa al cañón y caerás en un agujero que te permitirá tomar el misil, allí mismo localiza un mecanismo rotatorio para abrir una salida y escapar. Ahora regresa a Transit Station y ve por la puerta que falta abrir. Allí adentro encontrarás dos robot centinelas, elimínalos y localiza cerca de la puerta amarilla una Lore (esa puerta amarilla lleva hacia el elevador a Torvus, pero no necesitamos ir allí), luego usa el Scan Visor en el gran objeto que se encuentra en el compartimiento central (nuevo enemigo); en seguida usa el Echo Visor para encontrar los 3 seguros de una puerta, actívalos y verás que se abrirá una puerta con un portal adentro, ve por ese portal. (Antes de eso, en donde se encuentran muchos mecanismos, allí usa la Spider Ball para ir por un misil).

Ahora, localiza de nuevo los seguros sónicos y desactívalos para que se abra la puerta y puedas ver un panel que hará que el piso se abra, allí abajo hay un portal, úsalo. Al estar en el Light World verás un riel, sube y llega a un riel que va alrededor del compartimiento, aquí verás que el droide que escaneaste va a atacarte. La estrategia es muy simple, sólo hay que usar Boost Ball en la cosa brillante y cuando ya no haya saldrá el reactor al que se le debe hacer lo mismo, debes repetir esto tres veces para matarlo y revelar un camino hacia arriba que te dejará enfrente de una puerta, pasa por allí. En el cuarto que sigue verás un cañón, pero se cerrará y con el Echo Visor tendrás que localizar el seguro, quítalo y luego usa el cañón que te llevará hasta arriba, luego déjate caer en la plataforma central y localiza 3 agujeros, entra en el de más a la izquierda y luego ve por el camino de la derecha 2 veces para así tomar un misil. Ahora sí, sube y pasa la puerta.

Te encontrarás ahora en Watch Station, aquí usa las plataformas que se mueven en el centro para llegar al otro lado, elimina a los enemigos y ve por la puerta de luz en el este (no olvides la Lore), allí activa el panel para bajar los puntos de Grapple Beam y justo en el compartimiento de en medio (de tu lado) hay un Energy tank (por si el droide te dejó con poca energía). Regresa al cuarto anterior y ve hacia la izquierda, llegarás a una plataforma que tiene un riel de Spider Ball cerca, úsalo y en medio localiza una desviación, ve por allí hasta llegar a un cañón, el cual te disparará y llegarás a otro riel (presiona R o perderás el riel y tendrás que repetir esto de nuevo), desde aquí continúa hasta encontrar una desviación de caminos (después de la zona grande), primero ve por la derecha y al final del camino usa Boost Ball para llegar a un mecanismo de bomba, actívalo y se abrirá camino hacia el portal. Antes de tomarlo haz otra vez todo este procedimiento pero toma el otro camino, síguelo hasta que llegues a un túnel en donde se presentan otra vez dos caminos, toma el que va hacia el fondo y llegarás hacia una expansión de Beam Ammo, luego toma el otro camino para ir abajo, luego usa el portal.

En el Dark World elimina a los piratas y ve por la puerta de la derecha, allí continúa hasta ver a muchos Dark Preeds, elimínalos y luego pasa con el Grapple Beam, luego baja y entra en el portal. Al regresar, sube para encontrar una puerta que te conduce a otro cuarto, allí elimina al enemigo y sigue hacia enfrente, pasa el ítem y baja, voltea y verás un mecanismo de bomba, actívalo y verás que se activarán láseres, sigue bajando y encontrarás un panel, actívalo y sigue por el puente hasta el portal. En el Dark World usa el Grapple Beam para llegar al otro lado, antes de activar el portal nota a las Wasps, son oscuras (nuevo enemigo), luego usa el portal para regresar al Light World. Una vez aquí, nota que puedes ir tanto al este como al oeste, en ambos lados hay lo mismo, 2 mecanismos rotatorios que se deben colocar en dirección al centro, al activar las 4 ve de nuevo al centro (pero tienes que ir al Dark World y bla bla bla) y activa el mecanismo de bomba para que el láser quite los obstáculos y puedas obtener el Screw Attack.

#### @@@ 4.16 - Annihilator Beam

Es hora de estrenar el Screw Attack, salta dos veces hacia delante y presiona el botón de salto otra vez para hacer el Screw Attack, salta las veces que sean necesarias (no tan seguido porque si no bajarás rápidamente) para llegar a la puerta, en el siguiente cuarto haz lo mismo para ir de nuevo a Watch Station. Aquí ve hacia el portal y transpórtate al Dark World, allá mira hacia arriba y al este para ver una superficie rara, escanéala y obtendrás una Research, luego usa el Screw Attack en ese tipo de paredes para hacer salto de pared, en este caso hacer el salto de pared te lleva hacia un misil, luego ve al Light World.

Ahora pues ve a Main Research y usa el portal, una vez en el Dark World, usa un doble salto para llegar a unas plataformas, luego busca otra y sigue subiendo hasta encontrar una puerta, entra allí y verás unas paredes para ejecutar salto de pared, así que utiliza ese método hasta llegar a la puerta de arriba, que conduce a una Dark Temple Key; allí mismo hay un panel que quita el campo de fuerza, así que actívalo y regresa a través del portal. En seguida, ve a Dynamo Works, allí usa el portal y en el Dark World ve por la puerta oscura. Al entrar nota que se escuchan sonidos, usa el Echo Visor para quitar el seguro de la puerta y prosigue.

En el cuarto que sigue verás una gran bola en el lugar, puedes montarte en ella con la Spider Ball (pero la entrada está hasta abajo), sube hasta arriba y encontrarás la última Dark Temple Key. Ahora ve hacia una plataforma, y busca una puerta roja, ábrela y usa la Save Room. Luego, sube a la plataforma, y busca en el mapa el cuarto que está arriba de la entrada (de la puerta de

luz) y entra allí, ve hacia enfrente para colocar las Dark Temple Keys y ve por la puerta, baja y prepárate para pelear contra el jefe de templo.

\* Quadraxis.

- Debilidad: Súper Misiles.

- Estrategia: como la otra vez, este jefe tiene varias etapas, para ser exacto 3, pero tiene varias partes que deben ser escaneadas; también noten que no hay NINGUNA ZONA SEGURA. Al comenzar, justo después de que las fuerzas de la oscuridad corrompen el sistema del Quadraxis, escanéala. Luego, nota que ciertas partes de sus rodillas, se ponen de color azul, a esas partes son a las que les debes pegar, preferentemente con súper misiles, pero es recomendable observar bien para saber cuando usarlos y que no se desperdicien; cada vez que destruyas una pierna dejarás ocupado al enemigo un tiempo, así que ese pequeño espacio aprovéchalo para buscar otra rodilla y así continuar o ir por las municiones que deja (que por cierto son buenas, por lo de la exclusión de zonas seguras). En esa etapa, debes de cuidarte especialmente de las ondas expansivas que salen cuando el enemigo aterriza de un salto. Otro ataque que se presenta y suele ser muy molesto (pero éste cuando ya queda(n) 1 ó 2 rodilla(s)) es que te enfoca la mirada y empieza a cargar un disparo, que al chocar contigo te dejará incapaz de hacer algún ataque, mas no moverte; igualmente, se entrará en modo de trompo, el cual sólo se rompe con Boost Ball (como los Quads).

\*\* Al destruir las 4 rodillas, se separará el cuerpo y la cabeza, así que escanea a cada uno \*\*

Ahora verás que no hay forma de destruir a la cabeza ni al cuerpo, sin embargo, nota que hay transmisiones sonoras que indican los comandos de la cabeza, así que hay que encargarse de éste primero; usa el Echo Visor y ve hacia el cuerpo, localiza la antena y destrúyela con súper misiles, al hacerlo verás que la cabeza quedará sin comandos y también emitirá sonidos, destruye cada punto (preferentemente con Súper Misiles o Seeker Missiles; tampoco olvides escanear esta forma cuando está inmóvil). Al destruir o dejar que el tiempo pase, un Dark Quad aparecerá y tendrás que eliminarlo, al hacerlo se debe de repetir la misma estrategia hasta que se pase a la siguiente etapa.

\*\* Ahora verás que una parte en el cráneo del enemigo se revelará, mientras que destruye parte de las patas para después revelar puntos de Spider Ball \*\*

Ahora verás que Quadraxis es vulnerable, de nuevo la mejor opción son los súper misiles, así que dale hasta que se meta a un modo en que empiece a moverse sin noción, en ese momento busca la dirección hacia la que va y sube en los rieles de Spider Ball en las patas, para que cuando pase justo enfrente uses Boost Ball y llegues al cráneo y le pongas una bomba (normal) en cualquiera de los dos agujeros; repite esto y el enemigo morirá.

- Premio: Annihilator Beam.

@@@ 4.17 - Sonic Boom

Ya que Quadraxis está muerta, verás que su cuerpo se disuelve y se levantará una plataforma, con la cual puedes usar el Screw Attack para ir directamente al Energy Controller (tienes que estrenar el Annihilator Beam en la puerta rara) y robar la energía, así que al tomarla ve al portal más cercano (Hive Dynamo Works). Ya en el Light World, ve hacia Main Gyro Chamber y déjate caer hasta abajo, allí verás una puerta con un ícono raro, usa el Annihilator Beam en él y verás que te darán cierta tonada, con el Annihilator deberás hacer que la tonada quede igual con los mecanismos que se encuentran allí, al hacerlo verás que se abrirá la puerta y revelará un cañón, entra en él y nota como romperá el núcleo y una expansión de Power Bomb caerá. En seguida ve hacia atrás y verás un panel, junto hay una Lore, ahora ve hacia el templo pero en

lugar de ir al Energy Controller, ve por la puerta que se abre con Annihilator Beam; allí dentro usa el Screw Attack para matar a los enemigos y haz el mismo procedimiento de la tonada para abrir la puerta y tomar el misil; ahora bien, ve al Energy Controller y devuelve la energía (O-Lir estará muy agradecido).

Ahora ve a Dynamo Works entrando vía Worker's Path, allí entra al complejo de Spider Ball y llega a donde está una puerta que abrirás con Power Bomb (exactamente donde se consiguió Spider Ball), allí verás un portal, entra. Al salir, ve por el agujero y verás dos globos, usa el riel de Spider Ball que están cerca para poder subirte en las bolas y así poder llegar al otro lado; allí notarás que no hay nada, equipa el Dark Visor y notarás que hay un enemigo, dispárale y se hará visible (nuevo enemigo, escanéalo), mátalos y obtendrás una Sky Temple Key, por el momento quien sabe para qué sean y cuantas son, pero por ahora ve al Light World.

Ahora ve a Hall of Combat Mastery y ve al puente de vidrio, usa una Power Bomb y así podrás acceder a una puerta, entra en ella y mata al Quad, luego prosigue y encontrarás un elevador hacia Agon Wastes, tómalo.

Al llegar allá, nota que sales justo enfrente de una puerta amarilla, destrúyela, luego ve hacia Main Reactor y allí busca un riel de Spider Ball (no el que se dirige a un Luminoth que tenía una Lore, o tiene), allí tendrás que usar Boost Ball para ir de riel en riel hasta llegar al final del camino, en donde habrá un cristal que una simple bomba romperá, allí hay un misil; entonces continúa hacia al portal que se encuentra en Command Center. Ya en el Dark World ve a Battleground entrando por la parte superior de Doomed Entry, cuando estés en Battleground ponte el Dark Visor y verás unas plataformas que llevan al mismo bicho raro, elimínalo y toma la Sky Temple Key (no sé si ya hayan resuelto el acertijo, pero cada que vayan a buscar una Sky Temple Key, busquen con el Dark Visor al bicho raro. Ya que hayas terminado, abre la puerta verde y entra, verás que hay una parte del suelo que cubre Phazon, pon una simple bomba en el centro y verás que se abrirá un agujero, entra y rápidamente busca un misil. En seguida ve a Phazon Site (no olviden tratar con el Annihilator los Beacons y cristales y luego usar el Scan Visor), allí en una plataforma, localiza la puerta de Annihilator y con el Screw Attack llega allá, allí adentro estará el Sonic Boom (súper misil del Annihilator Beam), luego vuelve al portal.

#### @@@ 4.18 - Light Suit

En seguida ve a Sand Processing y allí usa la media pipa para alcanzar una esquina, entra por el agujero de Morph Ball y sigue hasta encontrar un mecanismo de bomba, actívalo con el panel y coloca la bomba, eso hará que la arena sea drenada y se revele una expansión. Ahora ve a Bioenergy Production, allí elimina a los metroids y busca un riel de Spider Ball y síguelo en su totalidad hasta llegar a la puerta verde, usa un súper misil y adentro toma un misil. En seguida regresa hasta Mining Station A (si pasas por Biostorage Station puedes escanear los Metroid Cocoons y a los Infant Metroids), en ese lugar busca en el piso una roca agrietada y coloca una Power Bomb, luego usa el cañón que te llevará a rieles de Spider Ball, úsalos para llegar hacia el misil. En seguida ve a Sandcanyon y allí usa el Screw Attack para llegar al centro del escenario, allí coloca una Power Bomb y revelarás una Power Bomb; regresa al templo y ve hacia Mining Station B y usa una Power Bomb en la parte del puente para revelar una puerta de luz, entra y sigue hasta la expansión. Ahora toca ir hasta Portal Terminal y usar el portal, luego ir a Junction Site y usar el riel de Spider Ball para llegar hacia el mecanismo de bomba que activará la zona para así revelar un camino que lleva directo al misil, para regresar sólo se necesita usar el riel y el mecanismo de bomba. Nuestro siguiente punto es Mining Plaza en el Light World, allí localiza los 3 mecanismos sonares y actívalos para que los rayos solares abran una puerta que

sólo alcanzarás con Screw Attack y que tiene un Energy Tank. Ahora es tiempo de ir hacia Temple Grounds.

Ya en Temple Grounds dirígete hacia Temple Assembly Site, allí toma el portal hacia el Dark World, el cual te llevará a ver una puerta morada, ábrela con los Seeker y sigue hasta la siguiente. Luego llegarás a una especie de pozo, nota que los Ingclaws son más grandes (nuevo enemigo), usa el Dark Visor para localizar al enemigo que protege la Sky Temple Key y elimínalo, luego usa el Screw Attack para ir por la llave. Regresa al portal (en ese lugar hay un misil, por si no lo tomaste antes) y de allí vete directamente a Great Temple para hablar con U-Mos; él te dirá que el Dark World no ha desaparecido por la presencia de un Energy Controller y te habla acerca del Sky Temple y que las llaves han sido escondidas en todo Dark World (llevamos hasta ahorita 3 de 9) y de regalo para tener todas las expansiones importantes, te revelará el Light Suit, lo que mejor te sirve en todo el juego; este Suit te sirve para repeler totalmente el daño que hace la atmósfera de Dark Aether, también te evitará de sufrir daño en las aguas oscuras y te protegerá de ciertos enemigos que luego conocerás.

@@@ 4.19 - Sky Temple Keys

Esta es la parte que más aburre tanto de Metroid Prime como de Metroid Prime 2 Echoes ya que no habrá jefes a quien enfrentarse durante un largo rato; ahora tienes que recolectar las 9 Sky Temple Keys, llevamos 3 (como dije anteriormente) y nos faltan 3. Para quienes desean buscarlas solos, les daré los lugares en donde se encuentran:

## Dark Agon Wastes

- \* Battleground
- \* Dark Oasis

## Dark Torvus Bog

- \* Poisoned Bog
- \* Dungeon

## Ing Hive

- \* Hive Dynamo Works
- \* Hive Entrante

## Sky Temple Grounds

- \* Accursed Lake
- \* Defiled Shrine
- \* Ing Reliquiary.

Bien, para quienes desean seguir conmigo, primero nota que en Great Temple hay un transportador que te puede llevar a los Energy Controller de cualquier mundo (y desde cualquiera puedes hacer esto), primero iremos a Sanctuary Temple. En este lugar debes ir hasta el portal que se encuentra en Hall of Combat Mastery, luego desde allí ir hacia la mera entrada (antes de Hive Entrante hay unos enemigos pequeños que atacan en conjunto y son nuevos) y usar el Screw Attack para ir halo de luz, con el Light Suit ya eres capaz de usar esos portales, úsalo y te llevará arriba donde debes usar el Dark Visor para revelar la localización del enemigo que guarda la Dark Temple Key. Regresa al Light World y ve hacia Sanctuary Map Station, allí hay otro halo de luz que puedes usar para ir por un misil. Luego ve hacia el transporte hacia Agon Wastes.

Ya en Agon Wastes, ve hacia Dark Oasis, usa una Power Bomb justo enfrente de la puerta que lleva hacia Doomed Entry y verás que hay ciertas partículas en el aire (nuevo enemigo), si no tuvieras el Light Suit esas cosas te harían

daño, pero con el Light no te hacen nada; aquí hay que entrar en el agua y buscar al enemigo para que nos de la siguiente Sky Temple Key; luego ve a Feeding Pit y entra en el agua y busca la expansión. Ahora, hacia el Energy Controller y hacia Torvus Bog.

Primero ve hacia Meditation Vista, allí usa el Screw Attack para llegar a plataformas lejanas y tomar el Energy Tank, luego ve hacia Undertemple en Dark Torvus entrando desde el Light, allí localiza una superficie para hacer salto de pared y ejecútalo y toma el misil. Ahora ve al Light World y ve a Catacombs y abre la puerta con el Annihilator Beam, allí habrá un "laberinto" para Morph Ball, en el cual el premio es un misil. En seguida regresa a Catacombs y usa el portal; del otro lado entra en el agua y luego usa el Scan Visor para detectar un nuevo enemigo, así que para quitarlo debes usar el Beacon que está cerca, haz eso con el que sigue para así llegar a un callejón sin salida, aquí se encuentra el enemigo con la siguiente Sky Temple Key. Lo que sigue es ir a Poisoned Bog, donde encontraras al enemigo escondido en el agua y te da la siguiente Sky Temple Key, después ve hacia Temple Grounds pero sin usar el Energy Controller.

Primero ve a Hall of Eyes, allí usa el portal y abre la puerta verde y sigue ese camino hasta llegar a una especie de árbol, equipa el Dark Visor para revelar los puntos de Seeker y destrúyelos para revelar un misil. Ahora ve a la siguiente puerta y verás un agujero, métete por allí y llega a una parte en donde se encuentran muchos ojos, ve hacia la derecha y encontrarás una puerta verde, allí habrá otro enemigo que tiene la siguiente Sky Temple Key.

Regresa al portal y ve a Great Temple para luego bajar en el transporte del cuarto del transporte B, desde allí ve a Dynamo Chamber, donde debes usar una Power Bomb en la reja y otra en medio de túnel para revelar una Power Bomb; sigue a GFMC Compound y usa el Screw Attack para llegar arriba de la nave y en la parte trasera encontrar un misil, luego ve como si fueras al elevador de Sanctuary Fortress y en el camino encontrarás un halo de luz, camina hacia él y encuentra el último Energy Tank. Luego ve a Sacred Path, allí usa el portal, en seguida usa el Annihilator y el Echo Visor para decodificar la puerta y tomar el último Beam Ammo Expansion. Ahora ve hacia la puerta, pásala y elimina al Metroid para poder continuar y llegar a Phazon Site, de allí ve hacia la izquierda y luego usa el Screw Attack para llegar a ver otro misil; ahora ve hacia el otro extremo y abre la puerta con los Seeker Missiles, luego sigue de allí hasta llegar a Ing Reliquiary y allí localiza al último enemigo con la última Sky Temple Key.

@@@ 4.20 - La batalla final

Ahora ve hacia Shrine Access, abre la puerta con los Seeker Missiles, luego sigue hasta llegar a la entrada del templo, aquí usa el Scan Visor para obtener todas las Lores de aquí, luego usa el transporte para ir al Sky Temple. Una vez allá encontrarás una Save Room en la parte más alta, úsala; luego sigue hacia la puerta de enfrente, usa el salto de pared para llegar asó al cuarto del jefe.

\* Emperor Ing Head / Emperor Ing Body / Emperor Ing Eye / Emperor Ing Chrysalis / Mutated Emperor Ing.

- Debilidad: Light Beam / Dark Beam.

- Estrategia: este es el jefe final, contra él es con quien debes probar toda tu habilidad, destreza y conocimientos adquiridos durante el juego (primero escanea). La batalla comenzará con una bola gigante, nota que ella tiene unos tentáculos de ayuda, tales tentáculos le ayudarán a atacarte. Para eliminar a este enemigo primero se necesita eliminar a los tentáculos, un tiro cargado de Light Beam es muy efectivo contra el enemigo, así que no dudes en usar esa táctica, porque además no compensa con Dark Beam Ammo, sino con misma Light

Ammo; al terminar con ellos verás que se quitará la coraza y se revelará un ojo (nuevo enemigo, escanéalo), para dañarlo se le deba dar dentro, es decir, la parte interna de la coraza. Repite esto hasta pasar a la siguiente fase

\*\* La coraza cubre completamente al cuerpo del emperador y eso hace que evolucione rápidamente además de que le crea una capa muy resistente \*\*

El siguiente paso es escanear el capullo, salta mientras lo haces para reducir el daño. Ahora verás que la cosa es muy similar a lo que fue la última etapa de Quadraxis, aquí el punto es esperar a que salga el tentáculo de cualquiera de los agujeros y que una bomba le golpee para que se destruya, obviamente se tiene que poner antes de que salga. El truco aquí es primero usar Spider Ball porque se puede perder demasiado tiempo buscando sin encontrar nada más que el capullo. Esta forma te recompensará con mucha energía.

\*\* Ahora el capullo expondrá al final Emperor Ing \*\*

Esta es la parte decisiva, aquí tendrás que aprovechar al máximo lo que tengas tanto de Light Beam como de tu energía. La debilidad de este enemigo es su boca, la que brillará de diferentes tonos: si está en morado, el Light Beam es el efectivo, en el rojo cualquiera pero el Light es el recomendable y cuando es blanco el Dark Beam. Cuando tenga cierta forma empezará a llamar a ciertos enemigos, a ellos hay que destruirles si es que se necesita Ammo y vaya que dan buena, en especial los del la Light form. No debe dar mucha lata aunque sea tardado, al final saldrás vencedor.

- Premio: ninguno.

Ahora ve a Sky Temple Grounds para ver que...

\* Dark Samus 3/4.

- Debilidad: súper misil.

- Estrategia: esta Dark Samus es la mayor cazadora de Samus (xD) en todo Aether. Primero, hay que resaltar que es imposible verla con el Dark Visor, usará muchos Shields y los ataque ya conocidos con más frecuencia y potencia, además de que serán ataques rápidos al igual que su movimiento. La debilidad sigue siendo la misma, hay que pegarle con el Beam hasta que se muera, pero hay que notar que cuando ella desaparezca tendrás que usar el Echo Visor. Ahora, cuando veas que cuando pierda 3/4 de su energía, se convertirá en Dark Samus 4 para que no pierdas tu 100%. Para esta forma, nota que al menor contacto se colocará en su escudo, la mejor forma de romperlo es esperar a que se lance esos pequeños rayos de Phazon, si usas el Charge Beam para atraer esos rayos podrás hacer que el enemigo deshaga su escudo de inmediato y así pierdas menos tiempo.

- Premio: final.

Muy bien, ahora sólo te debes preocupar por ver lo que pasa con el planeta, bien hecho, misión cumplida.

== Jaime Contreras (Maishiranui22) se sacrificó averiguando la expansión que faltaba en el Walthktrough y lo consiguió: aquel que falta se encuentra en Underground Tunnel, en Torvus Bog.

Muchas gracias. ^^

---

## 5. Secretos

- Galerías:

\* Boss Gallery: 100% de Log Book.

\* Creature Gallery: 80% de Log Book.

- \* Character Gallery: 60% de Log Book.
- \* Promotional Gallery: 40% de Log Book.
- \* Rough Sketch: completa el juego.
- \* Storyboard Gallery: pasa el juego en Hard Mode.

- Hard Mode: pasa el juego y este modo estará disponible cuando empieces un nuevo juego.

- Finales:

- \* Dark Samus: 100% de ítems (expansiones).
- \* Samus sin traje: 75% de ítems (expansiones).

- Multiplayer:

- \* Dark Echoes Soundtrack: completa el juego.
- \* Darkness Soundtrack: completa el juego.
- \* Luminoth Soundtrack: habla con U-Mos por primera vez.
- \* Pipeline Arena: restaura la energía al Torvus Temple y habla con U-Mos.
- \* Pirate Fear Soundtrack: restaura la energía al Agon Temple y habla con U-Mos.
- \* Sanctuary Soundtrack: restaura la energía al Sanctuary Temple y habla con U-Mos.
- \* Spires Arena: restaura la energía al Sanctuary Temple y habla con U-Mos.
- \* Torvus Bog Soundtrack: restaura la energía al Torvus Temple y habla con U-Mos.

---

## 6. Información legal.

© Copyright 2005-2006 Juan Carlos García.

Está totalmente prohibida la reproducción de esta guía y cualquier otra de mis producciones sin previa autorización, esta guía es sólo para uso privado. Si se desea colocar esta guía en algún sitio web o cualquier medio publicitario se debe tener aprobación de mi parte; el uso de este trabajo en cualquier sitio web (incluyendo foros) o medio publicitario es clara violación de copyright.

Todas las marcas, nombres y copyrights en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.

La versión actualizada estará siempre disponible en los siguientes sitios: JuancaFAQ's, GameFAQ's e IGN. Cualquier web que desee disponer de esta guía sólo debe solicitar mi autorización. Cualquiera que desee ver todos los sitios que oficialmente pueden tener algún trabajo mío, puede consultar la lista en la página principal de mi sitio web: <http://juancafaqs.bravehost.com/>

---

## 7. Agradecimientos y contacto.

Agradezco a las siguientes personas que ayudaron a la realización de esta guía:

- \* A Jaime Contreras (Maishiranui22) por haber encontrado la expansión que faltaba en el Walkthrough.

= Pronto estaré publicando los FAQ's de los siguientes juegos:

- \* Mega Man 9.
- \* Mega Man X7.
- \* Mega Man Battle Network 3 (Blue/White).
- \* Mega Man Battle Network 5 (Protoman/Colonel).

- \* Legacy of Kain: Soul Reaver.
- \* Legacy of Kain: Soul Reaver 2.
- \* Legacy of Kain Defiance.
- \* Resident Evil Outbreak File #2 (próximo).
- \* Mario & Luigi: Superstar Saga.
- \* Pikmin 2.
- \* Tales of Symphonia.
- \* Star Fox Assault.

¡Recuerda! No seas Menso, aunque no lo seas si compras juegos piratas te vas a volver Menso. Por eso di NO a la piratería.

---

## 8. Información de contacto.

Antes de establecer comunicación conmigo sugiero que lean este pequeño apartado para que tanto ustedes como yo nos ahorremos algo de tiempo.

=====  
| Esenciales |  
=====

- \* Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.
- \* Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.
- \* Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

=====  
| Correos |  
=====

- \* Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.
- \* Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).
- \* Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requiero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.
- \* Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

=====  
| MSN Messenger |  
=====

- Aviso que en este aspecto soy muy estricto en cuanto a lo que solicito, así que por favor tener esto en consideración antes de que se indignen conmigo.
- \* PRIORIDAD #1: RESPETEN MI ESTADO EN LÍNEA. Persona que me contacte cuando esté ausente u ocupado será totalmente ignorada hasta después de que cambie el estado.
  - \* PRIORIDAD #2: RESPETO HACIA MI PERSONA. Demando respeto y promuevo el respeto; si me insultan/ofenden lo más seguro es que imposibilite la manera de que dicha persona se comunique conmigo.

Saludos a los lectores:

Hasta el próximo FAQ ;)

This document is copyright juanca45002 and hosted by VGM with permission.