



- 003. Walkthrough
  - 3.00 Aether - Un Planeta Destrozado
    - 3.01 Recuperando el Missile Launcher
    - 3.02 Los Luminoth y U-Mos
  - 3.10 Agon Wastes / Dark Agon Wastes
    - 3.11 Recuperando las Bombas
    - 3.12 Recuperando el Space Jump
    - 3.13 Encontrando el Dark Beam
    - 3.14 Encontrando el Light Beam
    - 3.15 Regresando la Energía a Agon
  - 3.20 Torvus Bog / Dark Torvus Bog
    - 3.21 Obteniendo el Súper Misil
    - 3.22 Recuperando el Boost Ball
    - 3.23 Obteniendo el Seeker Launcher
    - 3.24 Encontrando el Darkburst
    - 3.25 Encontrando el Gravity Boost
    - 3.26 Recuperando el Grapple Beam
    - 3.27 Regresando la Energía a Torvus
  - 3.30 Sanctuary Fortress / Ing Hive
    - 3.31 Recuperando el Spider Ball
    - 3.32 Recuperando las Power Bombs
    - 3.33 Encontrando el Sunburst
    - 3.34 Encontrando el Echo Visor
    - 3.35 Encontrando el Screw Attack
    - 3.36 Las Tres Llaves del Ing Hive
    - 3.37 Regresando la Energía a Sanctuary
  - 3.40 Sky Temple / Sky Temple Grounds
    - 3.41 La Búsqueda de Información
    - 3.42 Las Llaves del Sky Temple
    - 3.43 Llaves Ocho, Siete, y Nueve
    - 3.44 Llave Uno
    - 3.45 Encontrando el Sonic Boom
    - 3.46 Llave Dos
    - 3.47 Llaves Cinco y Seis
    - 3.48 Llaves Cuatro y Tres
    - 3.49 El Emperador
  - 3.50 Metroid Prime 2
    - 3.51 Dark Samus 3 / Dark Samus 4

- 004. Ubicación de las Llaves
- 005. Logbook (Escaneables)
- 006. Tanques de Energía
- 007. Expansiones de Misil
- 008. Expansiones de Munición
- 009. Expansiones de Power Bomb
- 010. Preguntas Frecuentes (FAQ)
- 011. Extras y Secretos
- 012. Historial de Versiones
- 013. Información de Contacto
- 014. Copyright / Legal
- 015. Agradecimientos

Como su nombre lo indica, Metroid Prime 2 es una secuela directa del Juego de Metroid Prime 1. Sin embargo, MP2 (Metroid Prime 2) es un nuevo juego, con una temática e historia diferente, lo que te permite entenderle completamente a la historia que se desarrolla sin tener que haber jugado MP1.

Los elementos buenos de Metroid Prime 1 se han conservado en el 2, y los elementos tediosos se han eliminado y se han añadido nuevos. A final de

cuentas, el resultado es un excelente juego con imágenes de muy buena calidad y una historia profunda, así como un sistema de juego bueno.

En esta ocasión, Samus tendrá que investigar la historia oscura detrás de un planeta que ha sido dividido en dos. Para lograrlo, tendrá que viajar entre la parte de "luz" y la parte de "oscuridad" del mundo. Los Space Pirates también tienen una aparición en este juego, aunque no muy importante, ya que los principales enemigos en esta ocasión serán los Ing, habitantes de la parte oscura del mundo.

Esta guía en Español se inició el viernes 7 de enero de 2005.

-- -- -- -- --  
-- -- -- -- --  
-- -- -- -- --  
001. Iniciando y Controles  
-- -- -- -- --  
-- -- -- -- --  
-- -- -- -- --

Siempre que inicias el Juego aparece primero en mensaje sobre precauciones que debes de tomar al jugar cualquier juego. Presiona el botón <A> para continuar.

Ya que estés en la pantalla principal, podrás escoger jugar el modo principal de Metroid Prime 2: "Single Player". Una vez que hayas escogido dicha opción, selecciona el archivo que quieres utilizar para salvar tu juego (en caso de que sea la primera vez que juegas). Si ya habías jugado previamente, podrás seleccionar el archivo que contiene tu juego salvado.

Otra opción que puedes escoger es la de "Multiplayer", la cual te permite jugar contra otra persona (hasta un máximo de cuatro personas pueden jugar simultáneamente) en un modo de batalla. Ten en cuenta que esta opción no estará disponible si solamente tienes conectado un control a la consola.

Mientras tanto, si eliges la opción "Options" podrás alterar varias opciones dentro del juego: Visores, Sonido, Controles, Visualización, y Modo Progresivo.

=====

Controles

=====

Botón L: - Enfocar enemigos  
- Escanear (Visor para Escanear debe de estar puesto)  
- Utilizar el Grapple Beam

Botón R: - Voltear a ver  
- Activar Spider Ball en modo Morph Ball (Bola)

Botón Z: - Mapa  
- Pausar el Juego

Botón Y: - Disparar Misiles

- En modo bola, dejar Power Bombs
- Disparar combos de misil (junto con el botón A)

Botón X: - Hacerse bola (cuando estás en modo normal)  
- Levantarse (cuando estás en modo bola)

Botón A: - Disparar arma primaria  
- Mantenerlo presionado para cargar un disparo  
- Dejar bombas (en modo bola)

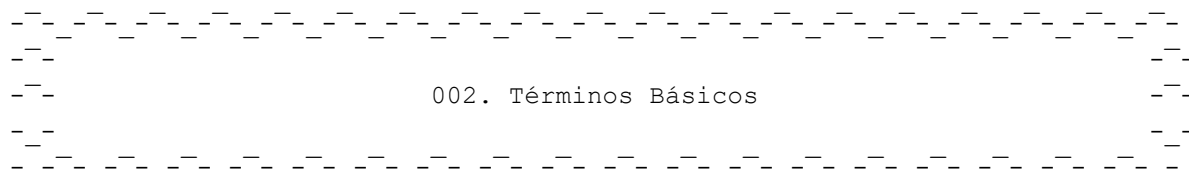
Botón B: - Saltar  
- Dash: Cuando tengas enfocado a un enemigo, muévete hacia los lados y presiona el botón B para realizar el Dash, o movimiento rápido que es útil para esquivar ataques.  
- Boost Ball (Acelerar en el modo bola)

Stick C: - Seleccionar arma primaria

Cruz Direccional: - Seleccionar Visor

Stick de Control: - Mover a Samus

START / PAUSA: - Pausar el Juego  
- Ver el Logbook



## 002. Términos Básicos

Dentro de la guía constantemente se utilizan los siguientes términos:

**Dash:** Presiona el botón <B> mientras tienes un enemigo enfocado y te estás moviendo hacia los lados. Si lo haces correctamente, Samus realizará un movimiento rápido que es ideal para esquivar ataques y para moverse con velocidad.

**Enfocar:** Presiona el botón L para enfocar cualquier cosa que tenga una mira transparente rodeándola.

**Power Beam:** El "Beam" estándar. Utilizando la palanca <C> puedes cambiar entre los diferentes Beams.

**Dark Beam:** Sirve para abrir las puertas de color negro. Cuando disparas una ráfaga cargada, tiene la capacidad para "congelar" al enemigo al que le pega.

**Light Beam:** Sirve para abrir las puertas de color blanco. Cuando disparas una ráfaga cargada, tiene la capacidad para "quemar" al enemigo al que le pega.

**Annihilator Beam:** Es el "Beam" más poderoso. Puede causar un campo sónico cuando disparas una ráfaga cargada. Puede interactuar con sistemas sónicos.

Ráfaga Cargada / Disparo Cargado: Mantén presionado el botón <A> para cargar una ráfaga de cualquier Beam. Des-presiona el botón para realizar el disparo. Es considerablemente más poderosa que una ráfaga simple.

Súper Misil: Una vez que tienes lista una ráfaga cargada, presiona el botón <Y> para disparar un Súper Misil. Varía dependiendo del Beam que utilices.

Seeker Launcher: Mantén presionado el botón <Y> para que aparezca una mira. Sin des-presionar el botón, mueve la palanca de control para apuntar la mira. En total puedes apuntar hasta cinco blancos diferentes a la vez, y luego dispararle a todos ellos al mismo tiempo cuando des-presionas el botón <Y>.

Visor para Escanear: Visor que te permite escanear la cosa que tengas enfocada utilizando el botón <R>. Una vez que se ha terminado de escanear, te aparecerá la información del objeto en la pantalla. Objetos en color rojo son "esenciales" para la misión. Los de color azul corresponden a enemigos o objetos secundarios. Objetos en color verde ya han sido escaneados.

Dark Visor / Visor Oscuro: Te permite ver objetos que se están teleportando constantemente entre Aether y Dark Aether. Todos los enemigos aparecen de color rojo, así como los objetos que se teleportan.

Echo Visor: Mediante el uso de ondas sónicas puede detectar cosas que los demás visores no pueden ver.

Consola: Es una terminal/computadora que puedes escanear para recibir información valiosa y/o abrir una puerta o activar un mecanismo.

Bomb Slot: Es una estructura que tiene una apertura circular. Samus, hecha bola, se puede meter en ella y dejar una bomba para energizar el Bomb Slot.

Cañón: Holograma que permite a Samus (hecha bola) meterse a un cañón y ser lanzada una distancia definida.

Boost Ball: Esta habilidad funciona exclusivamente cuando Samus está hecha bola. Presiona, y mantén presionado, el botón <B> para preparar el Boost Ball, y luego suelta el botón para activar la aceleración.

Medio Cilindro / Medio Tubo / Halfpipe: Reciben este nombre las estructuras (por lo generalmente paredes) que trazan la forma de un medio-tubo. Cuando Samus se hace bola, puede emplear el Boost Ball para subir horizontalmente por los medio cilindros. Prepara la aceleración del Boost Ball cuando vas subiendo/bajando, y utilízala cuando llegas a la mitad del tubo.

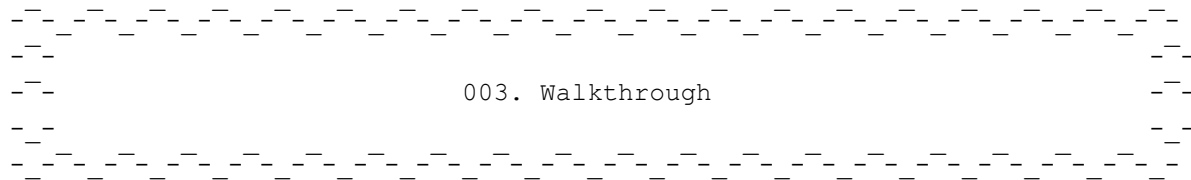
Spinner: Dispositivo al que Samus se mete hecha bola, y luego utiliza el Boost Ball para energizarlo.

Spider Ball: Habilidad que permite a Samus engancharse a superficies magnéticas cuando está hecha bola. Presiona el botón <R> para activar el Spider Ball.

Vía de Spider Ball / Spider Ball Track: Son vías a las que te puedes enganchar si presionas el botón <R>. Una vez que estás en la vía, puedes dejar una bomba para hacer un pequeño salto hacia arriba, o utilizar el Boost Ball para impulsarte fuera de la vía.

Grapple Beam: Una vez que tienes enfocado un punto de "agarre" (aparecerán marcados en la pantalla), presiona el botón R para engancharte a él, y mantén presionado el botón para continuar agarrado.

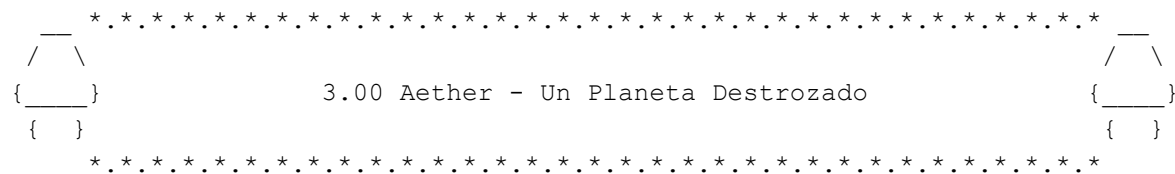
Screw Attack: Habilidad y ataque a la vez. Después de realizar el segundo salto del Space Jump, realiza un salto más para que Samus se haga bola. Después de esto, presiona el botón <A> pausadamente, pero a la vez siguiendo un ritmo, para que Samus realice el ataque. Permite desplazarse grandes distancias horizontales.



El Walkthrough es la sección principal de la guía. Aquí se describe qué debes de hacer para pasar el modo de historia de Metroid Prime 2.

Esta parte de la guía se divide en subsecciones que corresponden a cada cuarto/zona dentro del juego. Utilizando el mapa puedes ver el nombre del cuarto en el que se encuentra Samus.

En cada cuarto se menciona qué cosas debes de escanear si es que quieres conseguir el 100% del Logbook.



Esta aventura de Samus Aran toma lugar en un planeta llamado Aether. Como irás descubriendo, hubo una catástrofe en el planeta.

-----  
Landing Site  
-----

Samus aterrizará en el planeta Aether, después de haber sido contratada para buscar a una nave que cayó en el planeta.

Cuando tengas control de Samus, se te darán los siguientes mensajes:

- Regresa a tu nave para recuperar tu energía y salvar el Juego.
- Presiona y mantén presionado el botón L para enfocar un objeto.

Por el momento no es necesario que salves el juego, pero si lo quieres hacer, súbete a tu nave. En el techo verás un pedazo luminoso (Ahí está el punto para salvar).

Cuando estés listo para iniciar la búsqueda de la nave perdida, pon el Visor para Escanear (Presiona el botón izquierdo del Pad de Control, también conocido como D-Pad). Escanea todo lo que puedas, asegurándote de no olvidar la nave de Samus (también puedes escanear los pilares, el bloque que está a la izquierda de la nave, y el centro de las telarañas). A través de lo que escaneas puedes ir aprendiendo más sobre el mundo de Aether.

Acércate a la telaraña que está en la pared directamente enfrente de la nave, y dispárale a la cosa verde que está en el centro. Esto hará que se quite la telaraña. Avanza, destruye la segunda telaraña, y repite el proceso una vez más con la última telaraña.

Dispárale a la puerta azul para entrar a la siguiente zona.

Escanea: La nave de Samus: Samus's Gunship

-----  
Hive Access Tunnel  
-----

No te preocupes por las plantas que están por todo el cuarto. Avanza hasta que llegues a la intersección (puedes escanear la "planta" que está justamente en la intersección), y luego toma el camino de la derecha hasta que llegues al hoyo en el suelo.

-----  
Hive Chamber A  
-----

Puedes empezar por escanear los contenedores que hay a tu alrededor. Cuando estés listo, avanza hasta que llegues a una reja. Al lado de ella verás una consola. Pon el visor para escanear, y escanea primero la reja (una vez que tengas puesto el visor, presiona, y mantén presionado el botón <L> para empezar a escanearla. Notarás como una barra aparece en la pantalla y se empieza a llenar. Cuando la barra se llene por completo habrás escaneado la cosa).

Cuando termines de escanear la reja/puerta (GF Gate Mk VI), prosigue a escanear la consola que está al lado de ella. Esto provocará que se activen los candados de la reja. Para abrirla, simplemente voltea a ver a la reja y dispárale a las dos cosas rojas que están al lado de ella.

Ya que hayas abierto la reja, avanza hasta que llegues a una pared (la cual realmente es una puerta). A la derecha podrás ver una segunda consola (si no la encuentras, sigue los tubos con luces que están en el piso y que salen de la pared/puerta). Escanea la consola para que la pared se quite.

Métete al área al que acabas de abrir el acceso. Sigue el camino hacia la derecha, y toca el holograma naranja para descargar el mapa. Desde ahora

podrás presionar el botón Z para ver el mapa. Sigue avanzando hasta que llegues a otra telaraña. Dispárale a la cosa verde que está en su centro para destruirla, y abre la puerta.

Mensajes que aparecen:

- Puedes cambiar al Visor para Escanear si presionas el botón izquierdo del D-Pad
- Los objetos que pueden ser escaneados con el Visor para Escanear aparecen luminosos (cuando traes equipado dicho visor)
- Si presionas el botón Z puedes ver el mapa.

Escanea: La reja/puerta: GF Gate Mk VI

-----  
Hive Tunnel  
-----

En este cuarto hay varios soldados muertos. Sin embargo, no te preocupes por ellos; ya no puedes hacer nada por ellos. Mejor enfócate en matar a las criaturas que se mueven por todo el cuarto (Primero escanea a los bichos y luego prosigue a eliminarlos; en total son 13). Un disparo simple basta para matar a cada bicho, y los últimos dos los puedes eliminar automáticamente al destruir la telaraña.

Ya que hayas destruido la telaraña podrás abrir la puerta que está en el extremo del cuarto.

Escanea: A uno de los bichos: Worker Splinter

-----  
Command Chamber  
-----

En esta zona hay varios soldados que puedes escanear. Cuando entres al cuarto, sigue el camino hacia la izquierda. Verás a dos Worker Splinters. Mátalos. Cuando llegues a la estructura que bloquea tu paso, presiona el botón <X> para convertirte en bola y de esta manera pasar por debajo de la estructura.

Después de haber cruzado la estructura, vuelve a presionar el botón <X> para regresar a la normalidad. Al frente verás dos más Worker Splinters. Elimínalos.

Sigue el camino, poniendo atención a la pared de la izquierda. Cerca de donde está el fuego verás un hoyo en ella. Hazte bola y métete al hoyo. Avanza hasta que topes con una reja. Presiona el botón <A> para dejar una bomba, la cual destruirá la reja. Continúa.

Cuando salgas del túnel párate. Dale la vuelta a la columna que está en el centro para encontrar un dispositivo que tienes que activar con una bomba. Primero escanea dicho dispositivo, y luego hazte bola. Posiciónate enfrente del dispositivo y deja una bomba. Cuando la bomba explote saltarás hasta la apertura del dispositivo y éste te "tragará". Deja una bomba para activarlo.

Iniciará una animación en la que se te muestra cómo le llega la energía a la consola. Párate y dirígete de vuelta al túnel... En eso aparecerán 4 Dark Troopers. Utiliza la columna del centro para esconderte de ellos,





..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~  
3.01 Recuperando el Missile Launcher  
..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~

De esta forma inicia tu búsqueda para recuperar todas las habilidades que has perdido.

-----  
Hive Chamber C  
-----

Cuando sales del hoyo recibes una calurosa bienvenida: Hay 4 Dark Troopers esperándote. Ya sabes cómo eliminarlos. Recuerda moverte hacia los lados y saltar para esquivar sus disparos.

Ya que te hayas encargado de ellos, busca en la pared de la derecha una puerta que está escondida detrás de unos contenedores. Destruyelos (el contenedor grande tendrá que ser destruido con un disparo recargado) y abre la puerta (es la primera puerta que está a la derecha después de salir del hoyo). Entrarás a un cuarto con una estación para salvar.

-----  
Hive Save Station  
-----

En este cuarto hay una estación para salvar. Te recomiendo ampliamente que siempre que tengas oportunidad de salvar el juego... ¡lo salves! Siempre que mueres inicias desde el último punto en el que salvaste el juego.

Regresa al cuarto anterior.

-----  
Hive Chamber C  
-----

En caso de que hayan vuelto a aparecer los Dark Troopers, elimínalos. Avanza hacia la derecha hasta encontrar la puerta restante. Ábrela.

-----  
Hive Transport Area  
-----

A tu izquierda hay una consola. Escanéala. Esto hará que un holograma aparezca en la plataforma de enfrente. Toca el holograma para activar el elevador.

Ya que estés arriba, escanea la consola (de esta forma activarás el holograma que hace que el elevador baje), pero no vuelvas a tomar el elevador. Sigue el camino de la izquierda hasta llegar a la puerta, y ábrela.

-----  
Industrial Site  
-----

Avanza hasta llegar al otro lado del cuarto. Ahí verás una consola. Escanéala. Esto hará que la grua se lleve el contenedor gigante. Después de esto, dirígete hacia la zona a la que impedía acceso el contenedor.

Si volteas un poco hacia arriba, verás unas bolas pegadas a la pared (realmente son capullos). Intenta escanearlas antes de que el Splinter salga de ellas (Si no las escaneas, no te preocupes, ya que las podrás escanear más adelante). Una vez que te acerques a ellas saldrán los Splinters.

Dispárale a los Splinters hasta que los mates (no son muy resistentes a los disparos de Samus). Después de esto, sigue el camino que sube por la pared de la derecha. Te encontrarás con varios Green Kralee (son bastante inofensivos). También cruzarás un pequeño puente y, si sigues avanzando llegarás a una consola. Escanéala para que aparezcan los dos candados del puente que está enfrente.

Escanea al puente, y luego dispárale a los dos candados que están en la parte superior del puente. Esto hará que el puente baje. Cruza el puente, sigue el camino, y abre la puerta.

Mensajes:

- El visor para Escanear es útil para recabar información.
- Escanea las cosas y criaturas para aprender más sobre ellos.

Escanea: - Bicho: Green Kralee  
- Los capullos que están sobre una pared (Splinter Cocoon). Deben de ser escaneados antes de que el Splinter salga de ellos.  
- Bicho: Splinter  
- El puente: GF Bridge

-----  
Collapsed Tunnel  
-----

Enfrente de ti hay un hoyo en la pared. Al lado hay un soldado. Escanea al soldado, y luego hazte bola y métete al hoyo. Cuando salgas del hoyo párate y voltea hacia la izquierda. Elimina a los dos Green Kralee y procede por la puerta.

Escanea: Al soldado: PFC M. Veroni

-----  
Temple Assembly Site  
-----

Dirígete hacia adelante. Te topará con un Splinter Cocoon. Si sigues avanzando, llegarás a la puerta que tiene un holograma púrpura. A los lados de dicha puerta hay varios Splinter Cocoons. Elimina a los Splinters que salgan.

Voltéate y enfoca las columnas. Pegada a una de ellas hay una consola.

Escanéala para activar la grúa y hacer que llegue el contenedor que moviste la vez pasada. Cuando se atore dicho contenedor, dispárale a la cuerda (en la parte que se está rompiendo) que lo sostiene. Cuando el contenedor caiga, salta encima de él, y luego salta hacia la plataforma que está del otro lado para llegar a la puerta azul.

Escanea: Splinter Cocoon (En caso de que no lo hayas escaneado antes).

-----  
Dynamo Chamber  
-----

Escanea la reja que está enfrente y arriba de ti. Después avanza hasta que llegues a una máquina (estará a tu izquierda). Escanéala para activar las rejas. Las rejas que estaban detrás de ti ahora te impedirán el paso, pero la que está adelante de ti te permitirá avanzar.

Destruye a los dos Splinters y abre la puerta.

Escanea: La puerta/reja: GF Gate Mk VII

-----  
Communication Area  
-----

Sigue el camino, matando a los Splinters que se te aproximen. Cuando llegues a la consola, escanéala para iniciar un llamado de auxilio. La señal fallará, pero de todas maneras verás una escena en la que la antena empieza a funcionar.

Avanza, y cuando te aproximes a la puerta, los tres soldados muertos cobrarán vida. Encárgate de los 3 Dark Troopers y prosigue por la puerta.

Escanea: Al soldado: PFC L. Brouda

-----  
Trooper Security Station  
-----

Avanza un poco y mata a los Splinters. Inmediatamente después de esto, voltea hacia el techo y escanea la Torreta que te empezará a disparar. Después destrúyela con un disparo cargado.

A la derecha de las rejas hay un hoyo. Hazte bola y métete a él. Saldrás a un cuartito con un soldado. Escanea al soldado, y luego a la consola que está al lado de él. Esto hará que la reja se empiece a abrir.

Regresa a donde está la reja, hazte bola, y pásala cuando esté elevada (ten cuidado, ya que si la reja se baja cuando estás pasando te dañará). Ya que estés del otro lado de la reja párate y llega a la puerta.

Escanea: - La torreta que está en el techo: Growler Class Turret  
- Al Soldado: SPC M. Angseth

-----  
GFMC Compound

-----

Sigue el camino hasta que inicie la animación. Se te mostrará como la nave de la Federación iba persiguiendo una nave perteneciente a los Space Pirates (Piratas del Espacio). La nave enemiga se estrelló en el planeta Aether, y la nave de la Federación decidió perseguirla.

Cuando aterrizaron en el planeta una tormenta dañó fuertemente la nave. Empezaron a crear un campamento, pero luego fueron atacados por unas criaturas extrañas... Y nadie sobrevivió.

Ya que tengas control de Samus, empieza a escanear todas las cosas a tu alcance (Todavía no destruyas nada). Una vez que hayas terminado de escanear los soldados y la nave (no necesitas meterte a ella todavía), busca un contenedor amarillo grande. Recarga un disparo y dispárale al contenedor.

Agarra el Missile Launcher (Lanzador de Misiles) que estaba dentro del contenedor. Una vez que lo tengas, presiona el botón <Y> para dispara el misil, y presiona el botón A para regresar a las armas principales de Samus.

Después de esto, camina un poco y aparecerán cuatro Dark Splinters (estos fueron los que mataron a los soldados de la Federación Galáctica). Les puedes disparar con misiles o con disparos recargados (aunque los disparos recargados parecen dañarlos más).

Una vez que los cuatro Dark Splinters estén muertos, métete a la nave. Escanea la puerta que está enfrente de ti para que se abra. Recoge el mapa, y luego regresa a la parte principal de la nave. A tu derecha hay un hoyo en la pared (cerca de donde está el fuego). Acércate a él y utiliza el hoyo para salir de la nave, saltando a la plataforma que está enfrente.

Sigue el camino hasta que llegues a una consola. Escanea primero la placa que está en el suelo y luego la consola. Harás que se active el cañón. Hazte bola y métete al holograma para ser lanzado. Cuando caigas, párate y salta hacia adelante (hacia donde está la puerta roja).

Acércate a la puerta roja y verás un hoyo a tu derecha. Métete a él y del otro lado escanea al soldado. Regresa a donde está la puerta roja. Dispárale un misil para que se vuelva azul. Para finalizar, ábrela.

Escanea: - La nave de la Federación: GFS Tyr  
- A los soldados: - CAPT A. Exeter  
- LCPL J. Brode  
- PFC G. Haley  
- PFC S. Milligan  
- SPC F. Triplette  
- PFC I. Crany  
- Al enemigo: Dark Splinter  
- Al dispositivo: Kinetic Orb Cannon

.~'í~..~'í~..~'í~..~'í~..~'í~..~'í~..~'í~..~'í~..~'í~..~'í~..~'í~..~'í~..~'í~..~'í~..~'í~

La pregunta más obvia: ¿Qué ha sucedido con los habitantes de este planeta?  
Esto será respondido pronto...

-----  
Sacred Bridge  
-----

Escanea al soldado que está metido en el hoyo de la izquierda. Hazte bola y déjate caer por el hoyo de la derecha. Mata a las War Wasps, y voltea a ver hacia arriba. Verás una consola. Escanéala para activar el cañón.

Hazte bola y métete al cañón para ser lanzado hasta donde está la puerta.

Escanea: - Al soldado: PFC E. Denys  
- A la abeja: War Wasp

-----  
Sacred Path  
-----

En esta zona hay cuatro panales de War Wasp, así que si no los destruyes (con misiles) las avispas te estarán molestando (Recuerda escanear un panal antes de destruirlo). Si se te acaban los misiles, ponte a matar a las avispas hasta que te den más.

Avanza y cae al área principal. Voltea hacia la izquierda, pon el Visor para Escanear, y te darás cuenta que la pared está roja. Dispárale un misil a dicha pared para que esta se agriete. Después de esto, avanza hacia adelante hasta llegar al fondo del área. Ahí busca una placa en el suelo. Ya que la hayas encontrado, busca una consola que está metida en la pared (cerca de ella).

Escanea la consola para activar el cañón. Hazte bola y métete al cañón. Serás lanzado hasta la pared agrietada, y la destruirás. Mantente hecho bola y avanza por el nuevo cuarto hasta que llegues a un hoyo. Métete a él y sigue los rieles.

Cuando salgas de los rieles, párate y avanza hasta que llegues a la puerta.

Escanea: - War Wasp Hive

-----  
Temple Transport A  
-----

Escanea la consola y luego toca el holograma.

=====  
Great Temple  
=====

-----  
Temple Transport A  
-----

Escanea la consola y luego prosigue por la puerta.

-----  
Transport A Access  
-----

Camina un poco y verás salir un enjambre de murciélagos. Si no los escaneas no hay problema (De hecho es MUY difícil escanearlos aquí).

Adelante verás unos tubos con luz roja en el suelo. Síguelos hacia la izquierda, hazte bola, y métete al hoyo. Encontrarás una estación para salvar. Recomendando ampliamente (como siempre) que salves tu juego.

Ya que estés listo, métete al hoyo (para regresarte al área principal del cuarto), y abre la puerta.

-----  
Temple Sanctuary  
-----

Acércate al centro del cuarto... y una barrera de energía te rodeará. Primero saldrán varios Dark Splinters. No dudes en matarlos lo más rápido que puedas. Trata de que ninguno de ellos te dañe. Una vez que los hayas matado...

Jefe: Alpha Splinter

El Alpha Splinter es el primer Jefe al que te enfrentarás. NO lo temas; es una versión más grande del Splinter común. Sin embargo, su poder y velocidad también han incrementado. El Alpha Splinter siempre estará en el centro del cuarto y, cuando te quiera atacar, se lanzará hacia ti. Si te toca, te dañará.

Para derrotar a este Jefe muévete hacia los lados rápidamente mientras lo mantienes enfocado (Mientras tienes el botón <L> presionado, mueve la palanca hacia la izquierda o derecha, y simultáneamente presiona el botón <B>. De esta forma Samus se mueve rápidamente hacia los lados). Como el cuarto es circular, te puedes mover hacia los lados todo lo que quieras. Mientras haces esto, recarga un disparo, y cuando esté listo, dispáraselo al Jefe (No es conveniente que le dispares ráfagas normales, ya que el daño es mínimo). Repite el proceso hasta que su vida llegue a la mitad...

Jefe: Dark Alpha Splinter

Una versión mejorada del Dark Alpha Splinter. Ahora también te lanzará una sustancia tóxica oscura. El método para derrotarlo es el mismo. Mientras lo tienes enfocado, muévete rápidamente hacia los lados. La diferencia es que te moverás hacia un lado hasta que te lance la sustancia tóxica. Inmediatamente después te moverás hacia el lado opuesto (te moverás hacia donde cayó la sustancia tóxica) para evitar que te pegue cuando se lance hacia ti. Repite el proceso, disparándole ráfagas recargadas cada vez que puedas.

Una vez que hayas derrotado al Jefe toca la luz que está en el centro y, después de esto, abre la única puerta que está accesible.





-----  
Temple Sanctuary  
-----

Escanea la puerta con el holograma morado para abrirla. Una vez que esto suceda abre la puerta azul que está detrás de la puerta que acabas de abrir.

-----  
Transport B Access  
-----

Primero escanea a las cosas luminescentes que están volando por la zona. En total son tres, y la forma más rápida de destruirlas es utilizando un disparo recargado.

Escanea: - El enemigo volador: Lightflyer

-----  
Temple Transport B  
-----

Escanea la consola y súbete al elevador.

=====  
= Temple Grounds =  
=====

-----  
Temple Transport B  
-----

Sal por la puerta.

-----  
Temple Assembly Site  
-----

Escanea el holograma morado que está en la puerta para hacer que ésta se baje. Ahora avanza hacia adelante. Cuando estés por llegar al nivel bajo de la zona saldrán varios Splinters, los cuales serán contaminados por la oscuridad, convirtiéndose en Dark Splinters. Mátalos.

Busca una puerta roja. Ya que la hayas ubicado, dispárale un misil y ábrela.

-----  
Storage Cavern B  
-----

Agarra el Tanque de Energía (Energy Tank) que está en el centro del cuarto. Ahora tendrás un tanque más de energía, lo que significa que tienes más vida. Regresa a la zona anterior.

-----

Temple Assembly Site

-----

A tu derecha hay un camino. Síguelo para llegar a una puerta azul.

-----

Collapsed Tunnel

-----

Primero mata a los dos Green Kralee que estarán enfrente de ti. Luego hazte bola y métete al hoyo que está en la pared de la derecha. Cuando salgas del otro lado del hoyo, levántate y abre la puerta.

-----

Industrial Site

-----

Prosigue hacia adelante y cáete a la parte inferior del cuarto. Sigue avanzando hasta que llegues a la puerta con el holograma morado. Escanéalo para hacer que la puerta se baje. Cerca verás un Luminoth muerto. También Escanéalo.

Por último, abre la puerta azul a la que impedía el acceso la puerta con el holograma morado.

Escanea: Al Luminoth muerto: J-Fme's Testament

-----

Agon Transport Access

-----

Sigue hacia adelante hasta que llegues a la siguiente puerta (En el centro del túnel hay un Green Kralee que no te dará problemas).

-----

Transport to Agon Wastes

-----

Primero destruye la telaraña que está a la izquierda para posteriormente agarrar la expansión de misil (cada expansión de misil te permite cargar cinco misiles más). Luego acércate al precipicio y voltea hacia la derecha para encontrar un holograma morado.

Ya que estés listo para proseguir a la siguiente parte del planeta, escanea la consola que está cerca de la plataforma central. Después toca el holograma que habrá aparecido para activar el elevador.

Escanea: El holograma morado: Our Heritage

=====

= Agon Wastes =

=====

-----

Transport to Temple Grounds

-----  
Sal del elevador, escanea los contenedores azules, y abre la única puerta que existe en este cuarto.

Escanea: Los contenedores circulares con picos: Agon Bearerpod

-----  
Plaza Access  
-----

Camina un poco hasta que puedas ver los bichos trepados en la pared. Escanea a uno de ellos y luego mátalos. Basta con que les dispires unas pocas veces (con disparos regulares) para matarlos. No se te olvide escanear el pasto antes de proseguir a la siguiente zona.

Escanea: - El bicho: Lumite  
- El pasto: Sandgrass

.....  
3.11 Recuperando las Bombas  
.....

¡Bienvenido seas a Agon Wastes!

-----  
Mining Plaza  
-----

Cuando entras por primera vez a este cuarto inicia una animación en la que se te da la bienvenida a esta zona del planeta conocida como Agon Wastes.

Lo primero que debes de hacer es ir a salvar el juego. Camina hacia adelante (No le prestes atención al gusano que aparecerá) hasta que encuentres una puerta roja en la pared de la derecha. Lánzale un misil para abrirla.

-----  
Save Station A  
-----

La estación para salvar está un poco adelante de la entrada del cuarto. Como siempre, salva tu juego cada vez que se te dé la oportunidad. Por cierto, al menos de que molestes a los murciélagos que pasan volando en este cuarto, ellos no te harán nada.

Regresa a la zona anterior.

-----  
Mining Plaza  
-----

Cuando salgas del cuarto con la Estación para Salvar, avanza hacia la derecha. Mientras estás avanzando, llegarás a una parte con arena. Aquí te aparecerá un gusano gigante. Escanéalo (Es un Sandigger), y si lo quieres matar, dispárale ráfagas recargadas a cada una de sus dos cabezas. Si se levanta, rápidamente haz el movimiento del "Dash" para evitar que te pegue la sustancia tóxica.

Después de que hayas derrotado al Sandigger, buscan unas plataformas en la pared. Súbete a la que está más cerca al piso, y de ella salta a la siguiente que está a la derecha. Repite el proceso, avanzando hasta que llegues a donde están dos Agon Bearerpod (Son los contenedores con picos y que echan luz). Al lado de ellos verás una columna. Dispárale un misil a la parte inferior de la columna (en donde te indica la mira) para hacer que se caiga.

La columna creará un puente. Escanea a los murciélagos (Sandbats) que están dándole vueltas al nuevo formado puente, y luego elimínalos. Cruza el puente, y sigue avanzando hasta que llegues a otra columna. Dispárale un misil para que se caiga, crúzala, y luego avanza hacia la izquierda.

Cuando llegues al final del camino, salta hacia la izquierda, y luego sigue el camino, saltando hasta donde está el puente para finalmente acceder a la puerta.

Escanea: - El gusano: Sandigger  
- Los murciélagos: Sandbats

-----  
Mining Station Access  
-----

Hazte bola y métete al hoyo. Sigue el camino hacia la derecha, y cuando salgas del hoyo levántate y abre la puerta.

-----  
Mining Station A  
-----

Si jugaste el primer Metroid Prime, podrás reconocer la canción de esta zona... Avanza hasta que inicie una película. En la película se te mostrarán a varios Space Pirates. Después de que ésta se acabe, te tendrás que enfrentar a tres de ellos. Escanéalos (Pirate Trooper), y luego elimínalos. La forma más fácil de eliminarlos es utilizando misiles o dos disparos recargados.

Una vez que te hayas encargado de ellos, puedes destruir los contenedores negros que hay en el centro del cuarto para obtener esferas de energía. En fin, cuando estés listo para continuar, empieza a subir por el cuarto, utilizando las plataformas para llegar a donde están los ríos de arena. Ten cuidado con los Brizgee (los insectos con conchas); para matarlos lánzales un misil y luego dispáralos.

Sigue avanzando, teniendo cuidado de no quedarte mucho tiempo sobre los

ríos de arena para que la corriente no te agarre. Al final del camino llegarás a un pilar de roca. Dispárale un misil para hacer que se caiga y forme un puente. Para finalizar, llega a la puerta roja, y lánzale un misil para abrirla.

Escanea: - Al Space Pirate: Pirate Trooper  
- Al insecto con concha: Brizgee

-----  
Temple Access  
-----

Simplemente avanza, hasta llegar a la puerta. Ten cuidado con los Shriekbat (murciélagos) que se lanzarán hacia ti tan pronto te detecten. Si logras ubicarlos antes de que se lancen hacia ti, escanéalos. Si no lo logras hacer, la próxima vez que entres a este cuarto los puedes escanear.

Escanea: - El murciélago: Shriekbat

-----  
Agon Temple  
-----

Este es una zona bastante grande... y aparentemente no hay nadie ni nada. Claro, esto es hasta que avanzas y te posicionas en el centro de la zona:

Jefe: Alpha Sandigger

Simplemente deja que se mueva un poco. Si lo quieres intentar matar, dispárale ráfagas cargadas a sus cabezas. Sin embargo, te recomiendo que primero lo escanees y luego ya lo intentes atacar (Sin importar si lo ataques o no, después de unos instantes la oscuridad lo afectará).

Jefe: Bomb Guardian

El Bomb Guardian es muy similar al Alpha Sandigger. La diferencia es que ahora solamente tiene una cabeza (y, consecuentemente, el otro extremo es la cola). Mientras se está moviendo, irá dejando bombas en su camino. Pegarle con disparos normales no le hace mucho daño, por lo cual deberías enfocarte exclusivamente en lanzarle misiles o ráfagas cargadas.

Primero escanea al Jefe. Después de esto, ponte a perseguir su cola. Enfócala con el botón <L>, y luego muévete hacia los lados mientras presionas el botón <B> para realizar el Dash. De esta forma llegarás más rápidamente hacia su cola. Ya que la tengas enfocada claramente, lánzale un misil. Ten en cuenta que solamente le debes de pegar a su cola cuando esta esté iluminada.

Después de haberle lanzado un misil a su cola, espera a que esta se ilumine otra vez y lánzale otro misil. Te darás cuenta que se detendrá y elevará su cabeza. También la empezará a mover hacia los lados, y verás como sale una luz de ella. Rápidamente empieza a "recargar" tu arma para dispararle una ráfaga cargada a su cabeza (Esto lo debes de hacer mientras la trae elevada y la está moviendo hacia los lados).

Como te habrás dado cuenta, la técnica consiste en dispararle a su cola,

ya sea con misiles o ráfagas cargadas, hasta que levante la cabeza. Cuando ya tenga la cabeza levantada, dispárale una ráfaga cargada (a la cabeza) para explotarla. Repite el proceso hasta que derrotes al Jefe.

Una vez que hayas derrotado al Jefe, procede a agarrar las energías y luego toca la cosa que habrá aparecido en el centro; Recibirás la capacidad de hacer bombas.

Pon el Visor para Escanear y busca aquellas paredes que tienen anomalías (las que aparecen iluminadas). Ya que las hayas encontrado, acércate a ellas, hazte bola, y presiona el botón <A> para dejar una bomba. La bomba explotará la pared (en total son dos las paredes que puedes explotar en la barrera que delimitaba la zona en la que peleaste contra el Jefe).

Para finalizar, abre la única puerta que puedes abrir (la azul que está al Norte).

Escanea: - Al Jefe, antes de ser consumido por la oscuridad: Alpha Sandigger  
- Al Jefe, después de su transformación: Bomb Guardian

-----  
Controller Access  
-----

Hazte bola, posiciónate debajo de la estatua que está en el centro, y deja una bomba. No te muevas, permitiendo que la bomba explote debajo de ti. Al suceder esto, serás lanzado al aire, y la parte de la estatua que tiene una apertura te agarrará. Para finalizar, deja una bomba para activar la estatua.

Ya que el cuarto se haya movido, abre la puerta.

-----  
Agon Energy Controller  
-----

En uno de los extremos del cuarto hay un holograma. Escanéalo para que inicie una proyección. Un Luminoth te pedirá que vayas a Dark Aether y encuentres las tres Temple Keys (Llaves del Templo). Te dirá que en uno de los cuartos de la región hay una máquina que te permitirá viajar a Dark Aether. Una vez que hayas encontrado las Llaves, entra al Templo oscuro y recupera la energía que han robado. Para finalizar, te pedirá que la regreses al Controlador de Energía que está en el cuarto.

Después de escuchar el pedido de Luminoth, recibirás la habilidad de traducir los textos que son naranja (ahora podrás leer los hologramas naranjas).

Escanea el holograma que está escondido detrás de unas columnas, y luego regrésate al cuarto anterior.

Escanea: El holograma: Saving Aether

-----  
Controller Access  
-----

Sigue regresándote... hasta que llegues al cuarto "Temple Access".

.....

### 3.12 Recuperando el Space Jump

.....

El Luminoth te informó que construyeron portales que servían para viajar a Dark Aether. Ahora tendrás que utilizar uno de esos portales.

-----  
Temple Access  
-----

Si no escaneaste a los Shriekbat, ahora es tu oportunidad. Continúa regresándote.

Escanea: Al Shriekbat, si es que no lo habías escaneado antes.

-----  
Mining Station A  
-----

Aunque podrías dirigirte a tu siguiente objetivo desde aquí, primero hay que recoger algunas cosas... Ubica la puerta con el holograma naranja. Escanea el holograma para que la puerta se abra. Después de esto, abre la puerta azul a la que impedía el paso la puerta con el holograma.

-----  
Sand Cache  
-----

Agarra la expansión de misil y regresa a la zona anterior.

-----  
Mining Station A  
-----

Abre la puerta que está en el primer nivel de la zona y que te lleva al cuarto "Mining Station Access".

-----  
Mining Station Access  
-----

Métete al hoyo y avanza hasta que estés en el centro del camino. Ahí deja una bomba para explotar un pedazo del suelo. Después de esto, tírate al hoyo que habrás creado para ser lanzado a un cuartito con un Energy Tank (Tanque de Energía... Este debería de ser el segundo que consigues).

Para finalizar, abre la puerta que te deja en "Mining Plaza".

-----  
Mining Plaza  
-----

En el primer nivel de esta zona hay una puerta con un holograma naranja. Escanea el holograma para quitar la puerta, y métete al hoyo al que habrás liberado el acceso.

Por cierto, cuando te subas al segundo nivel de esta zona (cerca de donde está el puente que te lleva a la puerta azul) hay un holograma naranja. Escanéalo (Light of Aether)

Escanea: El holograma: Paradise

-----  
Agon Map Station  
-----

Agarra el mapa, y escanea la planta azul que está por todo el cuarto. Si quieres salvar (algo muy recomendable) dirígete a la "Save Station A". Cuando estés listo para continuar, debes de ir a "Mining Station A".

Escanea: Blueroot Tree

-----  
Mining Station A  
-----

Abre la puerta azul que está entre el primer y segundo nivel de la zona.

-----  
Portal Access A  
-----

Avanza hasta que llegues a la estructura con los hologramas circulares. Hazte bola y métete al que está hasta abajo (el de la izquierda). Serás lanzado al segundo holograma, y de éste hasta el que está arriba. Métete al hoyo que está en la pared, y sigue el camino hasta que llegues al otro lado de la estructura, y déjate caer.

Ya que estés del otro lado, verás un Luminoth. Detrás de él hay una expansión de misil. Para conseguirla, métete al holograma que está al lado del Luminoth, y déjate ser lanzado hasta arriba. Después cáete hacia el centro, de tal manera que caigas encima de la expansión para el misil.

Regresa hasta donde está el Luminoth y busca la puerta.

-----  
Portal Terminal  
-----

Ahora sí recordarás esta canción. Avanza hasta que te encuentres con los



dos Pirate Troopers. Mata a los dos para que lleguen otros dos adicionales. Estos últimos dos no correrán con la misma suerte. Cuando van a empezar a atacarte, saldrá la oscuridad y los absorberá, convirtiéndolos en Dark Pirate Troopers. Escanéalos, y luego prosigue a derrotarlos utilizando disparos cargados (son iguales que los Pirate Troopers, a excepción de que ahora son más fuertes y resistentes).

Ya que te hayas encargado de los piratas oscuros, prosigue al final del cuarto, donde encontrarás un Bomb Slot (la máquina en la cual tienes que dejar una bomba). Hazte bomba y deja la bomba en su centro. Cuando ésta explote, el mecanismo de elevado que está a la derecha se activará. Como bola, métete a dicho mecanismo. Cuando llegues hasta arriba, sigue el camino y pon una bomba cuando llegues al bloque. Al explotarlo el lente girará.

Continúa por el camino hasta que caigas. Párate, y elimina a las War Wasps. Después de esto salta a la plataforma que está adelante de ti (la del lente). Desde dicha plataforma voltéate y escanea a los bichos que están metidos en la pared, un poco hacia tu derecha (son los Pillbug). Para proseguir salta a la plataforma que sigue. Ahí encontrarás otro mecanismo de elevado. Introdúctete en él, sigue el camino, y destruye el bloque. Cuando caigas elimina a las War Wasps, y prosigue hasta el otro lado del cuarto.

Métete al hueco en la pared y pon una bomba para saltar hasta el camino que continúa arriba. Repite el proceso, hasta que llegues a donde están los bichos (Pillbugs). Avanza, teniendo cuidado de que no te toquen (Si los quieres matar, pon una bomba en su camino de tal forma que ésta los explote y cuando se caigan pon otras dos bombas cerca de ellos). Destruye el bloque para activar el último lente.

Ahora que está activado el mecanismo del portal, dirígete al fondo del cuarto. Detrás de una de las cascadas de arena hay un holograma naranja. Escanéalo. Acércate al sistema del portal (es la estructura circular que tiene varias bolas rojas a su alrededor) y escanea el círculo rojo que está a la izquierda. De esta manera activarás el portal.

- Escanea: - Al Space Pirate oscuro: Dark Pirate Trooper  
- Al holograma naranja: Light of Aether  
- Al bicho que está en el hoyo en la pared: Pillbug

=====  
= Dark Agon Wastes =  
=====

Bienvenido seas al mundo de la oscuridad... Un mundo en el que la atmósfera es dañina: El mundo de los Ing, las criaturas que son responsables por la casi extinción de los Luminoth.

-----  
Portal Site  
-----

Como podrás haber leído arriba, la atmósfera del mundo oscuro es dañina para Samus, por lo cual te tendrás que mantener en zonas iluminadas para evitar perder vida.

Aparecerás al lado del portal, en una zona iluminada. Si quieres regresar

al mundo de la luz escanea el portal. Lo bueno de estar en el mundo de la oscuridad es que gradualmente recuperas tu vida cuando estás en zonas iluminadas. Lo malo es que las zonas iluminadas solamente se encuentran en lugares específicos.

Avanza hasta la siguiente zona iluminada (está adelante de ti). Ya que estés en ella, escanea el cristal que está en el centro (Ligh Crystal). Escanea las cosas negras que están a tus alrededores y que tienen cierta apariencia de camarones (No se me ocurre a qué más se puedan parecer). También escanea la esfera blanca que deberá de estar hacia adelante de ti.

Dispárale a la esfera blanca. Verás como sale una zona iluminada. Esta zona iluminada es temporal, y se mantendrá por un cierto tiempo antes de desaparecer. Sin embargo, basta con que le vuelvas a disparar a la esfera para volver a activarla. Mientras esté activada, dispárale al cristal para "recargar" la zona y evitar que se desaparezca.

Métete a la zona iluminada que acabas de crear, y de ella dirígete hacia la zona iluminada que está a la derecha. Ahí encontrarás un Bomb Slot. Hazte bola y deja una bomba en su centro. Harás que la reja se quite, tanto en Dark Agon Wastes como en Agon Wastes. Abre la puerta.

Escanea: - Al contenedor Ing: Bladepod  
- Al cristal de luz: Light Crystal  
- La esfera de luz: Light Beacon

-----  
Crossroads  
-----

Avanza, disparándole a la esfera de luz para activarla y luego llega a donde está el cristal de luz. Aquí escanea a los Inglets y elimínalos (puedes utilizar disparos cargados o disparos simples). Después de matarlos, sigue el camino y abre la puerta roja utilizando un misil.

Escanea: El enemigo: Inglet

-----  
Save Station 2  
-----

Conforme vas avanzando, ve iluminando tu camino, al mismo tiempo que vas eliminando a los Inglets. Cuando llegues a la estación para salvar, SALVA tu juego. No se te olvide escanear a los murciélagos que están volando cerca de la estación para salvar.

Prosigue hacia la puerta azul.

Escanea: El "murciélago": Nightbarb

-----  
Duelling Range  
-----

Enfrente de ti habrá una esfera. Dispárale para crear un campo de luz. En dicho campo recupera tu vida, y luego ve al campo iluminado que está a tu izquierda. Cuando te metas en él iniciará una secuencia en la que

se te mostrará a un Ing acercándose a ti.

Escanea al Ing. Después de esto, dispárale con ráfagas cargadas. Recuerda siempre mantenerte en el campo iluminado para no ser dañado por el ambiente. El Warrior Ing te intentará sacar de la zona iluminada utilizando un rayo, el cual, aparte de dañarte, te empuja hacia atrás. Esquiva este rayo utilizando el Dash o saltando hacia los lados. Cuando el Ing se convierta en un charco de oscuridad, dispárale ráfagas simples al centro del charco. Recuerda siempre dispararle con ráfagas cargadas cuando se encuentra en su forma normal.

Ya que hayas eliminado al Warrior Ing, puedes esperar a recuperar tu vida. Para avanzar, busca una cosa que se está moviendo junto con un campo de luz. Cuando la encuentres, dirígete hasta donde se encuentra, y síguela hasta que llegues a un cristal. De aquí avanza hasta que llegues a la puerta azul que está en la parte de arriba de la zona.

Escanea: Al Ing: Warrior Ing

- Al objeto que se mueve y emite luz: Lightbringer

-----  
Junction Site  
-----

Hazte bola, métete al hoyo, y avanza por el camino hasta que salgas del otro lado del hoyo. Ahí abre la puerta.

Por cierto, no intentes conseguir lo que se encuentra en el centro del camino que está en el hoyo... Todavía no lo puedes agarrar.

-----  
Judgement Pit  
-----

Adelante de ti habrá una esfera blanca. Dispárale para activar el campo de luz. Métete a él y recupera TODA tu vida. Después de esto, avanza hasta que llegues al campo de luz del cristal que está en el centro de la zona. Un Jefe te dará la bienvenida.

Guardián: Jump Guardian

Este Jefe es muy similar al Warrior Ing al que te enfrentaste antes. La única diferencia es que éste puede saltar largas distancias. Siempre que le dispares hazlo con ráfagas cargadas. Procura enfocarlo tan rápido se levante. Por cierto, no lo ataques justamente cuando ha tocado tierra después de un salto, ni cuando se prepare para saltar, ya que pone un escudo que evitará que lo logres dañar.

Cada vez que toca tierra después de un salto, emite una onda pequeña que daña todo lo que esté a su alrededor. Por esta razón, evita estar cerca de donde caiga. Y, por último, recuerda no salirte de la zona iluminada.

Al derrotar al Jefe recibirás el "Boost Jump", o capacidad para hacer el Doble Salto. Para adquirir la habilidad, toca el holograma que tiene forma de un zapato. Recupera tu vida, y luego empieza a subir hasta que llegues

a la puerta roja.

Escanea: Al Jefe: Jump Guardian

-----  
Dark Agon Temple Access  
-----

No hay nada difícil en este cuarto. Simplemente llega a la siguiente puerta.

-----  
Dark Agon Temple  
-----

Da vuelta hacia la izquierda y sigue el camino hasta que llegues a una puerta azul. Ábrela.

-----  
Trial Tunnel  
-----

Agarra el objeto extraño que está flotando en el aire. Esta es la primera de tres llaves que necesitas encontrar para acceder al Templo de Dark Agon. Estas llaves son conocidas como "Dark Temple Keys" o Llaves del Templo Oscuro.

Regresa al cuarto anterior, y sigue retrocediéndote hasta que llegues a Duelling Range (es donde te enfrentaste al Warrior Ing).

-----  
Duelling Range  
-----

Tienes dos opciones: la primera es correr lo más rápido que puedas a la estación para salvar, antes de que te acorralen los dos Warrior Ing; la segunda es pelear contra los Warrior Ing.

Si escogiste pelear contra ellos, busca alguna zona iluminada por un cristal. Quédate dentro de ella, y espera a que lleguen los Ing. Uno de ellos se especializa en lanzarte el rayo que te intenta sacar de la zona iluminada, mientras que el otro intentará atropellarte. Elimínalos de la misma forma que hiciste con el primer Warrior Ing, procurando esquivar sus ataques utilizando el "Dash".

Abre la puerta que te lleva a la estación para salvar.

-----  
Save Station 2  
-----

Salva el Juego, y sigue avanzando (o retrocediendo, según como lo quieras ver) hasta que llegues a donde está el portal que conecta al mundo de la luz con el de la oscuridad y viceversa.

.....

### 3.13 Encontrando el Dark Beam

.....

Tienes en tu posesión la primera de tres Llaves que sirven para abrir el Templo en Dark Agon Wastes. Para encontrar las Llaves restantes necesitarás una nueva arma.

-----  
Portal Site  
-----

Llega hasta donde está el portal. Escanea el círculo rojo que está a la izquierda del portal para hacer que aparezca el "Light Portal" o Portal de la Luz. Antes de meterte a él asegúrate de escanearlo.

Escanea: - El portal hacia Aether: Light Portal

-----  
Portal Terminal  
-----

Avanza un poco para que te aparezcan tres Pirate Troopers. Elimínalos con misiles o disparos cargados. Después de esto, activa el portal de la oscuridad y escanéalo (pero no te metas a él). Para finalizar, sigue el camino que se va hacia la izquierda para llegar a la puerta (es el camino que te muestran cuando entras al cuarto).

Escanea: - El portal hacia Dark Aether: Dark Portal

-----  
Transport Center  
-----

Llega hasta la máquina que requiere que pongas una bomba (Bomb Slot) y colócala para quitar la reja que impedía el paso. Agarra la expansión de misil y abre la puerta.

-----  
Save Station A  
-----

Hacia adelante verás un río de arena. Espera a que los Sandbats terminen de salir de él, y después hazte bola y sigue la corriente de arena para llegar a la estación para salvar. Salva el Juego, y luego sal del cuarto utilizando la puerta que está cerca.

Ahora necesitas ir a la zona llamada "Mining Station" (está cerca del Templo).

-----  
Mining Station A  
-----

Sube hasta el segundo nivel de la zona. Ahí encontrarás un río de arena sobre el cual hay una estatua gigante. Ahora que puedes saltar dos veces seguidas, súbete a la estatua, y de ahí métete al camino que está en la pared.

Sigue el camino hasta que llegues a un holograma naranja. Escanéalo, y luego procede a escanear la consola. Esto hará que se abra un pasadizo secreto detrás del río de arena.

Regresa a donde estaba la estatua y abre la puerta a la que ahora tienes acceso (la puerta está arriba de la estatua).

Escanea: El holograma: Cataclysm

-----  
Central Station Access  
-----

Avanza cuidadosamente hasta que puedas ver a dos Pirate Troopers más adelante. Al lado de ellos verás un contenedor azul. Si logras destruir el contenedor, éste explotará, matando a los dos Pirate Troopers. Si te ven los Pirate Troopers, elimínalos de la manera convencional.

Abre la puerta roja que está al final del corredor.

-----  
Central Mining Station  
-----

Camina un poco para que inicie una escena en la que se te muestra a varios Pirate Troopers llegando (Tres, para ser exactos). Mátalos para hacer que aparezcan otros dos (recomiendo que utilices misiles para matarlos más rápidamente).

Una vez que hayas matado a éstos saldrán otros dos Space Pirates. La diferencia es que se meterán en unas torretas de alto poder. Antes de destruir dichas torretas, escanéalas. Después prosigue a destruirlas utilizando misiles (Se necesitan cuatro para destruir cada torreta).

Cuando la última torreta sea destruida la barrera laser que impedía que llegaras a la puerta azul se quitará. Prosigue a abrirla.

Escanea: La torreta: Vigilance Class Turret

-----  
Command Center Access  
-----

Hazte bola y pon una bomba sobre el cuadro de reja que hay en el piso y que tiene una fisura/crack. En total hay dos cuadros que puedes destruir con bombas, pero solamente es necesario que quites uno.



-----  
Security Station B  
-----

Abre la puerta para regresar al área principal del Command Center.

-----  
Command Center  
-----

Ahora que has quitado la compuerta que bloqueaba la puerta azul, ya la puedes abrir. Ábrela (es la puerta azul que está en el primer nivel del cuarto).

-----  
Biostorage Access  
-----

Escanea a las dos torretas que están a la entrada, y luego destrúyelas (disparos cargados son efectivos). Una vez que las hayas destruido, avanza un poco hasta que llegues a donde están los lasers rojos. Espera a que se pongan en una posición que te permita avanzar, y hazlo. Repite el proceso hasta que llegues a la puerta roja, la cual debes de abrir.

Escanea: La torreta: Humility Class Turret

-----  
Biostorage Station  
-----

Cuando tu haces tu entrada al cuarto, varios Space Pirates hacen su salida. (Era de esperarse...). sin embargo, habrá uno en la plataforma de arriba. Elimínalo. Sigue el camino hacia la izquierda hasta que llegues un elevador. Escanea la consola para activarlo, y utilízalo para llegar al segundo nivel.

Por cierto, este cuarto se destaca por ser el cuarto donde los Space Pirates guardan a los Metroids que han obtenido. Te darás cuenta que tienen varios de ellos en cautiverio.

Ya que estés en el segundo nivel, sigue la plataforma hasta que te aparezcan dos Pirate Troopers. Mátalos, y continúa por el camino hasta que llegues al primer contenedor grande con Metroids. Escanea a uno de ellos para obtener la entrada del "Tallon Metroid".

Sigue avanzando hasta que llegues a donde está la puerta. Cerca hay una consola que puedes escanear para recibir una entrada del diario de los Space Pirates. Para finalizar abre la puerta.

Escanea: - A los Metroids que están en el segundo piso, en el contenedor grande: Tallon Metroid  
- La bitácora de los Space Pirates: Log 63622

-----  
Security Station A



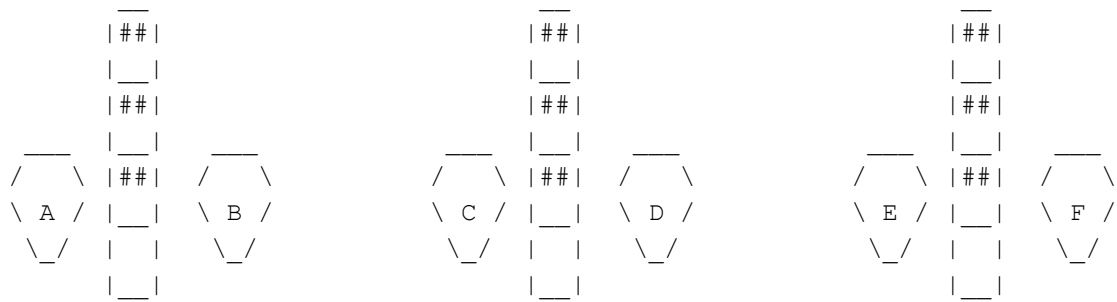
-----  
Cerca de la entrada hay una torreta. Destruyela. Avanza un poco para llegar al Bomb Slot. Hazte bola y deja una bomba en su centro para hacer que las paredes del cuarto se mueven. Ya que hayan terminado de moverse, avanza hasta donde está la puerta.

-----  
Bionergy Production  
-----

Camina un poco hasta que los Pirate Aerotroopers te detecten. No te será difícil reconocerlos: Son Pirate Troopers que vuelan, haciéndolos unos enemigos muy ágiles. Ya que los hayas escaneado, prosigue a eliminarlos. Tanto disparos cargados como misiles funcionan bien (recomiendo utilizar los misiles ya que son más rápidos; gastarás tres misiles en destruir a cada Pirate Aerotroopers).

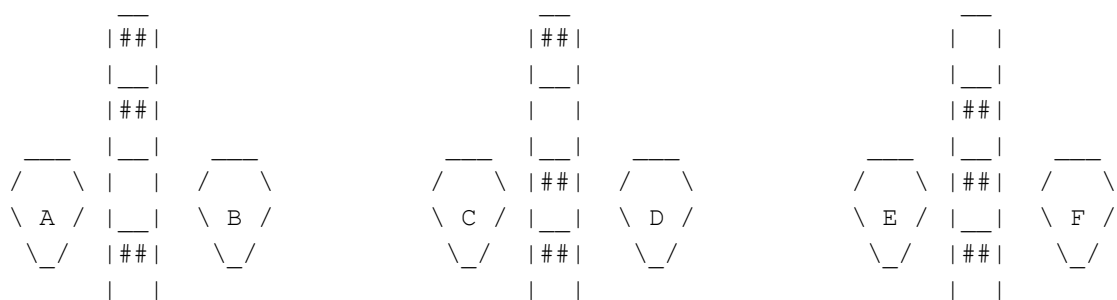
Ya que hayas matado a los dos Space Pirates, dirígete al extremo del cuarto en el que está la consola que se activó. Escanéala para hacer que se suban tres plataformas.

Después de esto, dirígete al otro extremo del cuarto. Te darás cuenta que hay una serie de tres cuartos, cada uno con dos consolas y una barra que se asemeja a un tablero.

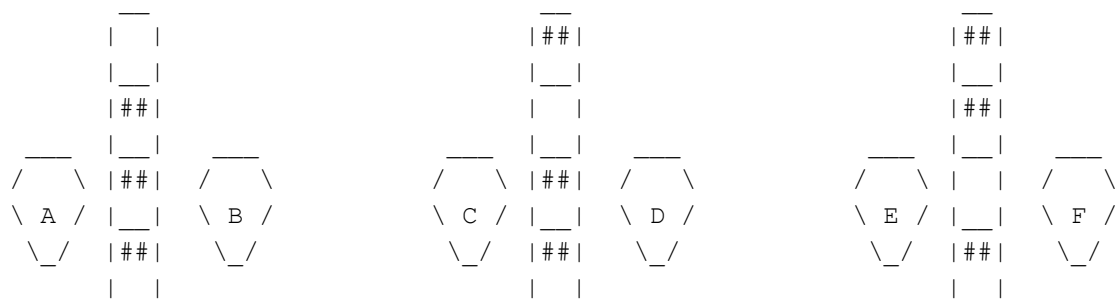


Lo que tienes que hacer es escanear las consolas de tal manera que las plataformas queden de una manera que te permita llegar al Tanque de Energía, y luego a la puerta. Para realizar esto, checa el esquema de arriba. Las consolas A y B pertenecen al cuartito que está hasta la izquierda. Las consolas C y D pertenecen al cuartito que está en el centro, y E y F al cuartito de la derecha.

Escanea una vez la consola "A", luego dos veces la consola "C", y por último tres veces la consola "E", de tal manera que queden los tableros como se muestra a continuación:



Ve a donde están las plataformas, y súbete a la que está más baja. Salta a la que sigue, y hazlo una vez más con la última. Ya que estés hasta arriba de la última plataforma, salta hasta donde está el contenedor de energía (Energy Tank). Agárralo y regresa a las consolas.



Para finalizar vas a escanear dos veces la consola F, y dos veces las consola "A". Súbete a las plataformas y llega hasta la puerta que se encuentra hasta arriba.

Escanea: - Al Space Pirate que vuela: Pirate Aerotrooper

-----  
Ventilation Area B  
-----

Métete al hoyo, y luego empieza a avanzar. Evita tocar los laser, y cuando llegues a los bloques que están encima de los laser blancos, pon una bomba para destruirlos.

Los laser rojos funcionan a base de tiempo. Tendrás que esperar a que se quiten para avanzar (Desde el inicio tendrás que avanzar hacia arriba) hasta donde se encuentra la puerta.

-----  
Save Station C  
-----

Hay una estación para salvar en el centro de este cuarto. Una vez que hayas salvado el juego, escanea la consola que está atrás de la estación para salvar. Después procede por la puerta.

Escanea: - La bitácora de los Space Pirates: Log 67135

-----  
Sand Processing  
-----

Avanza hasta que te metas en la zona cilíndrica. Aquí te aparecerán dos torretas. Destruyelas, y luego dirígete a la esquina izquierda del cilindro. Ahí verás una fisura en el vidrio (utiliza tu Visor para Escanear) para detectar la fisura. Lánzale un misil a donde está la fisura para destruir el vidrio del cilindro, y luego métete al camino que habrás creado.

## Main Reactor

-----

Avanza hacia la izquierda hasta que llegues a donde está la puerta negra. Ahí habrá una apertura que te permite acceder al centro del cuarto. Hazlo. Iniciará una escena...

Jefe: Dark Samus 1

Dark Samus 1 es una copia de Samus Aran. Tiene todas las habilidades que tu tienes, pero mejoradas. Ella te lanzará misiles o ráfagas que se dispersan (durante su primera fase). La segunda fase de Dark Samus 1 inicia cuando le quitas más de la mitad de su vida. Lo más efectivo para eliminar a Dark Samus es dispararle utilizando ráfagas cargadas.

Durante la primera fase, enfócate en esquivar sus ataques poniéndote detrás de los cilindros que están en los extremos del cuarto. De esta manera la puedes enfocar y, cuando se prepare para atacarte (esto sucede cuando se queda quieta) te escondes detrás del cilindro. Cuando acabe su ataque, sales de tu escondite y le disparas. En fin, los mejores momentos para dispararle es inmediatamente antes de que haga uno de sus ataques e inmediatamente después.

Ya que inicie su segunda fase ella se pondrá más agresiva. Ahora se lanzará hacia ti, y también disparará un potente rayo. Ambos ataques pueden ser esquivados escondiéndote detrás del cilindro que está en el centro (si te escondes detrás de uno de los cilindros de los extremos ella los explotará). Recuerda, dispárale justamente antes y después de que haga sus ataques.

Ahora que has derrotado a tu copia (seguramente te estarás preguntando por qué su nombre incluía un "1") escanea la cosa azul que está en los contenedores (Phazon) y luego busca un elevador que habrá aparecido. Tómalo para llegar al segundo piso. Ahí abre la primera puerta con la que te encuentres.

Escanea: - Al Jefe: Dark Samus  
- La sustancia azul: Phazon

-----

Storage D

-----

Agarra el objeto que está en el centro del cuartito para obtener el "Dark Beam", arma que te permite disparar ráfagas de oscuridad. Esta arma utiliza municiones, por lo cual debes de tener cuidado de que no se te acaben. Un disparo simple requiere 1 munición, mientras que un disparo cargado necesita de 5 municiones. Si se te acaban las municiones, un disparo cargado equivaldrá a un disparo simple.

Para cambiar al Dark Beam mueve la <Palanca C> hacia la derecha. Para regresar al Power Beam mueve la misma palanca hacia arriba. Por cierto, el Dark Beam te permite abrir las puertas negras.

Cerca de la puerta hay una consola. Escanéala. Luego abre la puerta utilizando una ráfaga simple del Dark Beam.

Escanea: La bitácora de los Space Pirates: Log 69898

.....  
3.14 Encontrando el Light Beam  
.....

Aunque el Dark Beam es una arma bastante poderosa comparada con el Power Beam, existe una adicional que te será más útil para derrotar a los Ing. Necesitas encontrar esa arma y las dos Llaves del Templo Oscuro restantes.

-----  
Main Reactor  
-----

Sigue por la plataforma y dirígete hacia la reja que te impide el paso. En su centro verás un cristal. Enfócalo y dispárale una ráfaga simple del Dark Beam. Esto hará que la reja se quite. Ahora ya puedes proseguir por el camino.

Si necesitas salvar te puedes dirigir a la "Save Station C" y luego regresar a este cuarto.

Para avanzar abre la puerta negra que se encuentra en el segundo piso.

-----  
Security Station B  
-----

Hacia el frente tendrás dos rejas. Enfoca los cristales respectivos y dispárales con el Dark Beam para quitar las rejas. Entre ambas rejas hay una consola que puedes escanear. Después sal por la puerta azul que está siguiendo el camino hacia adelante.

Escanea: La bitácora de los Space Pirates: Log 70136

-----  
Command Center  
-----

Ahora te enfrentarás a dos Pirate Grenadier. La única diferencia que tienen con los Pirate Troopers es que éstos solamente lanzan misiles y son malos en ataques cercanos. Sin embargo, dos misiles basta para eliminar a cada uno.

Después de que los hayas eliminado, dirígete hacia el portal negro y dispárale una ráfaga simple utilizando el Dark Beam para activarlo. Métete a él.

Escanea: Al Space Pirate que lanza misiles: Pirate Grenadier

-----  
Doomed Entry

-----  
A tu alrededor habrá varios Space Pirates muertos. Dispárale a la esfera que está directamente hacia adelante de ti y dirígete a ella. Ya que estés ahí, voltea hacia los lados. Busca un cristal que está cubierto con materia oscura. Dispárale con el Power Beam para quitarle la oscuridad y activarlo.

Llega a donde está el cristal. Enfrente de ti hay un pilar grande. Si pones el Visor para Escanear verás que hay algo cubierto en dicho pilar. Dispárale un misil a la roca que está cubriendo algo para destruirla y revelar un cristal.

Dispárale una ráfaga simple al cristal para activarlo. El pilar bajará y te servirá como elevador. Súbete a él, y salta hasta donde está la Llave para el Templo Oscuro (Dark Temple Key; ésta deberá de ser tu segunda). Para finalizar, dirígete a la puerta negra que está en el otro extremo del cuarto.

No se te olvide escanear las bolas con picos que están flotando en la zona.

Escanea: A la bola con picos: Dark Preed

-----  
Oasis Access  
-----

Avanza hasta que te encuentres con un Warrior Ing. Mátalo, y sigue el camino.

-----  
Dark Oasis  
-----

Sigue el camino de la derecha hasta que llegues a la puerta. Cuidate de los Inglets.

-----  
Hall of Stairs  
-----

Camina hasta que llegues al pilar grande con rayas rojas. En su parte de atrás, y hasta arriba, el pilar tiene un cristal. Dispárale una ráfaga simple con el Dark Beam para hacer que el pilar baje.

Súbete al pilar y salta hasta donde está la puerta roja.

-----  
Save Station 3  
-----

Salva el juego y sigue avanzando.

-----  
Bitter Well  
-----

Hazte bola y métete en el hoyo. Ya que estés adentro, sigue el camino. Para evitar caer al Phazon, dirígete por el camino de arriba y, cuando llegues al hueco, pon una bomba, de tal manera que cuando saltes te muevas hacia la derecha y llegues al otro lado del hueco. Después continua por el camino y llega a la puerta.

Si te caes donde está el hueco terminarás en el Phazon, por lo cual debes de intentar salirte lo más rápido posible para no morir.

-----  
Phazon Site  
-----

Toma el elevador y, ya que baje éste, dirígete hacia la izquierda hasta que encuentres unos contenedores (cajas). Detrás de ellas hay una consola. En este cuarto necesitas encontrar (y escanear) tres consolas para quitarle los barrotes a la puerta que te permitirá avanzar.

Escanea la consola y ahora dirígete hacia el otro extremo del cuarto (teniendo cuidado con el Phazon). Ahí encontrarás la segunda consola. Para llegar a la tercera súbete a la plataforma que se eleva y que está más cercana a ti. Luego salta a la siguiente, y repite el proceso hasta que llegues a la tercera consola.

Ya que hayas escaneado las tres consolas se le quitarán los barrotes a la puerta, permitiéndote abrirla.

-----  
Watering Hole  
-----

Dispárale a la esfera que está adelante de ti. Ya que se haya creado el campo iluminado, dispárale al cristal con materia negra que está enfrente de ti. Una vez que se ilumine éste podrás ver a los Lumite. Mátalos a todos.

Avanza, saltando de plataforma a plataforma. Cuando llegues a la que tiene el cristal recupera tu energía. Escanea a las "plantas" que están en la siguiente plataforma (Ingclaw). Salta a dicha plataforma, tratando de durar el menos tiempo posible sobre ella (ya que los Ingclaw te empezarán a dañar) y llegando a la siguiente plataforma.

Dispárale un misil a la puerta roja y ábrela.

Escanea: - La planta que lanza gases tóxicos: Ingclaw

-----  
Feeding Pit  
-----

Avanza hasta que llegues al primer nivel del cuarto. Métete en el campo de luz de un cristal, y de ahí dispárale a los Nightbarb que están volando alrededor de los dos pilares. Ya que los hayas matado, dispárale una ráfaga simple del Dark Beam al cristal que hay en cada pilar.

Súbete al pilar más bajo y de él salta al siguiente y, por último, llega a donde está la puerta.

-----  
Ing Cache 1  
-----

Agarra el Light Beam.

Esta arma utiliza municiones, por lo cual debes de tener cuidado de que no se te acaben. Un disparo simple requiere 1 munición, mientras que un disparo cargado necesita de 5 municiones. Si se te acaban las municiones, un disparo cargado equivaldrá a un disparo simple.

Para cambiar al Light Beam mueve la <Palanca C> hacia la izquierda. Para regresar al Power Beam mueve la misma palanca hacia arriba. Por cierto, el Light Beam te permite abrir las puertas blancas.

Ten en cuenta que las municiones que utiliza el Light Beam no son iguales a las que utiliza el Dark Beam.

Regrésate a la zona anterior, disparándole con el Light Beam a la puerta blanca.

-----  
Feeding Pit  
-----

Primero se te desplegarán dos mensajes: Derrota a los enemigos con el Dark Beam para recibir municiones para el Light Beam. Derrota a los enemigos con el Light Beam para recibir municiones para el Dark Beam.

Prosigue a eliminar a todos los Lumite que habrán aparecido en este cuarto. Ya que lo hayas hecho, te toca escanear varias cosas. Energiza con el Light Beam tanto un cristal como una esfera y escanéalas (Energized Crystal y Energized Beacon, respectivamente). Luego escanea los cristales del pilar que sirve como plataforma (cuando al cristal le has disparado con el Light Beam: Light Lift Crystal; y con el Dark Beam: Dark Lift Crystal). También dispárale una ráfaga simple a un cristal y una esfera y escanéalos (Nullified Crystal y Nullified Beacon, respectivamente).

Por último, abre la puerta blanca que está en el primer nivel del cuarto (Recuerda: las puertas blancas se abren con el Light Beam).

Escanea: - A un cristal con materia oscura: Nullified Crystal  
- A una esfera con materia oscura: Nullified Beacon  
- A un cristal energizado: Energized Crystal  
- A una esfera energizada: Energized Beacon  
- Al cristal del pilar que se eleva: Light Lift Crystal  
- Al cristal oscuro del pilar que se eleva: Dark Lift Crystal

\*\*\* Si has estado siguiendo la guía para escanear, en este momento se te indicará que has completado el 40% del Logbook. Esto significa que ahora podrás ver la galería promocional del juego.

-----  
Feeding Pit Access  
-----

Escanea la telaraña que tiene un ojo (Webling). Dispárale al ojo una ráfaga simple del Light Beam para destruir la telaraña. Repite el proceso con la siguiente telaraña, y luego abre la puerta.

Escanea: El Ing que se parece a una telaraña con un ojo: Webling

-----  
Doomed Entry  
-----

Habrán aparecido varios Dark Splinters en el cuarto. Mátalos, o simplemente dirígete al segundo nivel del cuarto (no te podrán alcanzar).

Te recomiendo que te dirijas al "Oasis Access" y de ahí al "Dark Oasis" para que puedas recargar tus municiones y salvar el juego. Sin embargo, si no lo quieres hacer, simplemente dirígete hacia "Doomed Entry " (saltándote la explicación de los siguientes dos cuartos).

-----  
Dark Oasis  
-----

Toma el camino de la izquierda y abre la puerta blanca.

-----  
Ing Cache 3  
-----

Aquí hay una estación que te permite recargar todas tus municiones. Simplemente toca el holograma que está en el centro del cuarto (Ammo Station).

Regrésate al "Dark Oasis" y sigue el camino hasta llegar a la puerta que está del otro lado del cuarto. Ábrela para entrar al Hall of Stairs. Sigue avanzando hasta que llegues al "Save Station 3". Salva el Juego, y luego regrésate a Doomed Entry.

-----  
Doomed Entry  
-----

Abre la puerta negra que se encuentra en el cuarto (es la puerta que está directamente arriba de la puerta blanca).

-----  
Double Path  
-----

Este cuarto puede ser accesado de dos formas diferentes. En la parte de arriba solamente tienes que destruir a los Dark Splinters y abrir la puerta.

Si tomaste el camino de abajo, dispárale a los tentáculos hasta que estos se retraigan. Cuando te acerques al charco de agua contaminada, sáltalo





### 3.15 Regresando la Energía a Agon

.....

Ya tienes las tres Llaves del Templo Oscuro en Agon. Es tiempo de recuperar la energía que los Ing se robaron.

-----  
Main Reactor  
-----

De vuelta en el Aether normal.  
Dirígete al "Command Center", pasando por "Security Station B".

-----  
Command Center  
-----

Abre la puerta blanca que se encuentra en el segundo nivel del cuarto.

-----  
Command Center Access  
-----

Simplemente avanza hasta abrir la puerta que sigue.

-----  
Central Mining Station  
-----

Métete a la torreta que está a la derecha (te necesitas hacer bola para entrar al holograma que luego se convierte en la torreta). Ahora lo que debes de hacer es destruir los tres contenedores que hay en el cuarto. El primero está hacia la izquierda, debajo de unas plataformas. El segundo debería de estar directamente enfrente de ti (cuando destruyas éste aparecerán tres Pirate Troopers que puedes eliminar fácilmente con un disparo de la torreta) y el último se encuentra en el otro extremo del cuarto (cuando destruyas éste último escucharás un sonido peculiar).

Ahora tírate al nivel de abajo. Escanea la plataforma que tiraste cuando destruiste el primer contenedor (realmente eran generadores portátiles): Pirate Skiff. Súbete a dicha plataforma, y luego de ahí salta a la plataforma que está a un lado, y opuesta a donde se encuentran las torretas.

Ya que estés sobre ella, llega al otro lado del cuarto. Sigue el camino, y escanea la consola a la que llegues (Log 71599). Cuando llegues al final del camino, busca un hoyo que está a la izquierda de la barrera roja. Métete al hoyo y del otro lado escanea al Luminoth (J-Stl's Testament) y agarra el Beam Expansion.

Vuelve a meterte al hoyo para salir del otro lado, déjate caer al primer nivel, y abre la puerta azul que está más cerca a ti.

Escanea: - La plataforma que utilizan los Space Pirates: Pirate Skiff  
- La bitácora de los Space Pirates: Log 71599  
- Al Luminoth muerto: J-Stl's Testament

-----  
Central Station Access  
-----

Ahora puedes ir por un contenedor de energía. Toma el siguiente camino:  
Mining Station A -> Temple Access -> Agon Temple

-----  
Agon Temple  
-----

Toma el camino de la izquierda y, cuando llegues a la pared que está bloqueando el camino, hazte bola y deja una bomba para destruir un pedazo de ella. Continúa por el camino hasta que llegues a una puerta negra, la cual debes de abrir.

-----  
Mine Shaft  
-----

Métete al hoyo (a partir de aquí podrás ver el Tanque de Energía). Para conseguirlo haz lo siguiente: Avanza hacia la izquierda, asegurándote de no caerte en el primer bloque que desaparece cuando lo tocas. Después de esto llegarás a una parte en la que hay un bicho dándole vueltas a un cubo de roca. Mata a este bicho utilizando bombas, y luego súbete al cubo sobre el cual daba vueltas.

Desde este cubo te podrás subir a un camino que continúa por arriba. Ya que llegues a dicho camino, avaza por él hacia la izquierda, procurando no caerte hasta abajo. Pasarás por un bloque que desaparece, luego por cuatro. Si sigues avanzando pasarás por otro bloque que desaparece, y luego por dos.

Después de esto llegarás a donde están cuatro bloques que desaparecen. Súbete a ellos, y justamente antes de que desaparezca el último, métete al camino que está hacia la izquierda (notarás que la pared se ve algo rasguñada; esto indica que ahí hay un camino escondido). Ya que estés sobre la pared rasguñada podrás apreciar que hay un camino que sigue hacia arriba antes de llegar al bloque que desaparece (te puedes dar cuenta que el camino continúa porque los rasguños en la pared siguen hacia arriba).

Sube al camino que se dirige hacia arriba, y síguelo hasta que llegues al contenedor de energía (Energy Tank).

Ya que tienes el contenedor de energía, debes de ir al cuarto "Portal Terminal". Puedes tomar el siguiente camino: Agon Temple -> Temple Access -> Mining Station A -> Portal Access A -> Portal Terminal.

-----  
Portal Site  
-----

Una vez que estés en el mundo oscuro, avanza y toma el camino de la derecha.

-----  
Portal Access  
-----

Sigue avanzando. Puedes destruir al Lightflyer para crear un campo de luz. Llega a la puerta que está en el otro extremo del cuarto.

-----  
Judgement Pit  
-----

Directamente arriba de donde sales hay una puerta negra. Ábrela para entrar a una estación para salvar.

-----  
Save Station 1  
-----

SALVA el juego. Ahora tienes la opción de ir directamente al Jefe o de recoger una expansión de misil que te podría ayudar.

Para llegar a la expansión de misil, llega al cuarto "Junction Site" y de él a "Duelling Range". Ahí abre la puerta negra que está en el primer nivel. Entrarás a un cuarto pequeño:

-----  
Ing Cache 4  
-----

Encárgate de los Inglets, y luego tírate a la parte inferior del cuarto. Voltéate y verás un hoyo. Hazte bola y métete a él; agarra la expansión de misil (missile expansion).

-----  
Judgement Pit  
-----

Abre la puerta que está hasta arriba de la zona. Entrarás a "Dark Agon Temple Access". Sigue avanzando hasta que llegues al Templo.

-----  
Dark Agon Temple  
-----

Recupera TODA tu energía en la zona iluminada. Después toca la luz que está enfrente de ti para abrir la puerta del Templo Oscuro. Cuando ésta se abra, entra a la zona principal del Templo.

Jefe: Amorbis 1

Amorbis 1 es el nombre colectivo de tres gusanos que resultan ser el Jefe de Dark Agon Wastes. Tan rápido inicie la pelea procede a escanear al gusano. Amorbis 1 se dedica a meterse a la arena y salir lanzado de ella, para luego volver a introducirse en ella. La única forma en la que te puede dañar es si te toca o si estás muy cerca a la parte en donde entra/sale de la arena. Si ves que va a salir cerca de donde estás, cámbiate a otra zona iluminada.

Para derrotar a Amorbis 1 lo debes de enfocar (ten en cuenta que lo puedes enfocar cuando está debajo de la arena) y lanzarle misiles cuando esté en el aire. Los misiles funcionan mejor, ya que son más rápidos y persiguen a su objetivo, pero si se te acaban puedes utilizar disparos cargadas del Power Beam. Con cada impacto de misil se le irá cayendo su caparazón. Cuando éste se haya caído por completo, te enfrentarás a Amorbis 2.

Algunas veces Amorbis 1 dejará misiles y energía cuando le pegues con un misil o cuando entre a la arena. Procura agarrarlos para que no se te acaben los misiles.

Jefe: Amorbis 2

Amorbis 2 es Dark Amorbis 1 (es el mismo Amorbis, pero con materia oscura, lo cual significa que es más poderoso). Escanéalo cuando tengas la oportunidad.

Cuando ya haya pegado su cola a la esfera que está en el centro, enfoca su cabeza y dispárale ráfagas simples utilizando el Light Beam (el Power Beam no es tan efectivo). Con cuatro ráfagas simples del Light Beam le destruirás la cabeza. En ese momento se caerá al suelo y empezará a succionar. Hazte bola y deja que su "cabeza" te succione. Ya que estés en su "boca", deja una bomba. La bomba explotará y hará que desaparezca el Amorbis.

Amorbis 2 deja energía y misiles cuando le destruyes la cabeza y cuando le destruyes su cuerpo.

En total, la pelea transcurrirá de esta forma:

Un Amorbis 1 -> Un Amorbis 2 -> Dos Amorbis 1 -> Dos Amorbis 2 ->  
Tres Amorbis 1 -> Tres Amorbis 2.

Tienes que derrotar a todos los Amorbis presentes para que la pelea avance.

Cuando llegues a la parte en la que te enfrentas a dos o más Amorbis 2, los gusanos generalmente inician la batalla lanzando un poderoso láser. Para evadirlo, simplemente muévete en el lado opuesto al que se está moviendo el láser (o intenta esquivarlo saltando).

Ahora que has derrotado al Jefe (en caso de que no te hayas dado cuenta, éste fue el primer Jefe que realmente tiene la dificultad de un Jefe), procede a agarrar el objeto que está en el centro del cuarto. Si estás muy dañado, quizá quieras esperar un poco en la zona iluminada para recuperar tu energía.

El objeto del centro es el Dark Suit. Con este traje puesto, el daño que recibes de la atmósfera de Dark Aether es considerablemente menor. Cuando agarres el nuevo traje aparecerá una plataforma que te permitirá salir del área central del Templo. Súbete a dicha plataforma, y abre la puerta

que está enfrente de ella.

Escanea: - Al Jefe: Amorbis 1  
- Al Jefe: Amorbis 2

-----  
Dark Controller Access  
-----

Dirigete al centro del cuarto y deja una bomba en el Bomb Slot para que las paredes del cuarto se muevan. Después procede por la puerta.

-----  
Dark Agon Energy Controller  
-----

Acércate al centro del cuarto para que inicie una escena en la que Samus Aran recibe la energía que tenían los Ing. Ya que la tengas, debes de regresarla al Templo que está en Agon Wastes.

Este es un camino que puedes tomar:

Dark Controller Access -> Dark Agon Temple -> Dark Agon Temple Access ->  
Judgement Pit -> Save Station 1 (Salva tu Juego) -> Judgement Pit ->  
Portal Access -> Portal Site -> (Aquí utilizas el portal) ->  
Portal Terminal -> Portal Access A -> Mining Station A ->  
Temple Access -> Agon Temple -> Controller Access ->  
Agon Energy Controller

-----  
Agon Energy Controller  
-----

Camina hacia el controlador de energía. Cuando te acerques a él iniciará una escena en la que Samus deposita la energía, y verás como ésta se esparce por la región.

Ahora debes de regresar con U-Mos, en el Great Temple.

Puedes tomar el siguiente camino: (IMPORTANTE: Los "\*" denotan lugares en los que puedes conseguir expansiones de misiles)

Controller Access -> Agon Temple \* -> Temple Access -> Mining Station A ->  
Mining Station Access -> Mining Plaza -> Plaza Access -> Transport to  
Temple Grounds (Tomas el elevador y te vas a Temple Grounds)

- Temple Grounds -

Transport to Agon Wastes -> Agon Transport Access -> Industrial Site ->  
Collapsed Tunnel -> Temple Assembly Site \* -> Temple Transport B (Tomas  
el elevador que te lleva al Templo)

- Great Temple -

Temple Transport B -> Transport B Access \* -> Temple Sanctuary ->  
Controller Transport -> Main Energy Controller

\* Descripción de cómo encontrar las expansiones de misil:

-----  
 Agon Temple  
 -----

Abre la puerta blanca utilizando el Light Beam. Entrarás a "Sandcanyon". Hazte bola y métete al cañón para llegar al otro lado. Ya que estés ahí, abre la puerta. Ahora te encontrarás en "Ventilation Area A". Dirígete hacia la derecha, y donde está la segunda creatura, pon bombas para llegar hasta arriba. Sigue el camino hacia arriba hasta que llegues a la expansión de misiles.

-----  
 Temple Assembly Site  
 -----

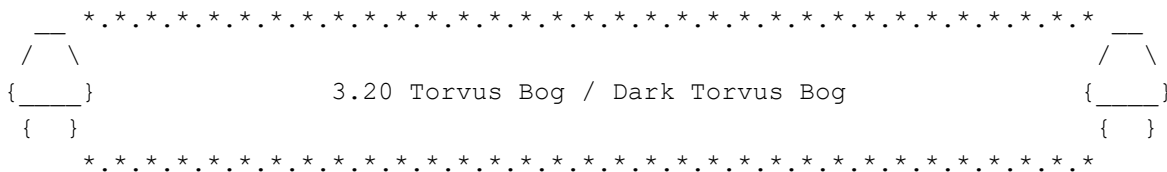
Súbete al contenedor grande que tiene un contenedor rojo encima. Desde ahí salta hacia el segundo piso de la zona. Sigue el corredor hasta que llegues a un hoyo en la pared. Métete a dicho hoyo y continua por él para llegar a la expansión de misiles.

-----  
 Transport B Access  
 -----

En la parte central del cuarto (donde están los Lightflyers) busca un hoyo en la pared. Métete a él y sigue el camino para llegar a la expansión de misiles.

-----  
 Main Energy Controller  
 -----

Acércate al centro del cuarto para hablar con U-Mos. Te agradecerá por recuperar la energía del Templo de Agon Wastes, y te indicará que necesitas ir a la zona de Torvus. Regrésate al elevador y ve a la parte principal del Templo.



La siguiente región es completamente diferente a Agon Wastes, tal como te podrás dar cuenta. Enemigos más poderosos te están esperando.

-----  
 Temple Sanctuary

-----  
Abre la compuerta que tiene el holograma naranja, y luego la puerta que estaba detrás de la compuerta.

-----  
Transport C Access  
-----

Dispárale con el Light Beam al cristal que está en la roca que está bloqueando el camino. Después de esto, escanea al Harmony Class Drone, y continua por la puerta que está al fondo.

Escanea: Al robot: Harmony Class Drone

-----  
Temple Transport C  
-----

Escanea la consola que está al lado del elevador, y luego toca el holograma para descender.

=====  
= Temple Grounds =  
=====

-----  
Temple Transport C  
-----

Sal del cuarto utilizando la única puerta que hay.

-----  
Meeting Grounds  
-----

Escanea la puerta con el holograma naranja que está directamente enfrente de ti. Ya que lo hayas hecho, empieza a avanzar, destruyendo a las War Wasps que se interpongan en tu camino. Prosigue por la puerta azul que está en el extremo del cuarto.

-----  
Hall of Eyes  
-----

Cuidate de las avispas mientras avanzas hacia el portal oscuro. Ya que estés enfrente de él, actívalo utilizando el Dark Beam y teletransportate al mundo oscuro.

-----  
Base Access  
-----



Elimina a los Inglets y luego abre la puerta azul. (Recomiendo que llenes tu vida en la zona iluminada, ya que en el siguiente cuarto las zonas iluminadas son escasas).

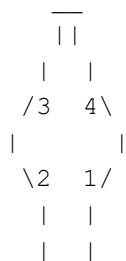
-----  
Abandoned Base  
-----

En esta zona las zonas iluminadas son escasas, por lo cual debes de intentar hacer todo rápidamente. Avanza por el camino, teniendo cuidado de no acercarte mucho a los Ingclaw. A la mitad del trayecto notarás unos objetos que están disparando láseres. Escanea a uno de ellos, y luego prosigue a destruirlos utilizando disparos cargados del Light Beam.

Continúa hasta que llegues al final del camino. Aquí voltéate y verás una plataforma iluminada. Súbete a ella. Lo que debes de hacer ahora es activar la plataforma. Para hacerlo, llega al final del camino y hazte bola. Notarás que hay un hoyo en la pared, en el cual hay una plataforma que se eleva.

Métete al hoyo que está a la izquierda, y ya que estés arriba, avanza hasta que te encuentres con el tercer Bomb Slot. Deposita una bomba en él, y luego regrésate al anterior. También ponle una bomba. Después sigue retrocediéndote hasta que llegues al primero, y actívalo. Utiliza la plataforma para bajar y salir del hoyo, y métete al que está enfrente. Activa el Bomb Slot que ahí se encuentra.

A continuación se ilustra como debes de activar los Bomb Slots (por si no entendiste bien la explicación):



Ahora que has activado los cuatro Bomb Slots, salte del hoyo y súbete a la plataforma con la zona de luz. Toca el holograma para hacer que la plataforma avance. Mientras se encuentre avanzando no podrás moverte; solamente podrás disparar. Elimina a los Nightbarb que te intenten atacar y, cuando la plataforma se detenga, salta hasta el portal de luz y actívalo para regresar al Mundo de la luz.

Escanea: Los ojos que disparan láseres: Corrupted Sentreye

-----  
Path of Eyes  
-----

Cuando regreses al mundo de la luz verás una Pirate Skiff elevarse. Camina un poco para que aparezcan dos Pirate Troopers. Si los logras eliminar rápidamente (utiliza misiles) evitarás que se conviertan en Dark Pirate Troopers.

Ya que los hayas derrotado, avanza hasta que llegues al bloque que tiene un cristal en su centro. Dispárale con el Light Beam a dicho cristal

para que el bloque se mueva y te permita seguir avanzando por el camino.

En la siguiente área circular a la que llegues, dispárale a los dos bloques con cristales. Ten cuidado, ya que aquí también hay un Pirate Trooper. Por último continúa hasta llegar a una circular con agua. Dispárale al bloque que ahí se encuentra para llegar al camino que continúa arriba.

Al llegar a la puerta con el holograma naranja, voltea hacia la izquierda y verás un hoyo en la pared (si no lo ves utiliza tu mapa para encontrarlo). Métete al hoyo y cuando salgas de él escanea el holograma que está en la pared y dispárale al bloque. Métete al hoyo otra vez y regrésate a donde está la puerta con el holograma naranja. Ábrela y prosigue por la siguiente puerta.

Escanea: El holograma: The World Warped

-----  
Torvus Transport Access  
-----

Simplemente avanza, teniendo cuidado con las War Wasps (si quieres destruye los panales utilizando misiles). Abre la puerta roja utilizando un misil.

-----  
Transport to Torvus Bog  
-----

Escanea la consola y súbete al elevador.

=====  
= Torvus Bog =  
=====

-----  
Transport to Temple Grounds  
-----

Date la vuelta y explora el cuarto. Escanea las plantas rojas que sirven como contenedores, y luego abre la puerta.

Escanea: Las plantas/contenedores: Torvus Bearerpod

-----  
Temple Transport Access  
-----

Avanza, teniendo precaución cuando llegues a la zona abierta ya que varios Shriekbat te intentarán atacar. Cuando te encuentres en dicha zona, voltea hacia arriba y escanea los contenedores que cuelgan de las ramas. Procede por la puerta.

Escanea: El contenedor que cuelga de las ramas: Torvus Hanging Pod



-----  
Great Bridge  
-----

Camina un poco para que los tres Shrieker salgan del agua. Escanea a uno de ellos, y luego prosigue a matarlos. Los Shrieker son capaces de viajar en el espacio, por lo cual solamente les podrás disparar cuando estén visibles. Cuando esto pase, dispárale con ráfagas simples (los misiles y disparos cargados a veces no le pegan a los Shrieker).

Ya que te hayas encargado de las creaturas, voltea hacia alguno de los extremos de la zona. Pon el Visor para Escanear, y escanea a uno de los ojos que están en varias partes del cuarto. Para finalizar, busca la puerta roja y ábrela.

Escanea: - A la creatura voladora: Shrieker  
          - A uno de los ojos: Sentinel Crystal

-----  
Portal Chamber  
-----

Hazte bola y métete al hoyo que está de la pared. Cuando salgas del hoyo, abre la puerta.

-----  
Torvus Lagoon  
-----

Escanea la consola que está enfrente de ti para abrir las rejillas y que el puente se eleve. Después de que suceda esto, sigue el puente hasta que llegues a la puerta blanca.

-----  
Ruined Alcove  
-----

Cuando llegues a la zona central de este cuarto te tendrás que enfrentar a muchos Shredders. Si no quieres gastar tanto misil, espera a que se amontonen y luego dispara un misil a cualquiera de los Shredder. La explosión causará una reacción en cadena, explotando a los Shredders que estén cerca de donde explotó el misil.

Sigue avanzando y abre la puerta blanca.

-----  
Forgotten Bridge  
-----

Tan rápido entres a este cuarto iniciará una escena en la que se te muestra a dos reptiles (muy parecidos a un tipo de dinosaurio). Tan rápido se termine la escena, te tendrás que enfrentar a dichos reptiles.

Primero escanea a uno de ellos. Para eliminar al Grenchler, lo tienes que enfocar y dispararle cuando puedas en su parte trasera. Después de

varios disparos le lograrás romper su "caparazón", revelando su punto débil. Continúa disparándole en su parte trasera para matarlo. Ten en cuenta que mientras te estés enfrentando a uno de ellos, el otro preferirá lanzarte rayos eléctricos. También evita acercártele mucho.

Por cierto, NO intentes pelear contra ellos en el agua... Terminarás perdiendo. También puedes escanear los contenedores que están a los lados del cuarto.

Ahora que has derrotado a ambos Grenchlers, súbete a las plataformas que salen del agua y avanza siguiendo el camino hasta que llegues al puente. Sigue el puente y activa el portal oscuro.

Escanea: - Al reptil: Grenchler  
- A los contenedores: Bloatsac

-----  
Dark Forgotten Bridge  
-----

Cruza el puente y llega hasta donde está el Bomb Slot. Actívalo para hacer que el puente se mueva tanto en Aether como en Dark Aether. Después de esto, solamente te resta llegar al portal y regresar al mundo de la luz (utiliza las plataformas que parecen flores para llegar hasta dicho portal). Evita tocar el agua, ya que de lo contrario serás dañado.

No se te olvide escanear los contenedores Ing (Ingsphere Cache), a uno de los ojos que puedes encontrar en varios extremos del cuarto (Dark Sentinel Crystal), y a la planta circular y gigantesca que está en el agua (Dark Phlogus). Para noquearla, simplemente dispárale a su centro (cuando abra la boca).

Escanea: - Los contenedores Ing: Ingsphere Cache  
- A los cristales que parecen ojos: Dark Sentinel Crystal  
- A la planta gigantesca: Dark Phlogus

-----  
Forgotten Bridge  
-----

Avanza un poco y te aparecerán dos Dark Pirate Commandos. Escanea a uno de ellos, y luego prosigue a pelear contra ellos. Los Dark Pirate Commandos tienen la habilidad de moverse en el espacio, por lo cual desaparecerán ocasionalmente. Cuando aparezcan, dispárales sin piedad (ya que después de unos instantes volverán a desaparecer). Procura moverte constantemente, ya que de lo contrario te pueden lanzar granadas que dañarán tu viso.

En fin, los Dark Pirate Commandos se irán después de jugar contigo un poco (claro, si los logras derrotar es mejor). Ya que se hayan ido, súbete al puente y abre la puerta que está en su extremo (no se te olvide agarrar la expansión de misil).

Escanea: - Al Space Pirate poseído: Dark Pirate Commando

-----  
Abandoned Worksite  
-----

Camina. Antes de tirarte a la parte donde hay agua, verás un hoyo a tu derecha. Hazte bola y métete a él y sigue el camino. Durante tu trayecto, una planta saldrá y te intentará agarrar. Rápidamente tírate hacia un lado y párate. Escanea la planta, y luego destrúyela.

Regrésate a donde está el hoyo y métete a él. Sigue el camino, y cuando salgas del hoyo, métete al siguiente (también está en la pared). Síguelo y cuando salgas de él párate. Ahora avanza hasta la puerta.

Escanea: A la planta: Sporb

-----  
Great Bridge  
-----

Escanea la consola que está enfrente de ti. Harás que se active un cañón para la bola de Samus. Llega hasta el holograma que activa el cañón, hazte bola, y tócalo para ser lanzado al segundo nivel de la zona.

Por si no te habías percatado, también es conveniente que destruyas a los Shrieker.

Ya que estés en el segundo nivel de la zona, cruza el puente y abre la puerta negra.

-----  
Temple Access  
-----

Pon el Visor para Escanear y voltea a ver al suelo mientras caminas hacia adelante. Notarás que hay algo extraño en un disco en el piso (le está saliendo humo y aparece iluminado cuando traes puesto dicho visor). Hazte bola y deja una bomba sobre el disco. Éste se destruirá. Tírate por el hoyo que acabas de revelar para agarrar el Tanque de Energía (Energy Tank).

Ahora te tienes que regresar a la zona "Great Bridge" (sigue el hoyo y abre la puerta azul). Ya que estés ahí, utiliza el cañón para ser lanzado al segundo piso y abre la puerta negra. Estarás devuelta en el segundo piso del "Temple Access".

Avanza y abre la puerta negra.

-----  
Torvus Temple  
-----

Camina un poco y llegará un Pirate Skiff. Elimina a los Space Pirates que te intenten atacar (para estos momentos ya deberías de ser hábil en matarlos).

Cuando hayas eliminado a todos los Space Pirates se quitarán las rejas que cubrían un ítem que se parece a un misil. Agárralo para obtener el Súper Misil ("Super Missile"). Ya que lo tengas, súbete al elevador que está donde estaba el super misil.

El elevador te dejará en el nivel superior del Templo de Torvus. Ahora

te toca abrir tu primera puerta verde. Recarga el Power Beam y ya que esté este completamente cargado, presiona el botón <Y> para disparar un misil. El resultado será que dispararás un Súper Misil. Ten en cuenta que cada Súper Misil consume 5 misiles.

-----  
Controller Access  
-----

Deja una bomba en el Bomb Slot y abre la puerta que sigue.

-----  
Torvus Energy Controller  
-----

Escanea el holograma verde para que aparezca A-Voq, el Luminoth cuyo cuerpo puedes encontrar tirado en el cuarto. Él actualizará tu sistema de lenguaje, por lo cual ahora podrás escanear los hologramas de color "esmeralda". En la guía se referirá a dicho color como "verde" (para no complicar las cosas).

Escanea el holograma verde que está en la pared, y luego regrésate hasta el Templo de Torvus ("Torvus Temple").

Escanea: El holograma verde: Dark Aether

.....

### 3.22 Recuperando el Boost Ball

.....

Una de las habilidad que te fueron robadas. Está en la región de Dark Torvus Bog. Es necesario que la recuperes.

-----  
Torvus Temple  
-----

Tírate a la parte central del templo. Verás un holograma verde en el centro. Escanéalo para activar el elevador. Toca el holograma naranja que habrá aparecido para hacer que el elevador descienda.

Habrás llegado a la parte inferior del Templo.

Ahora abre la puerta verde que está cerca utilizando un Súper Misil.

-----  
Temple Access  
-----

Avanza por el hoyo y abre la puerta que sigue.

-----  
Great Bridge  
-----

A tu derecha hay una puerta con un holograma verde. Escanéala para que se quite, y luego abre la puerta que esta detrás.

-----  
Torvus Map Station  
-----

Toca el holograma que está en el centro del cuarto para descargar el mapa de Torvus Bog. Ahora regrésate a la parte inferior del Templo ("Torvus Temple").

-----  
Torvus Temple  
-----

Ya que estés en la parte inferior del Templo, escanea la puerta con el holograma verde. Esta se quitará y te permitirá acceder a una puerta azul.

-----  
Underground Tunnel  
-----

Inmediatamente después de entrar a este cuarto, hazte bola y déjate caer a donde está el agua. Retrocede un poco, metiéndote debajo de la reja y agarra la expansión de misil. Ahora sí sigue el camino.

Mientras avanzas te aparecerá un Grenchler. Simplemente esquívalo y llega hasta el hoyo que está en la pared. Hazte bola y métete en él. Cuando salgas del otro lado, párate, y destruye a las dos Sporb.

Llega a la puerta blanca, y luego date la vuelta. Escanea el holograma verde y luego sí abre la puerta.

Escanea: El holograma verde: Our War Begins

-----  
Torvus Grove  
-----

Acércate a la puerta que sigue para que inicie una secuencia en la que llegan dos Pirate Commandos. Escanea a uno de ellos, y luego prosigue a derrotarlos de la misma manera que harías con un Pirate Trooper normal. La diferencia es que el Pirate Commando te lanzará granadas que dañan a tu visor, y ocasionalmente pondrá un escudo (simplemente dale la vuelta y atácalo por detrás cuando esto suceda).

Ya que los hayas derrotado, abre la puerta azul a la que se impedía el acceso.



Escanea: Al Space Pirate: Pirate Commando

-----  
Meditation Vista  
-----

Escanea el aparato para que aparezca el portal, al cual te debes de meter.

-----  
Gloom Vista  
-----

De vuelta a Dark Aether... Abre la puerta.

-----  
Polluted Mire  
-----

Llega al centro de la zona (ten cuidado con el agua maligna) y activa la esfera que ahí se encuentra. Al mismo tiempo saldrán dos Ing del agua. Escanea a uno de ellos (Hunter Ing), y luego energiza la esfera de luz utilizando una ráfaga del Light Beam. Si tienes suerte, el Hunter Ing será atraído hacia el campo de luz y se matará. De lo contrario, simplemente dispárale con el Light Beam mientras se encuentre visible (cuando no está borroso).

Ahora lo que debes de hacer es subir hasta la parte superior del nivel. Para hacerlo, utiliza las plataformas que están alrededor del centro. Cuando llegues a la puerta negra, ábrela.

Escanea: - Al Ing: Hunter Ing

-----  
Dark Falls  
-----

Avanza hasta que llegues a la Estación para Salvar. Salva tu juego, y luego sigue el camino hasta que llegues a la puerta que está en la parte superior del cuarto (una forma fácil de llegar hasta ella es subirte a la estación para salvar y de ahí saltar hasta donde se encuentra).

-----  
Dark Forgotten Bridge  
-----

Sigue el camino hasta que llegues a la puerta. Si destruyes a los Lightflyers, éstos crearán una zona iluminada. Abre la puerta blanca.

-----  
Dark Arena Tunnel  
-----

Hazte bola y métete al hoyo. A la mitad del camino el piso será de bloques

que desaparecen. Cuando te caigas, simplemente utiliza bombas para regresar al camino (las bombas destruyen los bloques que desaparecen). Al final del hoyo encontrarás una puerta blanca.

-----  
Dark Torvus Arena  
-----

Tan rápido te acerques a la esfera de luz que está enfrente iniciará una escena en la cual verás a un Ing. Te podrás dar cuenta que éste no es un Ing normal debido a que ;tiene tu habilidad para acelerar cuando eres bola!

Es hora de recuperar una de tus habilidades. Tírate a la zona iluminada que está adelante, y espera hasta que recuperes todas tus energías. Después pon el Light Beam, hazte bola, y métete al hoyo que utilizó el Ing.

Jefe: Boost Guardian.

Este es uno de los Jefes más difíciles del Juego, así que no te desanimes si no lo derrotas las primeras veces que te enfrentes a él. En la zona en la que peleas contra el Jefe no hay lugares iluminados, así que siempre serás dañado por la atmósfera. Por esta razón debes de intentar acabar la pelea lo más rápido posible.

Empieza escaneando al Jefe (Asegúrate de moverte hacia los lados para que no te ataque). Inmediatamente después de esto, empieza a cargar el Light Beam. Cuando ya tengas listo una ráfaga cargada, dispárasela al guardián. Después de haberle disparado una ráfaga cargada, dispárale ráfagas simples utilizando el Light Beam. Mantén esta técnica hasta que se haga bola. (Nota: Si se hace charco, simplemente evita que te toque y, si es que puedes, dispárale ráfagas normales hasta que se vuelva a levantar).

El modo bola de este Jefe es el más difícil. Primero que nada, tú también te deberás de hacer bola, y asegúrate de siempre estar moviéndote para evitar que te toque el Jefe. Si te llega a pegar, perderás vida. El Jefe se dedicará a acelerarse de un lado al otro del cuarto, intentando pegarte. Cuando se le acabe la aceleración, él se detendrá. Cuando pase esto, inmediatamente coloca bombas cerca de él. Las bombas harán que regrese a ser un charco.

Cuando el Jefe se haga charco (como parte del modo bola), te empezará a perseguir. Muévete rápidamente, dejando bombas en su trayectoria. Estas bombas dañarán al Jefe y harán que regrese a ser una bola o que se levante. Ten mucho cuidado de que no te toque en esta fase, ya que es capaz de quitarte mucho energía.

Si el Jefe se levanta, repite la técnica de dispararle una ráfaga cargada y luego ráfagas simples utilizando el Light Beam. Si está hecho bola, utiliza la técnica de acercártele cuando se detenga y ponerle bombas (También le puedes poner bombas mientras está rodando).

En el transcurso de la pelea aparecerán Inglets. No te preocupes por ellos y enfócate exclusivamente en matar al Jefe. Si el Jefe destruye una de las columnas cuando está hecho bola, aparecerá un contenedor de energía que te recupera 100 unidades.

Una vez que hayas derrotado al Jefe, agarra todo lo que haya dejado (misiles y energía) y luego prosigue a tocar la cosa que está en el



Lograste encontrar una de las Llaves del Templo Oscuro en Dark Torvus Bog. Para seguir avanzando, tendrás que encontrar un accesorio que te permitirá abrir puertas de un diferente color.

-----  
Dark Falls  
-----

Salva el Juego, y luego abre la puerta que está en el nivel inferior del cuarto. Ahora lo que tienes que hacer es llegar hasta el cuarto "Gloom Vista": el cuarto que contiene el portal que utilizaste para llegar a Dark Aether.

El camino que debes de tomar (no hay otro) es:  
Polluted Mire -> Gloom Vista. Ya que estés en Gloom Vista, utiliza el portal para regresar al Aether normal.

-----  
Meditation Vista  
-----

Estarás de vuelta en el mundo de la luz. Abre la puerta que está cerca.

-----  
Torvus Grove  
-----

Avanza hasta llegar a la puerta blanca. Si te das cuenta, las paredes de los lados tienen forma de un cilindro. Hazte bola y utiliza el Boost Ball para llegar a la cima de la pared de la derecha. Ya que estés sobre ella, sigue el camino que está pegado a la pared hasta que llegues a la puerta negra.

-----  
Grove Access  
-----

Simplemente avanza hasta que llegues a la siguiente puerta. No se te olvide escanear a los animales que hay en este cuarto: Krocuss. Para matarlos (aunque no es necesario) dispárales en su parte trasera cuando abran su caparazón.

Escanea: Al bicho: Krocuss

-----  
Forgotten Bridge  
-----

Enfrente de ti hay un aparato, en el suelo. Escanéalo para recibir la información del Spinnner. Ya que lo hayas escaneado, hazte bola y métete en él. Ahora utiliza el Boost Ball para energizar el Spinner; notarás que la reja de atrás se empezará a bajar. Utiliza el Boost Ball varias veces hasta que logres bajar por completo la reja.

Si quieres obtener una expansión de misil, abre la puerta roja que está al final del corredor.

-----  
Plaza Access  
-----

Hazte bola y métete al hoyo. Sigue los caminos hacia arriba para llegar a donde están los dos Bomb Slots. Ya que hayas activado ambos, busca un hoyo que está en la parte de arriba de la pared. Métete a él para llegar a un lugar en forma de cilindro. Utiliza el Boost Ball aquí para llegar a la expansión de misil.

Ahora sí regrésate al cuarto anterior "Forgotten Bridge".

Ya que has bajado la reja, utiliza el nuevo acceso para llegar a la zona principal del cuarto. En el nivel inferior de dicho cuarto hay una puerta blanca. Ábrela. Lo que debes de hacer es llegar al cuarto "Save Station A". Puedes utilizar el siguiente camino: Ruined Alcove -> Torvus Lagoon -> Save Station A.

Escanea: El dispositivo que activas con la Boost Ball: Spinner (Nota: Debe de ser escaneado antes de activarlo completamente).

-----  
Save Station A  
-----

De vuelta a la estación para salvar. Salva tu juego.

-----  
Varios  
-----

El siguiente aditamento que debes de conseguir no se encuentra en Torvus Bog, por lo cual tendrás que regresar a "Temple Grounds". Para ser más específico, debes de dirigirte al cuarto "Meeting Grounds". Puedes seguir el siguiente camino:

Torvus Lagoon -> Temple Transport Access -> Transport to Temple Grounds  
  
- Temple Grounds -  
Transport To Torvus Bog -> Path of Eyes -> Hall of Eyes -> Meeting Grounds

-----  
Meeting Grounds  
-----

Camina hasta que llegues a la parte que tiene forma de cilindros (donde puedes utilizar la Boost Ball en las paredes para subir). Ya que hayas ubicado dicha parte, utiliza la Boost Ball para subirte a la pared de la izquierda (donde está el holograma morado).

Sería bueno que escanearas el holograma, y luego métete al hoyo que está en la pared.

Escanea: El holograma morado: Age of Anxiety

-----  
Service Access  
-----

Sigue avanzando. Cuando llegues a la parte en la que están los bloques que desaparecen cuando los tocas, utiliza el Boost Ball para cruzar y evitar caerte cuando desaparecen los bloques (Si te caes, te tienes que regresar a "Meeting Grounds" y volver a meterte al hoyo).

El camino te llevará al siguiente cuarto.

-----  
Path of Honor  
-----

Continúa por el camino.

-----  
Hall of Honored Dead  
-----

Cuando salgas del hoyo levántate y prosigue al área principal de la zona. Ahí verás, en el centro, una cosa protegida por una barrera. Para conseguir esa cosa deberás de resolver el acertijo del cuarto.

Puedes escanear varias cosas del cuarto. De hecho, si escaneas las estatuas aprenderás que la mamá de U-Mos se llamaba V-Mos (que original). Prosigamos a resolver el acertijo del cuarto.

En los extremos del cuarto hay cuatro Spinners. Cada uno de ellos es de un color diferente: Morado, Azul, Amarillo y Rojo. Lo que debes de hacer es energizarlo de tal forma que muevan los círculos que hay en el centro del cuarto y éstos queden totalmente iluminados.

La forma de energizar a los Spinners es la siguiente:

1. Morado (Debes de energizarlo hasta que se ilumine dos veces; lo que buscas es que el círculo que está hasta afuera se ilumine)
2. Azul (Energízalo hasta que se ilumine el círculo la primera vez)
3. Amarillo (Energízalo hasta que se ilumine dos veces)
4. Rojo (Energízalo hasta que se ilumine)

Al resolver el acertijo se apagará la barrera que te impedía agarrar el ítem que está en el centro. Agárralo para obtener el Seeker Launcher, o Lanza Misiles Guiado (en español).

El Seeker Launcher funciona de la siguiente manera: Dejas presionado el botón <Y> hasta que aparece una mira en la pantalla. Luego, mientras sigues presionando el botón Y, mueves la mira y seleccionas tus objetivos. Puedes seleccionar hasta 5 objetivos a la vez. Después de seleccionar tus objetivos, despresiona el botón Y para lanzar los misiles.

Para abrir la puerta morada que está en el cuarto necesitarás utilizar el Seeker Launcher. Sigue las instrucciones que mencioné arriba para seleccionar las cinco esferas moradas que están alrededor de la puerta,



aditamento. Sin embargo, puedes hacer varias paradas para agarrar algunas expansiones de misil.

Recomiendo que sigas este camino, para que vayas agarrando las expansiones de misil indicadas por un "\*" (se explican después de la ruta):

Hive Access Tunnel -> Hive Chamber A \* -> Hive Tunnel -> Command Chamber -> Hive Storage -> Hive Chamber B \* -> Hive Chamber C -> Hive Transport Area -> Industrial Site -> Collapsed Tunnel -> Temple Assembly Site (Aquí utilizas el portal que está detrás de un bloque que tiene un cristal al que debes dispararle con el Light Beam) -> Plain of Dark Worship \* -> Temple Assembly Site -> Dynamo Chamber -> Communication Area \*

\* Descripción de cómo encontrar las expansiones de misil:

-----  
Hive Chamber A  
-----

En este cuarto te enfrentarás a un "Jefe" (no me gusta llamarlo Jefe debido a que realmente no es una amenaza). Primero escanéalo, y luego procede a matarlo. Con cuatro Súper Misiles que le dispares es suficiente para matarlo. Como recompensa te dejará una expansión de misil.

Escanea: - Al "jefe": Dark Missile Trooper

-----  
Hive Chamber B  
-----

Avanza hasta que llegues al hoyo en la pared. Justamente al lado de este hoyo hay otro hoyo (necesitas destruir las cosas verdes) tapado. Deja una bomba sobre la roca que lo tapa, y después métete a dicho hoyo para encontrar la expansión.

-----  
Plain of Dark Worship  
-----

Esta zona está en Dark Aether y puede ser accesada desde el portal en la zona "Temple Assembly Site". Ya que te encuentres en "Plain of Dark Worship", métete al corredor y avanza hacia la derecha hasta que llegues a la zona principal del cuarto. La expansión se encuentra en el pilar extraño (y gigante) que está al fondo.

-----  
Communication Area  
-----

Pon el Visor para Escanear y busca una plataforma en el suelo (aparecerá iluminada cuando traes puesto dicho visor). Destruye dicha plataforma con una bomba; la expansión está adentro del hoyo que revelarás.

-----



Varios

-----

Después de esto ya te puedes dirigir al Templo en Agon Wastes:  
Dynamo Chamber -> Temple Assembly Site -> Collapsed Tunnel -> Industrial  
Site -> Agon Transport Access -> Transport to Agon Wastes

=====

= Agon Wastes =

=====

Necesitas ir al Templo en Agon Wastes:

Transport to Temple Temple Grounds -> Plaza Access -> Mining Plaza ->  
Save Station A (Salva el Juego) -> Mining Plaza -> Mining Station Access ->  
Mining Station A -> Temple Access -> Agon Temple

-----

Agon Temple

-----

Abre la puerta negra que está en el extremo del cuarto.

-----

Mine Shaft

-----

Después de haberte metido al hoyo, simplemente sigue el camino hacia la  
izquierda hasta que llegues a la puerta morada, la cual debes de abrir.

-----

Mining Station B

-----

Sigue el camino hasta que te tengas que tirar hacia abajo. Ahí escanea  
la consola para activar el cañón (no te metas a él), y luego sigue  
caminando hasta que llegues a la zona central del cuarto. Aquí verás  
a un Luminoth muerto junto a un Bomb Slot, y un par de Kralee (escanéalos).

Si te metes por el camino en el que no has estado llegarás a un lugar  
que tiene las paredes en forma de medio cilindro. Detrás de dichas paredes  
hay una consola. Escanéala para activar el cañón, y utilízalo para llegar  
a donde hay un holograma naranja (escanéalo).

Ahora lo que debes de hacer es activar el Bomb Slot que está al lado del  
Luminoth muerto. Ya que lo hayas hecho, tienes alrededor de 20 segundos  
para meterte al cañón que está detrás del medio cilindro. Después de ser  
lanzado, sigue el camino hasta que llegues a otro Bomb Slot, el cual  
también deberás de activar. Los dos Bomb Slots activados de esta forma  
harán que la hélice corte el pedazo de roca que bloquea el portal.

Regresa al medio cilindro y utiliza el Boost Ball para subir la pared  
de la izquierda. Ya que lo hayas hecho, métete al hoyo que está ahí y  
sigue el camino hasta que caigas sobre la hélice. De ahí salta al portal  
y actívalo.

Escanea: - Al bicho: Kralee

-----  
Trial Grounds  
-----

Camina hasta que llegues a la zona iluminada que está en el centro. Verás un grupo de Nightbarbs saliendo de una ranura en la pared. Métete a la ranura por la que están saliendo los Nightbarb (seguirán saliendo hasta que estés adentro de ella), y sigue el camino. Después salta de plataforma a plataforma hasta que llegues a la puerta.

-----  
Dark Transit Station  
-----

Métete al hoyo. Cuando llegues a donde están los Nightbarb, espera a que estos dejen de pasar y luego avanza.

-----  
Duelling Range  
-----

Dispárale con el Light Beam al portal y métete a él.

-----  
Mining Plaza  
-----

Abre la puerta a la que tienes acceso.

-----  
Transit Station  
-----

Métete al hoyo y sigue el camino, teniendo cuidado con los Sandbats y explotando la roca que te impide proseguir.

-----  
Mining Station B  
-----

Agarra el ítem que esta directamente enfrente de ti. Habrás obtenido el Darkburst. El Darkburst funciona de la misma manera que el Súper Misil, con la excepción de que debe de ser hecho utilizando el Dark Beam (consume 30 municiones del Dark Beam). Después de ser disparado, crea un hoyo negro que se traga lo que se le acerque.

Inmediatamente después de agarrar el Darkburst aparecerán dos Space Pirates. Derrótalos, y después de esto dirígete a la Estación para Salvar A ("Save Station A". Puedes seguir el siguiente camino: Mine Shaft -> Agon Temple -> Temple Access -> Mining Station A -> Mining Station Access -> Mining Plaza -> Save Station A)

-----  
Save Station A  
-----

Salva tu juego. Después de esto, métete a la parte de arriba del río de arena y continúa por el camino para llegar al "Transport Center".

-----  
Transport Center  
-----

Dirígete hasta donde está el "medio cilindro". Utiliza el Boost Ball para subir las paredes, y dirígete a donde está el Portal Oscuro (actívalo para llegar a Dark Agon Wastes).

-----  
Crossroads  
-----

Agarra la expansión de misil que está enfrente de ti, y regresa al mismo cuarto pero en el Aether normal (Puedes tomar el siguiente camino: Portal Site -> Portal Terminal -> Transport Center).

-----  
Transport Center  
-----

Vuelve a utilizar el "medio cilindro", pero ahora súbete a la pared que tiene la puerta morada.

-----  
Transport to Torvus Bog  
-----

Escanea la consola y súbete al elevador.

=====  
= Torvus Bog =  
=====

-----  
Transport to Agon Wastes  
-----

Abre la puerta para entrar al Templo.

.....

.....

Conseguir un accesorio que te permita moverte libremente en el agua es tu prioridad.

-----  
Torvus Temple  
-----

Dirígete al Forgotten Bridge (Puedes utilizar la siguiente ruta: Torvus Temple -> Temple Access -> Great Bridge -> Abandoned Worksite -> Forgotten Bridge).

-----  
Forgotten Bridge  
-----

Energiza el portal y utilízalo para llegar a Dark Torvus Bog.

-----  
Dark Forgotten Bridge  
-----

Súbete al puente y utilízalo para llegar a la puerta verde, la cual puedes abrir con un Súper Misil.

-----  
Brooding Grounds  
-----

Avanza hasta que llegues a donde se encuentran dos Dark Preed. Dispáralos, y luego voltea a ver hacia el agua. Verás una plataforma que se asemeja a una flor. Escanea a dicha plataforma, y luego súbete a ella. Dispárale al cristal que está en su centro utilizando el Light Beam para que ésta se eleve.

Ya que estés arriba, salta a la plataforma que sigue y métete al hoyo. Cuando salgas de él, simplemente continúa hasta llegar a la puerta.

Escanea: - La plataforma que sirve como elevador: Liftvine Crystal

\*\*\*\* Si has estado siguiendo la guía de las cosas que debes de escanear, en este momento se te dirá que has completado el 60% del Logbook.

-----  
Venomous Pond  
-----

En este cuarto se encuentra la Segunda Llave Oscura (Dark Temple Key). Sin embargo, todavía no la puedes agarrar, así que enfócate en llegar hasta la puerta Blanca y abrirla. Ten cuidado con el Hunter Ing.

-----

Dark Torvus Temple Access

-----

Métete al hoyo y sigue el camino.

-----

Dark Torvus Temple

-----

Avanza hasta que llegues a la parte central de este pequeño cuarto. Si volteas hacia adelante verás un hoyo en la pared. Métete a él y, ya que estés del otro lado de él, abre la puerta verde.

-----

Ing Cache B

-----

Agarra el Contenedor de Energía (Energy Tank) y regrésate al cuarto anterior.

-----

Dark Torvus Temple

-----

Abre la puerta azul (es la puerta restante; llegas a ella metiéndote por debajo de unos "troncos").

-----

Ammo Station

-----

Aquí podrás recargar tus misiles y municiones. Cuando estés listo para continuar, regresa al cuarto "Venomous Pond" (Puedes tomar el siguiente camino: Dark Torvus Temple -> Dark Torvus Temple Access -> Venomous Pond).

-----

Venomous Pond

-----

Ahora te toca abrir la puerta roja. Recuerda que hay un Hunter Ing que aparece cuando te aproximas al centro del cuarto.

-----

Save Station 1

-----

Salva tu juego y regresa a la zona anterior.

-----

Venomous Pond

-----

La puerta que sigue es la puerta negra.

-----  
Portal Chamber  
-----

Métete al hoyo y avanza por el camino. Al salir del hoyo (cuando estés donde está la puerta) busca en la pared unos escalones a los que te puedes subir. Súbete a ellos y, ya que estés arriba, métete al hoyo y déjate caer hasta donde está el portal.

Energiza el portal para llegar al Aether normal. La expansión de misil estará enfrente de ti. Vuelve a energizar el portal, regresa a Dark Aether, y utiliza la plataforma elevadora para llegar al hoyo y después de esto abrir la puerta.

-----  
Poisoned Bog  
-----

A la derecha hay una puerta morada que debes de abrir. Ten cuidado con el Hunter Ing que te estará molestando si no lo matas.

-----  
Cache A  
-----

Agarra la expansión de municiones tanto para el Dark Beam como para el Light Beam.

-----  
Varios  
-----

Ahora necesitas regresarte al Aether normal, utilizando el portal que está en Dark Forgotten Bridge. Puedes tomar el siguiente camino:  
Poisoned Bog -> Portal Chamber -> Venomous Pond -> Brooding Ground -> Dark Forgotten Bridge.

-----  
Varios  
-----

Debes dirigirte a la parte inferior del Templo de Torvus. Puedes tomar el siguiente camino: Forgotten Bridge -> Abandoned Worksite -> Great Bridge -> Temple Access -> Torvus Temple

-----  
Torvus Temple  
-----

En la parte inferior del Templo, abre la puerta a la que llegas cuando te metes al hoyo.

-----  
Underground Transport  
-----

Escanea la consola para activar el elevador. Súbete al elevador. Ya que estés en el nivel de abajo, abre la puerta.

-----  
Hydrodynamo Station  
-----

Encima del agua verás dos pares de plataformas dando vueltas. Salta a la que esté más cercana a ti, y después a la que esté arriba. Por último, salta hacia el centro del pilar y de ahí llega a la puerta roja.

-----  
Save Station B  
-----

Salva tu Juego y regresa al cuarto anterior.

-----  
Hydrodynamo Station  
-----

Primero escanea las bolas con picos que están flotando en el aire. No te molestes en destruirlas, ya que vuelven a aparecer más. Luego tírate al agua, y déjate caer hasta el nivel de abajo.

Aquí verás un enemigo acuático. Escanea al Blogg, y luego procede a destruirlo (de lo contrario te estará molestando). Para matarlo, enfócalo y espera a que se lance contra ti. Cuando haga esto, espera a que abra la boca (es justamente antes de que se impacte contra ti) y lánzale un misil. Si lo hiciste correctamente, el misil explotará al monstruo).

Si te empieza a molestar el otro Blogg, también elimínalo. Ahora lo que debes de hacer es buscar un tubo (en uno de los extremos del cuarto) del cual salen burbujas de aire. Ya que lo hayas ubicado, hazte bola y métete en él para subir un nivel. Después de esto, salta a la columna del centro y busca una plataforma con una consola. Llega hasta dicha plataforma y escanea la parte delantera de la consola para activarla.

La consola hará que la plataforma, que permite acceso a la puerta morada, salga. Regresa al pilar del centro y métete al holograma de la bola que está en medio. Serás lanzado hasta arriba.

Tírate al agua, asegurándote de caer en el nivel central que permite el acceso a las puertas. Llega a la puerta morada, agarra la expansión de misil, y ábrela.

Escanea: - La bola con picos: Preed  
- El enemigo acuático: Blogg

-----  
Training Access  
-----

-----  
Sigue el camino. Notarás que unas luces azules también están siguiendo el camino.

-----  
Training Chamber  
-----

Iniciará una escena en la que se te muestra a Dark Samus. Se supone que lo habías matado... pero acuérdate que ese era Dark Samus 1 (según te dijo la información que escaneaste). Entonces asumiremos que este es Dark Samus 2. Con la misma rapidez con la que apareció, será con la que desaparecerá.

Tírate al agua y encárgate de los dos Bloggs. Una vez que los dos estén muertos aparecerá un Spinner, el cual debes de activar utilizando el Boost Ball. Utiliza el Spinner hasta que el disco central se mueva y se enciendan las luces rojas (habrás hecho un camino).

Ahora salte del Spinner (deja una bomba) y llega a donde inicia el camino rojo. Métete al hoyo y síguelo. Cuando salgas, escanea el holograma verde y luego abre la puerta negra.

Escanea: - El holograma verde: Recovering Energy

-----  
Transit Tunnel East  
-----

Hazte bola y toca el holograma para ser lanzado hasta el camino acuático. Síguelo, y utiliza la corriente del último tubo para avanzar hacia arriba y salir del hoyo.

-----  
Catacombs  
-----

Métete al agua y destruye a los dos Bloggs. Después de esto busca unos bloques que te permitirán subir a la superficie (están en el extremo del cuarto) y llegar a la plataforma en la que está un Luminoth muerto (Escanéalo). Desde dicha plataforma también puedes llegar a la siguiente puerta, la cual es de color negro.

Escanea: - El Luminoth muerto: G-Sch's Testament

-----  
Catacombs Access  
-----

Sigue el camino hasta que llegues a la puerta que sigue.

-----  
Hydrodynamo Station  
-----



Lo más importante que debes de hacer es escanear la consola que está enfrente de ti para hacer que se le quite uno de los candados al pilar central y que la plataforma de la puerta negra se extienda.

Después de esto escanea al Blogg pequeño (Bloggling). Si lo quieres matar, simplemente dispárale a la cabeza. La puerta que debes de abrir es la azul (que antes era morada) que te lleva a donde te encontraste con Dark Samus 2.

Por cierto, si quieres ir a salvar, no dudes en hacerlo.

Escanea: - El enemigo acuático: Bloggling

-----  
Training Access  
-----

Avanza por el camino, escaneando al nuevo bicho que apareció.

Escanea: - El bicho: Seedburster

-----  
Training Chamber  
-----

Mata a los tres Blogglings que están nadando en el agua, y luego métete al Spinner y energízalo hasta que active el camino azul. Métete a dicho camino y abre la puerta a la que llegas (de color Blanco).

-----  
Transit Tunnel West  
-----

Métete al holograma para ser lanzado al camino acuático. Cuando llegues a donde está la corriente de la hélice, pon una bomba sobre el bloque iluminado que está en el piso para destruirlo, y luego métete al camino que habrás revelado para activar el Bomb Slot.

Regrésate a donde estaba la hélice (utiliza otra bomba para romper el bloque) y avanza por el camino hasta que llegues a la puerta que sigue.

-----  
Gathering Hall  
-----

Échate al agua y mata al Blogg. En uno de los extremos del cuarto hay un holograma que deberías de escanear. Cuando estabas afuera del agua seguramente viste unas plataformas con picos. En la parte inferior de dichas plataformas hay un cristal al que le debes de disparar con el Dark Beam. Desde el fondo del agua dispárale a dicho cristal para voltear las plataformas.

Regresa a la superficie y utiliza las plataformas para llegar a donde está el Bomb Slot (ten cuidado con el láser que está disparando hacia la pared).

Energiza el Bomb Slot, y luego tírate al agua.

La compuerta que impedía llegar al portal se habrá quitado. Energiza el portal y utilízalo para llegar a Dark Aether.

Escanea: - El holograma verde: New Weapons

-----  
Crypt  
-----

Lo que tienes que hacer en este cuarto es simple: Debes de energizar el Spinner que está debajo de la estructura que está disparando el láser. Para llegar a dicha estructura te tendrás que subir a la plataforma que está a la derecha para luego ya saltar hasta donde está la estructura que dispara el láser.

Lo complicado está en que habrá dos Pirate Commandos molestándote mientras intentas hacer eso. Si los quieres matar, lo puedes hacer. Sin embargo, no es necesario que lo hagas. Simplemente energiza el Spinner hasta que el láser se quede fijo en su nueva posición, y luego utiliza el portal para regresar al Aether normal.

-----  
Gathering Hall  
-----

Encárgate del Blogg (otra vez), y luego dispárale a los cristales de las plataformas con picos para hacer que éstas se pongan en su modo normal. Llega a la superficie, y luego utiliza las plataformas para llegar a donde está el Bomb Slot que energizaste previamente.

Desde esta plataforma salta a la plataforma que habrá salido de la pared y que te permite llegar al holograma de la bola (Dicha plataforma salió cuando moviste el láser). Hazte bola y métete al holograma para ser lanzado hasta la puerta blanca.

-----  
Gathering Access  
-----

Sigue el camino.

-----  
Hydrodynamo Station  
-----

Escanea la consola que está enfrente de ti para quitar el último candado. El pilar del centro se elevará, permitiéndote llegar a la puerta azul que está en el nivel de hasta abajo del cuarto. Debes de abrir dicha puerta.

-----  
Hydrodynamo Shaft  
-----

Simplemente sigue el camino hacia abajo hasta que llegues a la puerta. Asegúrate de escanear al Blogg gigante que está nadando en el centro del cuarto.

Escanea: - Al Blogg gigante: Alpha Blogg

-----  
Main Hydrochamber  
-----

Busca la puerta azul (la que no has abierto) y utilízala para llegar al siguiente cuarto.

-----  
Hydrochamber Storage  
-----

El Gravity Boost te está esperando en el centro del cuarto. Agárralo.

Con el Gravity Boost te podrás mover libremente en el agua. Adicionalmente se te otorga un propulsor, lo que significa que puedes realizar los dos saltos normales, más una propulsión adicional (la tercera vez que presiones el botón para saltar se activará la propulsión por un tiempo limitado o hasta que despresiones el botón).

-----  
Main Hydrochamber  
-----

Camina un poco y luego pasará algo que probablemente estabas esperando que sucediera: El Alpha Blogg se liberará.

Jefe: Alpha Blogg

Este Jefe es muy similar a un Blogg normal. Solamente lo puedes dañar en la boca, cuando se lance hacia ti. La única diferencia es que también tiene un ataque sónico que te dañará (para evitarlo, evita tocar las "burbujas" que crea. Si no lo habías escaneado antes, hazlo ya.

Por lo general primero hace el ataque sónico y luego se lanza hacia ti. Utiliza Súper Misiles para dañarlo. Tan rápido veas que se va a lanzar hacia ti, lanza el Súper Misil (ya debes de tener listo el disparo cargado para solamente tener que presionar el botón para lanzar misiles). Inmediatamente después de lanzar el Súper Misil utiliza el Dash para quitarte de su trayectoria y que no te pegue.

Ahora que has derrotado al Jefe, súbete a donde esta la turbina y salta a la plataforma que está cerca. De ahí usa el doble salto + gravity boost para llegar a la plataforma en la que está la puerta.

.....

~~~~~  
Ahora que tienes el Gravity Boost, puedes encontrar la Segunda Llave del Templo Oscuro. También necesitas recuperar un accesorio que te permitirá agarrar la Llave del Templo Oscuro restante.

~~~~~  
Hydrodynamo Shaft  
~~~~~

Sube los primeros escalones y, antes de llegar a donde están los Hydlings, date la vuelta. Verás un cilindro grande (engrane) que está girando. Encima de él hay un camino. Utiliza el Gravity Boost para llegar al camino que está encima del cilindro que gira.

Llegarás a un portal. Energízalo para llegar a Dark Aether.

~~~~~  
Undertemple Access  
~~~~~

La segunda Llave Oscura (Dark Temple Key) está enfrente de ti. Agárrala y luego energiza el portal para regresar al Aether normal.

~~~~~  
Hydrodynamo Shaft  
~~~~~

Sigue el camino que se dirige hacia arriba. Después de esto, abre la puerta.

~~~~~  
Hydrodynamo Station  
~~~~~

Utiliza el Gravity Boost para llegar hasta la superficie del agua. Seguramente querrás salvar el juego.

~~~~~  
Save Station B  
~~~~~

Salva el Juego.

~~~~~  
Varios  
~~~~~

Ahora debes de llegar al cuarto "Transit Tunnel East". Puedes tomar el siguiente camino: Hydrodynamo Station -> Catacombs Access -> Catacombs -> Transit Tunnel East.

~~~~~

## Transit Tunnel East

-----  
En este cuarto hay un Tanque de Energía (Energy Tank) que probablemente te convendría agarrar. Para hacerlo, dirígete al primer tubo vertical (de izquierda a derecha). Utiliza bombas para impulsarte hacia arriba y activar el Bomb Slot. Esto hará que se activen unas corrientes de agua.

Ahora dirígete al cuarto tubo de derecha a izquierda. Utiliza bombas para impulsarte hacia arriba y activar el Bomb Slot que aquí se encuentra. Este Bomb Slot cambiará la corriente de agua del segundo tubo por un tiempo limitado.

Llega al Segundo tubo y utiliza bombas para elevarte y alcanzar el Tanque de Energía (Cuando te agarre la corriente, espera a que te empieces a subir y, un poquito antes de que llegues a la máxima altura que alcanzas, posiciona otra bomba para que ésta explote cuando te estés cayendo, impulsándote aun más hacia arriba).

Después de esto regrésate al cuarto "Catacombs".

## ----- Catacombs -----

Sumergido dentro del agua, en uno de los extremos del cuarto, hay un Bomb Slot. Ya que lo hayas ubicado, salta hasta donde se encuentra (ahora que tienes el Gravity Boost no te deberá de ser ningún problema alcanzarlo), y actívalo.

La reja que cubría el portal se quitará. Llega hasta donde está el portal, escanea el holograma verde, y luego energiza el portal.

Escanea: - El holograma verde: The New Terror

## ----- Dungeon -----

Una vez más te encontrarás en Dark Aether. En el cuarto en el que te encuentras hay dos Dark Grenchler. Escanéalos y luego, si los quieres matar, hazlo (aunque no es necesario). Llega a la puerta y ábrela.

Escanea: - Al Grenchler oscuro: Dark Grenchler

## ----- Undertransit Two -----

Métete al holograma para entrar al hoyo, y sigue el camino, teniendo cuidado de no ser aplastado por las plataformas (no te matarán, pero sí te dañarán). Al final del camino en el hoyo encontrarás la puerta.

## ----- Sacrificial Chamber -----

No te preocupes por la cosa que está caminando en el nivel de arriba. Por el momento no te enfrentarás a ella. Simplemente llega hasta la siguiente puerta (Cuando te acerques al líquido en el centro te aparecerá un Hunter Ing).

-----  
Undertransit One  
-----

Métete al hoyo, y luego avanza por el tubo. Lo que tienes que hacer es irte metiendo por el camino que forman los espacios abiertos (muy similares a cuadros pequeños) que hay en los tubos. De esta forma irás avanzando hasta llegar a la estructura en el centro.

La estructura en el centro divide las dos secciones de tubo. En la sección de la izquierda hay una expansión de misil que puede ser agarrada si te dejas caer hasta el tubo de abajo y tomas el camino de en medio que da hacia arriba (de menos de irte directamente al camino de la izquierda que da hacia arriba). Ya que tengas la expansión, sal del hoyo.

-----  
Crypt  
-----

Dispárale con el Dark Beam al cristal que se encuentra en la barrera que cubre el cuarto. Ya que se haya quitado la barrera, aparecerán en los lados del cuarto unas plataformas (que se meten a la pared y luego salen), las cuales te permitirán llegar hasta la plataforma de arriba, sobre la cual está la puerta.

Por cierto, quizá quieras matar primero a los dos Dark Pirate Troopers para que no te estén disparando mientras te diriges a la puerta.

-----  
Crypt Tunnel  
-----

Dispárale a todos los Dark Tentacles que salen de la pared para abrirte paso hasta la puerta que está en el otro extremo del cuarto.

-----  
Undertemple Shaft  
-----

Tírate hasta abajo. Ahí aparecerán dos Hunter Ings; lo más conveniente es que te deshagas de ellos. Ahora necesitas buscar un cañón que te lanzará hasta la parte superior del cuarto. Dicho cañón se encuentra en el pilar del centro, en su parte inferior. Hazte bola y métete al holograma para ser disparado por el cañón.

Llegarás al nivel superior del cuarto. Abre la puerta que se encuentra a la misma altura de donde estás para entrar a una estación para salvar.

-----  
Save Station 2  
-----

Salvar tu juego es una cosa sabia que puedes hacer.

-----  
Undertemple Shaft  
-----

Ahora tírate a la reja que divide el cuarto a la mitad. Ya que estés sobre ella, busca un hoyo que te permite tirarte a una plataforma que está un poco más abajo de la reja. Una vez que estés sobre dicha plataforma podrás ver que hay una jaula en el centro del cuarto.

Métete a dicha jaula (hay un Luminoth muerto en ella) y activa el Bomb Slot que se encuentra ahí. La jaula se moverá, permitiéndote ahora llegar a una nueva puerta.

-----  
Sacrificial Chamber Tunnel  
-----

Aquí hay bastantes contenedores Ing, así que destrúyelos si es que necesitas municiones o misiles. Al final del corredor encontrarás unas plantas dañinas en el suelo. Simplemente dispara hacia el suelo para hacer que dichas plantas se metan en la tierra, permitiéndote pasar sin dañarte.

-----  
Sacrificial Chamber  
-----

Cuando pasaste por la parte de abajo de este cuarto escuchaste unos ruidos que provenían de una bestia grande. Lamentablemente la bestia no se ha ido...

Jefe: Grapple Guardian

La estrategia para matar a este guardián es fácil y muy simple. Primero que nada, es MUY importante que lo escanees. Si no lo haces, no le podrás disparar bien. Por cierto, si no te habías dado cuenta... este Jefe es un Grenchler grande y poderoso... y muy, muy lento.

Inicia escogiendo una de las dos zonas iluminadas. Si te das cuenta, hay una columna en el centro de dichas zonas iluminadas. Esta columna servirá para distanciarte del Jefe (Es importante que guardes tu distancia, ya que de lo contrario te intentará embestir).

El Jefe se enfurece cuando su ojo es dañado. Dispárale un par de ráfagas cargadas del Power Beam para enojarlo (Lo puedes enfocar para mayor exactitud). Inmediatamente después de que hayas hecho esto él se detendrá y te intentará atacar con su "ataque especial", el cual es su Grapple Beam. Lo que tu debes de hacer es posicionarte detrás de la columna del centro, de tal manera que dicha columna quede entre el jefe y Samus.

El resultado será que el Jefe agarrará la columna y se quedará atascado a

ella. Justamente cuando él dispere su Grapple Beam, corre hacia su parte trasera (El Dash te ayudará a llegar rápidamente) y dispárale un Súper Misil (para cuando se esté preparando el Jefe para lanzar el Grapple Beam ya debes de tener el Power Beam cargado, esperando a que presiones el botón Y para lanzar el Súper Misil). Esto requiere de mucha rapidez, pero es muy efectivo. Si te das cuenta que no eres lo suficientemente rápido, entonces cuando llegues a su parte trasera dispárale una ráfaga cargada del Light Beam.

Repite el proceso nuevamente. Sin embargo, ten en cuenta que suele alternarse de las siguientes formas: la primera vez se enganchará de la columna; la segunda hará caer ítems; la tercera se enganchará de la columna; la cuarto hará caer ítems; etc...

Cinco Súper Misiles bastan para completar el trabajo. Su capa exterior se le caerá, haciéndolo más vulnerable (sin embargo, también será más rápido). Ahora cambia al Light Beam y dispárale a su ojo. Cuando se enfurezca, dispárale a su cuerpo (no tiene que ser su parte trasera). Repite el proceso hasta que lo mates.

Agarra los ítems que dejará el Jefe a su muerte, y después procede a obtener el Grapple Beam. El Grapple Beam se puede agarrar a ciertos dispositivos que están en el techo. Una vez que aparece el icono de "agarre", presiona el botón R para que Samus lance el "Grapple Beam". Cuando quieras soltarte del Grapple Beam, simplemente despresiona el botón.

Escanea el punto para enganchar el Grapple Beam que está en el techo. Después de esto, utilízalo para llegar hasta la puerta.

Escanea: - Al Jefe: Grapple Guardian  
- Al dispositivo de "agarre" del Grapple Beam: Grapple Point

-----  
Varios  
-----

Ahora debes de regresar al Aether normal. Para hacerlo, debes de dirigirte al único portal que está accesible y se encuentra en el cuarto "Crypt". Puedes tomar el siguiente camino:

Sacrificial Chamber Tunnel -> Undertemple Shaft (Si quieres salvar el juego, acude a la Estación para Salvar) -> Crypt Tunnel -> Crypt.

Ya que estés en Crypt, energiza el portal.

-----  
Gathering Hall  
-----

Estarás de vuelta en el Aether normal.

No hay ninguna novedad. Puedes matar al Blogg, pero tu objetivo principal es salir del cuarto.

-----  
Varios



-----  
Es hora de ir en busca de la tercera llave del Templo Oscuro. Dicha llave probablemente la viste cuando estuviste en el cuarto "Venomous Pond". Para llegar a dicho cuarto puedes tomar el siguiente camino, asegurándote de agarrar un par de expansiones de misil (\*).

Gathering Hall Access -> Hydrodanamo Station -> Underground Transport -> Torvus Temple -> Temple Access -> Great Bridge -> Path of Roots \* -> Great Bridge -> Abandoned Worksite \* -> Forgotten Bridge (Utiliza el portal)

- Dark Torvus Bog -

Dark Forgotten Bridge -> Brooding Ground -> Venomous Pond

\* Formas de obtener los misiles

-----  
Path of Roots  
-----

Utiliza el Grapple Beam para llegar a la plataforma con el misil. No se te olvide escanear el holograma verde para obtener una nueva entrada en tu logbook.

Escanea: - El holograma verde: The Ing Attack

-----  
Abandoned Worksite  
-----

La expansión se encuentra sobre una plataforma que está cerca, y arriba, de la puerta que te lleva a "Great Bridge". Utiliza el Grapple Beam para llegar a la expansión.

.....  
3.27 Regresando la Energía a Torvus  
.....

Te falta agarrar la última Llave del Templo Oscuro. Luego tendrás el camino libre para regresar la energía a Torvus.

-----  
Venomous Pond  
-----

Métete al hoyo que está cerca de la puerta que te lleva a la zona "Brooding Ground". Cuando salgas de dicho hoyo estarás en un puente roto. Desde dicho puente puedes engancharte al Grapple Point que está en el techo, y utilizarlo para agarrar la Última Llave (Dark Temple Key) del Templo Oscuro.

Ahora has colectado las tres Llaves Oscuras. Estás listo para ir con el Jefe. Acude a la Estación para Salvar primero.

-----  
Save Station 1  
-----

Sería un poco peligroso ir a enfrentarte con el Jefe si no has salvado tu Juego en un rato.

-----  
Venomous Pond  
-----

Abre la puerta que te lleva hacia el Templo.

-----  
Dark Torvus Temple Access  
-----

Sigue el camino.

-----  
Dark Torvus Temple  
-----

Si estás bajo en municiones, no dudes en darle una visita al "Ammo Station" que se encuentra en el cuarto adyacente al Templo. Cuando estés listo párate en el holograma que está en el centro del cuarto.

La plataforma empezará a flotar y Samus será llevado a la parte principal del Templo. Aquí te darás cuenta que hay un capullo extraño en la pared del Templo. Puedes escanear el capullo (Aunque no es necesario), y luego proseguir a enfocar cada uno de los cuatro extremos del capullo. A cada extremo que enfoques le debes de disparar una ráfaga cargada del Power Beam.

Probablemente no debiste de haber hecho eso... Por ahí dicen "La curiosidad mató al gato".

Jefe: Chykka Larva

Este es el segundo Jefe al que realmente te enfrentarás (El primero fue Amorbis). Tiene tres fases diferentes este Jefe. Sin embargo, no te preocupes; es un jefe relativamente fácil si es que sabes lo que debes de hacer para derrotarlo.

Empieza escaneando este Jefe para que tu sensor de enfoque se ajuste a sus partes débiles. En esta pelea es sumamente importante que utilices el radar que está en la parte superior derecha de la pantalla: Te ayudará a saber donde se encuentra exactamente el Jefe.

El Jefe se dedicará a dar vueltas por la plataforma, ocasionalmente haciendo aparecer Dark Shredders (escanéalos), los cuales puedes eliminar

fácilmente con un misil. Mientras está nadando, ocasionalmente se levantará un poco, permitiéndote dispararle unos tiros del Power Beam.

Cuando se canse de dar vueltas se sumergirá. Aquí utiliza tu radar para ubicar dónde va a salir, y voltea a ver hacia dicha parte. Cuando salga del agua, lo más probable es que de un salto estilo "delfín". Mientras se encuentra en el aire, dispárale una ráfaga cargada del Power Beam. Ten cuidado con la sustancia negra que escupe cuando está en el aire y con la ola (ambas pueden ser esquivadas si saltas).

Otras veces se sumergirá el Jefe y, al salir, se echará sobre la plataforma. Rápidamente cambia al Light Beam (cuando esto suceda) y empieza a dispararle. De esta manera le quitarás vida. Dispárale hasta que se vuelva a sumergir por completo (Si te agarra con la lengua te puedes liberar si le disparas con el Light Beam).

Repite hasta que lo "mates".

Jefe: Chykka Adult - Chykka

Segunda fase del Chykka. Ahora será un bicho volador que le encanta escupir chorros de sustancia oscura. También ocasionalmente intentará embestirte (si es que le disparas mucho). Las plataformas se han dividido y se han posicionado en los extremos del cuarto. Puedes utilizar el Grapple Beam para moverte de plataforma a plataforma.

El Chykka es un Jefe especial: Lo puedes dañar, pero esto no significa que le quites vida. Primero lo tendrás que dañar para "noquearlo" e, inmediatamente después de que suceda esto, le puedes pegar en sus partes débiles para quitarle vida.

Este Jefe es extremadamente débil al Dark Beam. Sin embargo, también es extremadamente ágil, lo cual dificulta que el disparo le pegue (por alguna razón, el Dark Beam es muy lento). Así que queda a tu elección: Si le disparas utilizando el Dark Beam, existe la probabilidad de que no le atines pero lo dañarás más. Si le disparas con el Power Beam necesitarás dispararle más para dañarlo, pero existe más probabilidad de que le pegues.

En fin, cuando lo dañes lo suficiente lo noquearás/sedarás. Cuando esto pasa, el Jefe se queda en el centro del Templo, sin moverse. Aparecen cuatro indicadores: uno en cada una de sus alas. Utiliza el Grapple Beam para llegar a la plataforma que está enfrente de él (es la plataforma que te permite ver directamente la cabeza del jefe). Ya que estés sobre dicha plataforma, utiliza el Seeker Missile para enfocar todas sus alas a la vez, y luego lanzar los misiles.

Si le lograste pegar a los cuatro puntos exitosamente, avanzarás a la siguiente fase del Jefe. Si no le pegaste a las cuatro alas exitosamente, tendrás que repetir el proceso.

El Jefe se caerá al agua oscura, sufriendo una transformación.

Jefe: Chykka Adult - Dark Chykka

Tercer fase del Jefe. También la fase más fácil de derrotar. El Jefe se irá a uno de los extremos del Templo y desde ahí te echará sustancia oscura o te lanzará a sus hijitos. Escanea tanto al Jefe como a sus

hijos (cuando los saque de su "saco").

A este Jefe le debes de disparar en su "saco" (la cosa circular que está en su parte baja). Si utilizas el Light Beam lo matarás más rápidamente.

Los Chyklings pueden ser matados con el mismo Light Beam (aunque te recomiendo que ahorres las balas), con el Power Beam, o con misiles.

Después de hacerle bastante daño, el Jefe regresará a su fase anterior. Le quitas más vida y volverá a su fase oscura (es aquí cuando lo matas).

¡Felicitaciones! Has derrotado al segundo Jefe.

El Jefe se morirá y el agua descenderá. Asegúrate de recoger todas las energías que deja a su muerte (te podrás dar cuenta que está tirado en el suelo) y prosigue a agarrar el Dark Visor.

El Dark Visor te permite ver cosas que están cambiando de dimensión. Simplemente pónitelo presionando el botón "derecha" en la cruz direccional.

Con el Dark Visor puesto, súbete a las plataformas invisibles (estarán marcadas de rojo) y llega a la puerta de arriba.

Escanea: - A los enemigos que convoca el Chykka Larva: Dark Shredder  
- Primera fase del Jefe: Chykka Larva  
- Segunda fase del Jefe: Chykka  
- Tercera fase del Jefe: Dark Chykka  
- Hijos del Jefe: Chyklings

-----  
Dark Controller Access  
-----

Energiza el Bomb Slot que está en el centro del cuarto para acceder al siguiente cuarto.

-----  
Dark Torvus Energy Controller  
-----

Camina hacia el centro del cuarto para que inicie una animación (escena). Samus recuperará la energía de Dark Torvus Bog. Es tiempo de regresarla a su templo correspondiente.

-----  
Varios  
-----

Puedes seguir el siguiente camino para regresar la energía al Templo en Torvus Bog:

Dark Controller Access -> Dark Torvus Temple -> Dark Torvus Temple Access ->  
Venomous Pond -> Save Station 1 -> Venomous Pond -> Brooding Ground ->  
Dark Forgotten Bridge

- Torvus Bog -

Forgotten Bridge -> Abandoned Worksite -> Great Bridge -> Temple Access ->  
Torvus Temple

-----  
Torvus Temple  
-----

Súbete al elevador que te lleva a la puerta que está hasta arriba del  
Templo.

-----  
Torvus Energy Controller  
-----

Activa el Bomb Slot del centro para acceder al cuarto con el Controlador de  
Energía.

-----  
Torvus Energy Controller  
-----

Camina hacia el centro del cuarto para que inicie la escena en la que  
Samus regresa la energía al controlador de Torvus Bog. También verás  
como U-Mos recibe la energía.

Ahora es tiempo de visitar a U-Mos.

-----  
Varios  
-----

Deberás de ir con U-Mos. En tu trayecto puedes recoger varias expansiones  
de misil y un contenedor de energía (dichos cuartos están marcados con un  
"\*").

Sigue el siguiente camino, checando la descripción que se da abajo de los  
cuartos que contienen el "\*".

Controller Access -> Torvus Temple -> Temple Access -> Great Bridge ->  
Portal Chamber -> Torvus Lagoon \* -> Temple Transport Access ->  
Transport to Temple Grounds

- Temple Grounds -

Transport to Torvus Bog -> Torvus Transport Access -> Path of Eyes ->  
Windchamber Gateway \* -> Hall of Eyes -> Meeting Grounds (Utilizar el  
portal) -> Base Access (Dark Aether) -> War Ritual Grounds \* (Dark Aether)  
-> Base Access (Dark Aether; aquí utilizas otra vez el portal) ->  
Meeting Grounds -> Temple Transport C

- Great Temple -

Temple Transport C -> Transport C Access -> Temple Sanctuary ->  
Controller Transport -> Main Energy Controller



por los Ing. Robots te estarán esperando.

-----  
Temple Sanctuary  
-----

Escanea la puerta que tiene el holograma verde, y luego abre la puerta que está detrás de ella.

-----  
Transport A Access  
-----

Si te metes al hoyo que está en la pared de la derecha llegarás a una estación para salvar. Salva el juego y, cerca de la estación para salvar, busca (Con el Visor para Escanear) una roca que puede ser destruida con una explosión. Hazte bola y pon una bomba cerca de dicha roca para explotarla. Sigue el camino que habrás revelado para encontrar una expansión de misil.

Salte de la zona de la estación para salvar y abre la puerta que te lleva al cuarto en el que está el elevador.

-----  
Temple Transport A  
-----

Utiliza el elevador.

=====  
= Temple Grounds =  
=====

-----  
Temple Transport A  
-----

Abre la puerta.

-----  
Sacred Path  
-----

Evita meterte al portal que hay en esta zona, ya que todavía no estás listo para ir a Dark Aether. Llega hasta la puerta azul y ábrela.

-----  
Sacred Bridge  
-----

Camina un poco hasta que llegues al final del camino. No te tires hacia abajo. Pon el Dark Visor y voltea hacia adelante. Verás que unos puntos en la pared se iluminan. Enfócalos utilizando el Seeker Launcher, y destruye todos los puntos al mismo tiempo.

La plataforma que cubría el acceso se quitará, permitiéndote saltar a ella y llegar hasta la siguiente puerta.

-----  
GFMC Compound  
-----

Básicamente, lo que debes de hacer es escanear la compuerta que tiene el holograma verde para abrirla, y luego abrir la puerta a la que llegas.

Si estás interesado en obtener una expansión de misil, puedes intentar subirte a la nave (desde la plataforma sobre la que está la puerta amarilla) utilizando el Space Jump. Sin embargo, es bastante complicado hacerlo, hasta que tengas una nueva habilidad que te permita subirte correctamente a la nave. Pese a esto, no pierdes nada en intentarlo un par de veces.

-----  
Fortress Transport Access  
-----

Sigue el camino, asegurándote de escanear las torretas que te disparan ráfagas que quitan bastante vida. Recomiendo que las destruyas utilizando ráfagas cargadas del Power Beam; escóndete detrás de la esquina cuando estés cargando el disparo, y sal de la esquina solamente para disparar, evitando de esta forma que te peguen las torretas.

Cerca de la puerta del final hay un holograma verde, el cual debes de escanear.

Escanea: - Las torretas: Luminoth Turret  
- El holograma verde: The Sky Temple.

-----  
Transport to Sanctuary Fortress  
-----

Escanea la consola y súbete al elevador.

=====  
= Sanctuary Fortress =  
=====

-----  
Transport to Temple Grounds  
-----

Tan simple como abrir la puerta.

-----  
Temple Transport Access  
-----

Camina un poco hasta que llegues a donde están las torretas. Encuentra un



lugar para esconderte de ellas, y destrúyelas. Escanea la consola que está donde estaban las torretas para abrir el acceso.

Sigue caminando. Si volteas hacia la izquierda, verás unos robots inofensivos que puedes escanear. Al final del corredor encontrarás un Spinner. Energízalo hasta que hagas que la apertura del anillo permita el paso. Camina hasta que llegues a la puerta.

Escanea: - Los robots pequeños: Serenity Class Drone

..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..

### 3.31 Recuperando el Spider Ball

..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..

El Spider Ball es un accesorio que te será de gran ayuda en esta región.

-----  
Sanctuary Entrance  
-----

Muchos Space Pirates (Pirate Commandos) aparecerán cuando avances. Los tendrás que matar para proseguir por la puerta.

-----  
Power Junction  
-----

Sigue el corredor cilíndrico, asegurándote de escanear a los robots que están en fila (Octopede). Con dispararles un par de veces se caerán al suelo y explotarán.

Escena: - Los robots que se parecen a un gusano: Octopede

-----  
Reactor Access  
-----

Camina hasta que llegues a la zona en la que hay dos robots grandes en los lados. Pon el Dark Visor y volteas a ver hacia la pared. Verás unos puntos rojos. Utiliza el Seeker Launcher para destruirlos al mismo tiempo. Se abrirá un nuevo camino.

Al mismo tiempo saldrá un Rezbit. Asegúrate de escanearlo y, si decides destruirlo, utiliza la siguiente técnica: Dispárale una ráfaga cargada del Dark Beam cuando no traiga su escudo puesto. Esto paralizará al robot. Cuando esto suceda, dispárale un misil para destruirlo.

Sigue el camino que revelaste para llegar a la puerta.

Escanea: - El robot que flota: Rezbit

-----  
Reactor Core  
-----

Ahora te enfrentarás a un robot bastante fuerte. Primero que nada, este robot tiene dos partes. Las patas y la cabeza. Ambas partes pueden volverse independientes (lo que significa es que cuando mates a la cabeza te enfrentarás a las patas y viceversa). Escanea tanto al mecanismo de movimiento como a la cabeza.

Primero debes de enfocar exclusivamente su cabeza. Ya que hayas hecho esto, lánzale un Super Misil. Si el Súper Misil le pega, destruirá la cabeza. Después procede a destruir el mecanismo de movimiento:

Ahora toca destruir el mecanismo de movimiento. Para esto debes de hacerte bola y esperar a que el robot dispare un láser o empiece a girar. Si empieza a girar, pégale al Jefe mientras estés con los efectos del Boost Ball. Cuando deje de girar (debido a que le pegaste) verás que se le encenderá un foco rojo en su parte inferior. Dicho foco también se enciende cuando te dispara el láser. Simplemente pon una bomba debajo de dicho foco o pégale utilizando el Boost Ball. Esto destruirá el mecanismo de movimiento.

Si destruyes primero el mecanismo de movimiento, tendrás que destruir la cabeza de la siguiente forma: La cabeza activará un escudo de color blanco a color morado (luz y oscuridad, respectivamente). Para destruir el escudo, lánzale una ráfaga cargada de la sustancia opuesta; si el escudo es de oscuridad, dispárale con el Light Beam... Si es de luz, dispárale con el Dark Beam. Una vez que el escudo se le destruya, pégale con un Súper Misil.

Después de derrotar a este robot, busca el camino que te lleva a la puerta roja (es el camino de la derecha). Abre la puerta roja para entrar a una estación para salvar.

Escanea: - El Mecanismo de movimiento del robot: Quad MB  
- La cabeza del robot: Quad CM

-----  
Save Station A  
-----

Salva el Juego. Después de esto, regresa al cuarto anterior.

-----  
Reactor Core  
-----

Dirígete a la parte central del cuarto (es donde están los Rezbit). Aquí debes de utilizar las plataformas que tienen los bordes de color rojo para llegar hasta arriba. También es conveniente que te encargues de los Rezbit para que no te estén molestando.

Ya que estés en el nivel de hasta arriba, busca la puerta azul y ábrela.

-----  
Minigyro Chamber  
-----

Si escaneas la consola que está en la primera parte del cuarto se te dirá que debes de activar los Spinners de la siguiente forma: "Amber, Cobalt, Crimson, y Emerald", donde Amber = Naranja; Cobalt = Azul; Crimson = Rojo; Emerald = Verde.

Métete al hoyo que está en una de las paredes, y sigue el camino hasta que llegues a los Spinners. Actívalos en el orden: Naranja, Azul, Rojo, y por último, Verde.

Las cosas del centro dejarán de girar, permitiéndote pasar entre ellas. Cuando llegues al final del cuarto abre la puerta.

-----  
Hall of Combat Mastery  
-----

En este cuarto hay dos robots. Sin embargo, una vez que destruyes el mecanismo de movimiento (las patas), la cabeza va y se posiciona en otro mecanismo de movimiento. En total, hay dos cabezas y cuatro mecanismos de movimiento.

No es necesario que destruyas a los robots; lo que debes de hacer es activar el portal que está hasta el final del cuarto.

-----  
Culling Chamber  
-----

Ahora te encuentras en Dark Aether, en una zona conocida como "The Hive", o El Panal. Cuando salgas de la zona del portal, gira a la derecha para encontrar una puerta azul. Cerca de la puerta hay un contenedor Ing. Primero escanéalo, y luego abre la puerta.

Escanea: - El contenedor Ing: Ingworm Cache

-----  
Hazing Cliff  
-----

El único objetivo de entrar a este cuarto es agarrar una Expansión de Misil. Cuando avances hacia la zona central del cuarto aparecerá un Metroid. Para ser más exactos, es un Dark Tallon Metroid (Escanéalo). Procede a matarlo utilizando Súper Misiles (Ten en cuenta de no lanzarle el misil mientras está sacando chispas; Si te agarra el Metroid, hazte bola y deja una bomba para quitártelo de encima).

Ya que hayas matado al Metroid, dirígete al tubo que está al fondo. Adentro habrá dos Dark Dilligence Drone (Escanea a uno de ellos). Los puedes destruir utilizando ráfagas cargadas del Light Beam; asegúrate de no acercártele mucho porque dañará tu visor. Al final estará la expansión.

Regrésate al cuarto anterior.

Escanea: - Al Metroid: Dark Tallon Metroid  
- Al robot esférico: Dark Dilligence Drone

-----  
Culling Chamber  
-----

Debes dirigirte a la puerta Negra que está en este cuarto. No es necesario que mates a los Warrior Ing.

-----  
Central Hive East Transport  
-----

Escanea la consola que está al lado del elevador, y súbete a él para llegar hasta la siguiente puerta.

-----  
Hive Dynamo Works  
-----

Tírate a la parte de abajo (a donde está la esfera de luz). Pégale a la esfera para crear un campo de luz, y luego dedícate a destruir a los Nightbarb que están volando alrededor del Grapple Point. Ya que te hayas encargado de todos ellos, utiliza el Grapple Beam para llegar al otro lado del cuarto.

Ahora que estás del otro lado, voltéate a ver hacia donde está la entrada del cuarto. Pon el Dark Visor y busca unos puntos rojos. Son cinco de ellos, y los debes destruir al mismo tiempo utilizando el Seeker Launcher. Ten en cuenta que los Nightbarb vuelven a aparecer después de un tiempo. Asimismo, asegúrate de no pegarle al Grapple Point en vez de pegarle a los puntos rojos.

Al destruir los cinco puntos rojos se quitará una barrera que te impedía llegar al portal que está al lado de donde debes de estar. Energiza el portal y utilízalo.

-----  
Dynamo Works  
-----

Cuando te acerques a los robots éstos se activaran. Destruyelos, y luego procede a escanear al Luminoth muerto que está cerca de la puerta azul. Después abre la puerta Negra.

Escanea: - Al Luminoth Muerto: C-Rch's Testament

-----  
Dynamo Access  
-----

Escanea el robot esférico que estará directamente enfrente de ti, y

destrúyelo con un disparo simple del Dark Beam. En la parte central del cuarto, voltea hacia abajo y verás un bicho. Escanéalo, y luego busca una rampa en el piso que te permite meterte debajo de él. Hazte bola y sigue el camino hasta que salgas del otro lado del cuarto (si pones una bomba cerca del bicho, éste explotará).

Continúa avanzando y abre la puerta negra.

Escanea: - El robot esférico: Diligence Class Drone  
- El bicho en el hoyo: Mechlops

-----  
Main Gyro Chamber  
-----

Busca un hoyo en la pared y métete a él. Sigue el camino hasta que llegues a una plataforma que te permite llegar al núcleo. Sin embargo, no te acerques al núcleo; busca otro hoyo en la pared y utilízalo para llegar a otra zona.

Aquí encontrarás un Bomb Slot. Adicionalmente hay una puerta roja. Te recomiendo que primero abras la puerta roja.

-----  
Save Station B  
-----

Salva el Juego, y luego regresa a la zona anterior.

-----  
Main Gyro Chamber  
-----

Energiza el Bomb Slot para que aparezcan unas figuras geométricas de varios colores, como se ilustra en la siguiente figura (AZ: Azul, VE: Verde, RO: Rojo):

— /AZ\ \_/_	— /VE\ \_/_	— /RO\ \_/_	
[A]	[B]		1. D x 3
— /RO\ \_/_	— /AZ\ \_/_	— /RO\ \_/_	2. A x 3
[C]	[D]		3. C x 3
— /VE\ \_/_	— /AZ\ \_/_	— /VE\ \_/_	4. D x 3
			5. A x 1
			6. B x 1

Lo que tienes que hacer es alinear las figuras de cada color de tal manera que sean del mismo color en una fila, y que el color corresponda al color de la barra de la fila en la que se encuentran. Para hacerlo, le tienes que pegar los cuatro objetos que se encuentran entre los colores.

Para resolver el acertijo, utiliza la tabla que aparece al lado de la figura. (Primero pégale tres veces al objeto D; luego 3 al A; 3 al C; 3 al D; 1 al A; y, por último, 1 al B). Si mezclas los colores y terminas todo confuso, puedes salvar (en caso de que no lo hicieras) el juego y apagarlo. Cuando lo vuelvas a encender los colores habrán regresado a su posición

original.

Al alinear los colores uno de los anillos que protegen al núcleo dejará de circular. Métete al hoyo que está en la pared y, en la zona en la que salgas, te podrás subir al anillo. Sigue el camino hasta que llegues al otro lado. Ahí métete al hoyo para llegar a una zona cerrada.

Ahora busca un Spinner. Energízalo hasta que la puerta quede completamente abajo. Después escanea la consola del elevador que te lleva hacia arriba, y súbete a él. Una vez que estés arriba abre la puerta (de color azul).

-----  
Temple Access  
-----

Desde la plataforma en la que estás, pon el Dark Visor y dispárale con el Seeker Launcher a cuatro puntos rojos. Esto activará un cañón. Sin embargo, todavía no debes de utilizar dicho cañón. Tírate hasta abajo y abre la puerta (puedes pelear contra el robot).

-----  
Sanctuary Temple  
-----

Cuando te tires iniciará una escena en la que se te muestra como la materia oscura invade dos robots. Escanea el mecanismo de movimiento y la cabeza de uno de ellos para obtener dos entradas para tu logbook.

Estos robos se destruyen de la misma manera que los robots normales. No deberás de tener muchos problemas. Después de destruirlos, súbete a las plataformas y, utilizando el Grapple Beam, llega hasta la siguiente puerta (es la única que puedes abrir).

Escanea: - Al mecanismo de movimiento del robot: Dark Quad MB  
- A la cabeza del robot: Dark Quad CM

-----  
Controller Access  
-----

Pon una bomba en el Bomb Slot y avanza.

-----  
Sanctuary Energy Controller  
-----

Escanea el holograma que está en el centro para recibir la súplica del Luminoth encargado de cuidar Sanctuary Fortress (es el Luminoth que está tirado en el suelo). Al finalizar la conversación se te dará la habilidad de traducir los hologramas azules.

Escanea el holograma que está en la pared del cuarto, y luego regresa al Templo, pasando por "Controller Access".

Escanea: - El holograma azul: Agon Falls

-----  
Sanctuary Temple  
-----

No es necesario que te tires hasta abajo, ya que te debes de dirigir hacia la compuerta que tiene el holograma azul. Sin embargo, sería conveniente que lo hicieras para escanear los bichos que están en la parte inferior de las plataformas. Para destruir a los Mekenobite, debes de pegarle a sus dos patas al mismo tiempo, utilizando el Seeker Launcher.

Cuando llegues a donde está la compuerta azul, escanéala y luego prosigue por la puerta que está detrás de ella.

Escanea: - El enemigo que se agarra a las plataformas: Mekenobite

-----  
Workers Path  
-----

Estarás sobre la primera plataforma. Hacia adelante hay dos plataformas más. Llega hasta la última y voltéate. Pon el Visor para Escanear y verás que hay una consola que puedes escanear, en la parte inferior de la plataforma que está en medio. Al escanear la consola activarás un cañón que te permitirá llegar al otro lado del cuarto.

Ya que estés en el otro lado del cuarto, pon el visor para escanear y escanea la consola para que aparezca el cañón. No te metas en él; dirígete hacia la puerta y ábrela.

-----  
Dynamo Works  
-----

Antes de meterte al hoyo, escanea esa cosa fea que está dando vueltas alrededor de la puerta. Te enterarás de que esa cosa es un Jefe. Ahora sí procede por el hoyo.

Jefe: Spider Guardian

Un Jefe al que te enfrentas en el modo bola. No es muy complicado eliminarlo. Simplemente ponte en su trayectoria y deja una bomba de tal manera de que ésta explote cuando el Jefe esté pasando cerca de ella. Al pasar esto, el Jefe se detendrá, permitiéndote pegarle con más bombas. Después de que una cuantas bombas lo dañen, su escudo se pondrá verde y se activará un Bomb Slot cercano. Acude a él y actívalo antes de que el Jefe regrese a su estado normal.

El campo de fuerza que rodea al Jefe es dañino. Solamente se lo puedes quitar haciendo que una bomba explote cerca del Jefe. Conforme lo vas dañando, el Jefe empieza a ir más rápido. Cuando lo has dañado lo suficiente, su escudo se pone verde (como mencioné arriba, cuando esto pasa debes de activar el Bomb Slot) y se moverá más lento.

La primera sección no es difícil. Simplemente utiliza bombas para irte impulsando hacia arriba. En la segunda sección tendrás que utilizar el Boost Ball, al igual que en la tercera sección. Antes de entrar a la cuarta sección encontrarás unas cajas, las cuales puedes explotar para

encontrar vida.

En la última sección, el Jefe debe de estar a la derecha del Primer Bomb Slot para que este surja efecto. Después de activar el primer Bomb Slot (y dañarlo), tendrás que volver a activar el primero y luego el segundo para dañarlo (debe de estar hacia la izquierda del Segundo Bomb Slot cuando lo actives). Para finalizar y matarlo, deberás de activar el primero, luego el segundo, y por último el Tercer Bomb Slot (El tercer Bomb Slot es el que está hasta arriba).

Por cierto, mi recomendación es que presiones el botón X de tal forma que siempre tengas la vista desde lejos. Así podrás saber dónde se encuentra el Jefe.

Una vez que hayas derrotado al Jefe, dirígete al hoyo (está cerca del tercer Bomb Slot de la última sección) y métete en él. Cuando salgas recuperarás el Spider Ball.

Regrésate al hoyo, y cuando llegues a donde están las vías de la Spider Ball, presiona el botón "R" para agarrarte de ellas. Si realizas el Boost Ball mientras estás enganchado a las vías serás impulsado fuera de las vías. Si dejas una bomba, saltarás hacia arriba.

Llega hasta abajo y sube por la derecha. Llegarás a la zona en la que estaban las cajas. Sigue hacia la izquierda y te darás cuenta que las vías del Spider Ball subirán una gran distancia. Cuando llegues hasta arriba, suelta las vías y utiliza una bomba para subirte a una plataforma que hay arriba. Sigue el camino para llegar a una Expansión de Misil.

Continúa por el hoyo que está cerca de la Expansión de Misil para salir a una zona abierta en la cual te podrás parar. Ahí dirígete al extremo del cuarto que contiene las vías del Spider Ball. Utilízalas para llegar a la puerta (Si no habías escaneado antes a este Luminoth, hazlo ahora).

Escanea: - Al Jefe: Spider Guardian

-----  
Central Area Transport East  
-----

Utiliza el elevador.

-----  
Hall of Combat Mastery  
-----

Primero escanea el holograma azul. Luego escanea las vías del Spider Ball. Utiliza las vías para llegar al otro lado del cuarto. Aquí, si te mueves un poco, te darás cuenta de que los robots gigantesos cobrarán vida (solamente dos de ellos). Escanea a uno de ellos, y luego destrúyelos (por supuesto, no vas a despertar a los dos al mismo tiempo).

Para destruir a los Ings mashers necesitas quitarle su escudo primero (dispárale con el Beam opuesto al color que trae), y luego utilizar varios Súper Misiles (esta es la forma más rápida de derrotarlos).

Si quieres una expansión de misil, busca las vías del Spider Ball que están en el centro del cuarto y síguelas para entrar a un hoyo en la pared.





Las Power Bombs no están en Sanctuary Fortress. Tendrás que regresarte a una región que ya habías explorado.

-----  
Reactor Core  
-----

Ahora tienes la oportunidad de conseguir un tanque de energía. Busca el holograma que te permite meterte al cañón. Cuando seas lanzado, engánchate a la esfera metálica. Espérate a que se quite la electricidad y luego utiliza las vías para llegar hasta arriba. En la esfera de arriba, posiciónate sobre el círculo rojo y utiliza el Boost Ball para llegar a la siguiente esfera. En esta espera a que se le quite la electricidad a la que le sigue, y luego impúlsate hasta ella, y prosigue a la siguiente. Espera aquí, y repite hasta llegar a la última esfera. De ella llega a las vías para la Spider Ball, sigue el camino, y al final de las vías utiliza el Boost Ball para llegar al siguiente tramo de vías, el cual te llevará al Tanque de Energía (Energy Tank).

Tírate hasta abajo, y abre la puerta azul.

-----  
Reactor Access  
-----

Sigue el camino.

-----  
Power Junction  
-----

Primera cosa extraña: Los enemigos de este cuarto han desaparecido.  
Segunda cosa extraña: Hay unos puntos azules en el ambiente (¿se te hacen familiares?)

Prosigue y abre la puerta.

-----  
Sanctuary Entrance  
-----

Dark Samus está en la zona, otra vez. Parece que no te dejará en paz. Sin embargo, ahora destruirá el puente que te permitía cruzar con facilidad hacia el otro lado.

Cerca de la puerta hay unas vías para la Spider Ball. Engánchate a ellas y sigue el camino, utilizando el Boost Ball cuando necesitas cambiar a otras vías.

Al final del trayecto llegarás a donde está la puerta. Ábrela.

-----  
Varios  
-----

Como mencioné arriba, debes de dirigirte a "Main Hydrochamber", en Torvus Bog:

- Sanctuary Fortress -

Temple Transport Access -> Transport to Temple Grounds

- Temple Grounds -

Transport to Sanctuary Fortress -> Fortress Transport Access ->  
GFMC Compound -> Sacred Bridge -> Sacred Path -> Temple Transport A

- Great Temple -

Temple Transport A -> Transport A Access -> Temple Sanctuary ->  
Temple Transport C Access -> Temple Transport C

- Temple Grounds -

Temple Transport C -> Meeting Grounds -> Hall of Eyes -> Path of Eyes ->  
Torvus Transport Access -> Transport to Torvus Bog

- Torvus Bog -

Transport to Temple Grounds -> Temple Transport Access -> Torvus Lagoon ->  
Portal Chamber -> Great Bridge -> Temple Access -> Torvus Temple ->  
Underground Transport -> Hydrodynamo Station -> Hydrodynamo Shaft ->  
Main Hydrochamber

-----  
Main Hydrochamber  
-----

Déjate caer, y luego busca una pequeña zona en la que se encuentra el portal. Tendrás que utilizar el Boost Ball para llegar hasta él.

-----  
Undertemple  
-----

Esta es una visita rápida a Dark Aether. Tírate hasta abajo, y voltea a ver un poco hacia arriba. Pon el Visor para Escanear e intenta escanear a la cosa que está sobre el pilar del centro. Después acércate a dicho pilar.

Jefe: Power Bomb Guardian

La técnica para matar a este Jefe es simple y fácil. Simplemente utiliza el Spider Ball para subirte a las vías, y desde ahí dirígete hacia los cuatro Bomb Slots que están en la parte superior de la pared. Cada vez que llegues a un Bomb Slot, energízalo con una bomba para quitarle vida al jefe.

Mi única recomendación es que primero actives los dos Bomb Slots que

están hacia la izquierda. Luego activa el segundo que está a la derecha, y termina con el primero que está hacia la derecha.

Conforme vayas dañando al Jefe, éste se volverá más agresivo, lanzándote bombas más seguido. También cuidate de los Ing que aparecen en la pared.

Una vez que hayas derrotado al Jefe, la pared se moverá, permitiéndote subirte a las vías del Spider Ball y llegar hasta la parte superior del cuarto. Ahí encontrarás las Power Bombs.

Las Power Bombs te permite abrir puertas de color amarillo, y destruir rocas compuestas de Denzium. Para colocar una Power Bomb, hazte bola y presiona el botón <Y>.

Abre la puerta amarilla que está enfrente de ti utilizando una Power Bomb.

Escanea: - Al Jefe: Power Bomb Guardian

-----  
Undertemple Access  
-----

Sigue el camino hacia arriba, pegándole a los Darkling Tentacles para que se metan en la pared y no te dañen. Tendrás que utilizar una Power Bomb para abrir la puerta amarilla.

-----  
Undertemple Shaft  
-----

Sube a la plataforma que está arriba de ti. Ahí encontrarás un holograma que te permite meterte en el cañón, el cual te lanzará hasta arriba. Desde ahí puedes acceder a la puerta que te conduce a la estación para Salvar.

-----  
Save Station 2  
-----

Salva el Juego.

-----  
Undertemple Shaft  
-----

Abre la puerta que te lleva a "Crypt Tunnel".

-----  
Crypt Tunnel  
-----

Avanza por el túnel, disparándole a los tentáculos para que se quiten del camino y te permitan pasar.

-----

Crypt

-----

Llega al portal y energízalo. Transpórtate a Aether.

-----

Gathering Hall

-----

El Blogg que normalmente custodiaba esta zona habrá desaparecido. Aquí puedes obtener una Expansión de Misil. Para hacerlo, llega a la zona centro del cuarto (mantente debajo del agua). Si pones el visor para escanear, te darás cuenta que el vidrio que sirve de suelo puede ser destruido. Rómpele utilizando una Power Bomb.

Ahora caerás a un especie de medio cilindro. En el centro hay un "tapón". Al escanearlo, te enterarás de que también puede ser destruido. Ponle una Power Bomb y lo destruirás, drenando el agua del cuarto.

Una vez que el agua se haya drenado por completo, impúlsate, utilizando el Boost Ball, sobre el medio cilindro. Después de varias veces de hacerlo, alcanzarás una altura similar a la de las vías del Spider Ball que están en el techo del cuarto. Por lo tanto, cuando estés a la misma altura que las vías, engánchate a una de ellas (son dos).

Sobre las vías, utiliza una bomba para llegar a la vía que está arriba. Después sigue el camino y, al final, utiliza el Boost Ball para engancharte a las vías que están enfrente. Repite hasta que llegues al Bomb Slot, el cual debes de energizar. También lo tendrás que repetir con el Bomb Slot que está del otro lado del cuarto.

Cuando estén activados ambos Bomb Slots, la barrera que cubría la Expansión se quitará. Utiliza la plataforma que habrá salido para obtenerla.

Abre la puerta blanca.

-----

Gathering Access

-----

Simplemente llega a la siguiente puerta.

-----

Hydrodynamo Station

-----

Si se te hace conveniente, puedes ir a salvar el Juego en la estación para salvar ubicada en el cuarto que está en la parte de arriba de la zona.

Abre la puerta que te lleva a "Training Access".

-----

Training Chamber

-----

Tírate al agua. Iniciaré una escena en la que se te muestra a los Bloggs siendo consumidos por la materia oscura. Escanea a estas nuevas creaturas. Si quieres enfrentarte a ellas lo puedes hacer. Sin embargo, puedes alejarte de los Dark Blogg y mejor subirte a las vías para la Spider Ball. Sigue las vías hasta que llegues al techo. Aquí te deberás de caer de tal manera que aterrices sobre la plataforma con el Bomb Slot (en la estatua).

Energiza el Bomb Slot. La estatua se moverá. Ahora tírate al agua y, detrás de ella encontrarás una expansión de misil.

Regresa al cuarto "Hydrodynamo Station".

Escanea: - Al Blogg oscuro: Dark Blogg

-----  
Hydrodynamo Station  
-----

Otra vez tienes la oportunidad de salvar el juego si acudes a la estación que se puede acceder desde la parte superior del cuarto.

Dirígete a "Underground Transport".

-----  
Varios  
-----

Toma el elevador en "Underground Transport". Sigue el trayecto:  
Torvus Temple -> Temple Access -> Great Bridge.

-----  
Great Bridge  
-----

En la parte superior del cuarto, en la que inicia el puente, hay una roca que puedes explotar utilizando una Power Bomb (Para llegar al puente puedes utilizar el cañón que está en la parte inferior del cuarto).

Al explotar la roca abrirás un hoyo en el cual hay una expansión para la Power Bomb.

-----  
Varios  
-----

Toma el siguiente camino:  
Abandoned Worksite -> Forgotten Bridge (Utiliza el Portal) ->  
Dark Forgotten Bridge.

-----  
Dark Forgotten Bridge  
-----

Abre la puerta amarilla utilizando una Power Bomb.



-----  
Ing Windchamber  
-----

En este cuarto hay cuatro plataformas. Cada una contiene un Spinner. Cada Spinner mueve uno de los cuatro anillos que están en la estructura del centro. Para moverte de plataforma a plataforma debes de utilizar el cañón que hay en cada plataforma.

Primero ve energizando los Spinners (uno a la vez) hasta que los cuatro anillos de la estructura queden de color blanco. Ya que estén de color blanco, llega a la plataforma desde la cual puedes ver los cuatro puntos morados de los anillos (un punto por anillo). Utilizando el Seeker Launcher explota los cuatro puntos al mismo tiempo.

Iniciará una escena en la cual se te muestra a dos plataformas elevándose. Repite el proceso de los Spinners hasta que los anillos se pongan de color azul. Destruye los cuatro puntos morados que habrán aparecido en los anillos.

Se te mostrará otra escena en la que las restantes dos plataformas se elevan. Energiza el portal y regresa a Aether normal.

-----  
Grand Windchamber  
-----

Utiliza el Grapple Beam (las cuatro plataformas que se elevaron contienen Grapple Points) para llegar a la plataforma con el cañón. Métete al cañón. Serás lanzado hasta la estructura del centro. Enfrente de ti habrá un accesorio. Es el Sunburst; agárralo.

El Sunburst es el "Súper Misil" del Light Beam. Consume cinco misiles y 30 municiones del Light Beam, pero es extremadamente poderoso.

Al agarrar el Sunburst aparecerán tres Dark Pirate Commandos. Tírate a una de las plataformas (recomiendo que sea cualquiera de las plataformas sobre las que están las puertas). Encárgate de los Commandos (si utilizas un Súper Misil cuando el Pirata se encuentra cerca del borde de la plataforma, el impacto del misil hará que se caiga al precipicio y se mate).

Abre la puerta que sigue.

-----  
Windchamber Tunnel  
-----

Métete al hoyo y síguelo para salir a donde está la otra puerta.

-----  
GFMC Compound  
-----

Desde aquí te puedes dirigir a Sanctuary Fortress. Sin embargo, si estás interesado en obtener una expansión para la Power Bomb, puedes tomar el siguiente camino:



-----  
Trooper Security Station  
-----

Destruye la reja que te impide el paso utilizando una Power Bomb.

-----  
Communication Area  
-----

Sigue el camino para llegar a la siguiente puerta.

-----  
Dynamo Chamber  
-----

Destruye una de las rejas que bloquea el camino de abajo utilizando una Power Bomb. Adentro del camino/túnel de abajo, pon el Visor para Escanear y busca una roca que puede ser explotada. Destrúyela con una Power Bomb. Revelarás una Expansión para la Power Bomb.

Ahora regresa al "GFMC Compound".

Abre la puerta, en GFMC Compound, que te permite dirigirte a "Sanctuary Fortress".

-----  
Varios  
-----

Puedes seguir el siguiente camino para llegar a la Fortaleza:  
Fortress Transport Access -> Transport to Sanctuary Fortress

- Sanctuary Fortress -

Transport to Temple Grounds -> Temple Transport Access -> Sanctuary Entrance

-----  
Sanctuary Entrance  
-----

Utiliza las vías del Spider Ball para llegar hasta donde se encuentra la puerta Blanca. Sin embargo, no la abras.

En uno de los extremos de la plataforma del lado donde está la puerta blanca hay un vidrio que puede ser explotado utilizando una Power Bomb (es el vidrio que está enfrente de un holograma). Explota dicho vidrio y luego toca el holograma para activar el elevador, el cual te llevará hasta una consola que puedes escanear.

Escanea la consola; un cañón se activará. El cañón está cerca de donde explotaste el vidrio. Métete al cañón y serás lanzado hasta una plataforma que está suspendida en el aire. En dicha plataforma hay dos vías diferentes para la Spider Ball. Engánchate a la vía que te lleva a la parte superior de la plataforma.

Aquí encontrarás otro holograma. Sin embargo, este holograma es de una torreta. Mientras estés parado, toca el holograma. Se activará la torreta. Con la torreta debes destruir tres rocas gigantescas. La primera se encuentra encima de la puerta que utilizaste para entrar a este cuarto.

Las otras dos están del lado de la puerta Blanca. Una está encima de la puerta, y la otra en el extremo derecho de la puerta blanca. Si no logras ubicar bien las tres rocas, salte de la torreta (Botón <B>) y utiliza el Visor para Escanear para ubicarlas.

Una vez que hayas destruido las tres rocas, regresa a donde está la puerta Blanca. En donde estaba la roca que destruiste (en este extremo de la zona) habrá una vía para la Spider Ball (Tienes que saltar varias veces para llegar hasta donde se encuentra la vía). Aquí también hay un holograma azul que debes escanear.

Engánchate a la vía y síguela hasta que llegues a donde explotaste la roca que estaba encima de la puerta blanca. Aquí hay un Luminoth muerto, el cual debes escanear. Para finalizar, métete al holograma, el cual te lanzará hasta el otro extremo del cuarto (donde explotaste la otra roca). Ahí hay una expansión para la Power Bomb. Agárrala y luego dirígete hasta la puerta Blanca. Ábrela.

Escanea: - El holograma Azul: Twilight  
- El Luminoth Muerto: S-Jrs's Testament

\*\*\* Aquí obtienes 80% de los escaneables \*\*\*

-----  
Power Junction  
-----

Avanza por el corredor, destruyendo los Diligence Class Drone con ráfagas simples del Dark Beam.

-----  
Reactor Access  
-----

Aquí se activarán los dos Robots que están en los lados del cuarto (El segundo no se activará hasta que destruyas al primero). Destruye a ambos para que las puertas se liberen y puedas seguir avanzando. (Recuerda que primero debes destruir su escudo con el Beam opuesto, y luego utilizar ataques poderosos como el Súper Misil).

-----  
Reactor Core  
-----

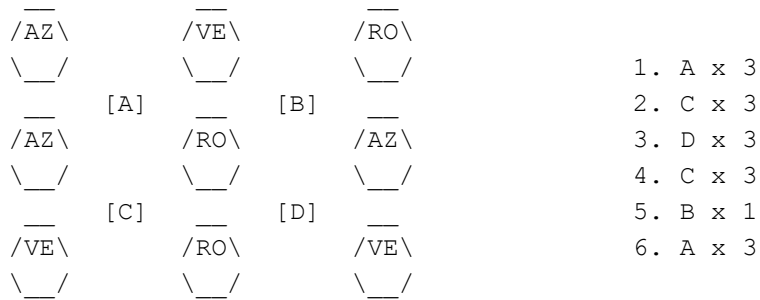
Acude a la Estación para Salvar.

-----  
Save Station A  
-----



una puerta azul. Ahí verás unos cilindros tirados en el suelo. Explótalos utilizando una Power Bomb. Saldrá del piso un Bomb Slot. Energízalo.

Aparecerán unas figuras geométricas de varios colores, como se ilustra en la siguiente figura (AZ: Azul, VE: Verde, RO: Rojo):



Pégale 3 veces seguidas a el punto "A", luego 3 a "C", otras 3 a "D", 3 más a "C", posteriormente 1 vez a B, y de nuevo 3 veces a "A". Esto alineará los colores, resolviendo el acertijo.

El segundo anillo que giraba alrededor del núcleo se detendrá. Ahora lo que tienes que hacer es ir a donde está el núcleo y subirte al primer anillo. Después de esto, dirígete a donde el segundo anillo toca al primer anillo. Ahí verás una vía de la Spider Ball. Engánchate a ella (Si no te puedes enganchar es porque estás en el extremo equivocado del anillo).

Sigue las vías del Spider Ball, hasta que llegues al final del camino, que está enfrente de un vidrio que está medio roto. Mientras continúas enganchado, presiona el botón <B> para recargar la Boost Ball, y luego despresiona el botón cuando ésta se encuentre completamente cargada. Saldrás impulsado de las vías, rompiendo el vidrio que estaba medio roto.

Abre la puerta amarilla.

-----  
Checkpoint Station  
-----

Acércate al vidrio que está enfrente de ti. Verás como Dark Samus 2 elimina a varios Space Pirates, y luego procede a absorber Phazon. Sigue el corredor hasta que llegues a la compuerta cerrada. Acércate a ella y espera a que se abra.

Ahora tendrás acceso al cuarto en el que estaba Dark Samus 2. Avanza y abre la puerta.

-----  
Aerie Transport Station - Aerie Access - Aerie  
-----

En estas tres diferentes zonas te enfrentarás a Dark Samus 2. Asegúrate de escanearlo.

Jefe: Dark Samus 2

La segunda fase de Dark Samus no es muy difícil de derrotar. Simplemente dedícate a lanzarle Súper Misiles. Trata de hacerlo lo más

cerca a ella que puedas, para evitar que se mueva y el Super Misil no la golpee.

Cuando se haga bola, simplemente ponte a saltar para esquivarla. Después de un rato regresará a su estado normal. En ocasiones Dark Samus desaparecerá. Cuando esto pase, ponte el Dark Visor para encontrarla y dispararle.

Una vez que el elevador se detenga y estén en la zona principal de Aerie, puedes matarla rápidamente utilizando el Sun Burst, ya que dicho ataque le quita una cantidad mayor de vida que el Súper Misil.

Cuando Samus salte al aire y empiece a cargar su arma, escóndete detrás de una de las columnas para que no te pegue. Si es que te pega, tendrás que presionar continuamente el botón B para quitarte el Phazon.

Cuando derrotes a Dark Samus 2, ella romperá un vidrio y se tirará. Sigue sus pasos, y tírate por donde antes estaba el vidrio. Caerás sobre un camino. Síguelo para llegar a un portal que debes utilizar.

Escanea: - La Segunda fase de Dark Samus: Dark Samus 2

-----  
Hive Summit  
-----

Sigue el camino hasta que llegues a la vía para la Spider Ball. Engánchate a ella, y síguela para subirte a la zona principal del cuarto. Aquí busca un Spinner, el cual deberás de energizar hasta que la plataforma de media vuelta (180°).

Salte del Spinner y ubica la vía para la Spider Ball que está en las columnas que moviste con el Spinner. Engánchate a ella, y avanza hasta que te posiciones entre el portal y una plataforma (es donde se acaba la vía para la Spider Ball). Utiliza el Boost para llegar a la plataforma, y de ahí salta a la que contiene el portal que debes de utilizar.

-----  
Aerie  
-----

Hay un nuevo visor en la plataforma que está enfrente de ti. Agárralo.

Habrás obtenido el Echo Visor. Este visor te permite ver objetos a través del uso de ondas sónicas. Como te podrás dar cuenta cuando te lo pongas, no es muy recomendado que lo utilices cuando no es requerido.

Tírate a la plataforma que está abajo. Pon el Echo Visor y busca tres objetos que están emitiendo ondas de sonido. Te darás cuenta que cada onda de sonido pega en una imagen de un candado que está en la plataforma. Lo que necesitas hacer es desactivar los aparatos que están emitiendo las ondas de sonido para activar la plataforma (la plataforma es un elevador). Para desactivarlos les puedes pegar con una ráfaga simple del Power Beam.

Ya que hayas desactivado los tres aparatos que emiten sonido, toca el holograma que habrá aparecido para activar el elevador.

-----  
Aerie Transport Station  
-----

Abre la puerta.

-----  
Checkpoint Station  
-----

Cuando llegues a la zona en la que Dark Samus 2 se enfrentó a los Space Pirates, se te dará un mensaje que te indica que las puertas se han cerrado. Pon el Echo Visor y busca un robot que está emitiendo ondas sónicas. Destruyelo (se requieren varios disparos) para abrir las puertas.

-----  
Main Gyro Chamber  
-----

Te recomiendo que vayas y salves el Juego.

-----  
Save Station B  
-----

Salva el Juego.

.....

3.35 Encontrando el Screw Attack

.....

El Screw Attack es la última habilidad que necesitas encontrar.

-----  
Main Gyro Chamber  
-----

Ahora debes de llegar al cuarto "Reactor Core". Puedes tomar el siguiente camino:

Dynamo Access -> Dynamo Works -> Central Area Transport East ->  
Hall of Combat Mastery -> Minigyro Chamber -> Reactor Core

-----  
Reactor Core  
-----

En el nivel de arriba de este cuarto hay una puerta amarilla (Esto es

en caso de que no la hayas abierto antes. Debes de abrirla (Es la puerta que está del lado opuesto de la puerta que te lleva a "Hall of Combat Mastery").

-----  
Transit Station  
-----

Lo único que tienes que hacer aquí es avanzar hasta la puerta que está en el otro lado del cuarto.

Sin embargo, tienes la oportunidad de obtener una nueva entrada para el Logbook y una expansión para la Power Bomb si destruyes la pared que bloquea el portal (utilizando una Power Bomb) y lo utilizas.

En caso de que decidas utilizar el portal, sigue la siguiente explicación:

-----  
Hive Portal Chamber  
-----

Tan rápido salgas del área donde está el portal se activará un robot grande. Escanéalo. Después procede a eliminarlo de la misma manera en la que eliminas a su contraparte del mundo no-oscuro. Ten en cuenta que es débil a la luz (siempre y cuando no traiga puesto el escudo anti-luz.

Una vez que hayas derrotado al Robot, busca el portal que estaba en el lugar del que salió el robot, y utilízalo. Ya que estés en el Aether normal, métete al hoyo para llegar a otro portal que debes de utilizar. En Dark Aether, utiliza el Spider Ball para llegar al techo, en donde encontrarás un portal más (Utilízalo). Cuando regreses al Aether normal, engánchate a la Vía para la Spider Ball y síguela para llegar a una expansión para la Power Bomb.

Utiliza la vía de la Spider Ball para regresar a la zona principal del cuarto.

Escanea: - Al robot: Dark Ingsmasher

Abre la puerta que te permite avanzar.

-----  
Main Research  
-----

Tírate para llegar a la zona principal de este cuarto. Ahí encontrarás dos robots, los cuales debes de matar. En una de las paredes hay una vía para la Spider Ball. Si la utilizas, tomarás el camino que te lleva a una expansión de misil. Lo que debes de hacer es seguir la vía, teniendo cuidado de que no te peguen las cosas que están martillando la pared.

En el centro del cuarto está un cilindro gigantesco. En la parte de arriba de dicho cilindro hay un mecanismo robótico que debes de escanear. En uno de los lados del cuarto hay un holograma azul que también debes de escanear.

En este cuarto hay una puerta sónica. Pon el Echo Visor, y ubica los tres dispositivos que están enviándole señales sonoras a la puerta. Destruye dichos dispositivos para abrir la puerta sónica y revelar un portal. Utilízalo.

Escanea: - El Robot que está adentro del cilindro: Caretaker Class Drone  
- El holograma azul: Torvus Falls

NOTA IMPORTANTE: En Metroid Prime 2 existe una parte en la que puedes corromper por completo tu archivo/partida. Esa parte es justamente en este cuarto. Si desactivas uno o dos de los candados sónicos (y dejas el tercero activado) y te sales del cuarto, la próxima vez que entres a él tendrás un serio problema... Los tres candados sónicos se desactivarán, pero la puerta sónica no se abrirá. En pocas palabras, ya no podrás continuar con el Juego (si lo salvaste, tendrás que volver a iniciar el archivo/partida/juego) porque es NECESARIO abrir esa puerta sónica.

-----  
Staging Area  
-----

Encárgate de los dos Hunter Ing que están en el cuarto. Después pon el Echo Visor y destruye los cuatro dispositivos que están mandándole señales sonoras a la puerta sónica. Cuando la puerta sónica se quite, podrás acceder a una consola que debes de escanear.

La consola hará que una plataforma del centro del cuarto se suba, permitiéndote llegar al nivel inferior del cuarto. Ahí encontrarás un portal que debes de utilizar (Recomiendo ampliamente que recuperes TODA tu vida en el campo de energía que rodea el portal, antes de regresar al Aether normal.

-----  
Main Research  
-----

En el centro del cuarto hay una vía para la Spider Ball. Engánchate a ella y utilízala para subir. Cuando llegues al final de la vía, pon una bomba para impulsarte hacia arriba.

Jefe: Caretaker Class Drone

Para sobrevivir a los ataques de este Jefe es muy importante que siempre te mantengas sobre la vía para la Spider Ball; nunca toques el suelo. Si es que te caes al suelo, trata de llegar lo más rápido que puedas a la vía de la Spider Ball (utiliza una bomba para impulsarte hasta la vía.

Derrotar a este Jefe es relativamente sencillo. Mientras estás sobre la vía para la Spider Ball, debes de moverte hacia la derecha o izquierda, evitando que te peguen los "brazos" del robot. También debes de tener el Boost Ball cargado, para que lo puedas utilizar inmediatamente cuando lo necesites.

Cuando al Jefe le salga un palo rojo, posicónate de tal manera que te permita romper dicho palo rojo cuando utilices el Boost Ball para impulsarte a la vía que está enfrente de ti. Repite el proceso hasta que destruyas los tres palos. Después de esto tendrás que esperar a que la parte principal del Jefe baje y, cuando lo haga, destrúyela



de la misma manera.

Una vez hecho esto tendrás que subir utilizando la vía para la Spider Ball. Volverás a enfrentarte al Jefe. Repite el proceso. En total son tres niveles en los que te enfrentarás al Jefe.

Una vez que hayas derrotado al Jefe, utiliza la vía de la Spider Ball para llegar al camino de arriba. Sigue el camino hasta que caigas en la plataforma en la que se encuentra la puerta. Abre la puerta.

-----  
Central Area Transport West  
-----

Avanza un poco y una barrera cubrirá el cañón. Pon el Echo Visor y destruye al robot que está emitiendo las ondas sónicas. La barrera del cañón se quitará. Métete al cañón y espera hasta que la serie de cañones te lance hasta arriba.

Si quieres agarrar una expansión de misil, tírate hacia el centro. Ahí verás un hoyo en la pared. Métete a su parte izquierda, y luego toma los caminos de la derecha para llegar hasta la expansión.

Abre la puerta que está en el nivel superior del cuarto.

-----  
Watch Station  
-----

En este cuarto tendrás que utilizar las diversas plataformas para moverte de lado a lado. Primero destruye a los dos Rezbit que hay en este cuarto, ya que de lo contrario no te permitirán proseguir más adelante.

Después de esto, llega hasta la zona en la que está el portal (por el momento no puedes acceder al portal). Sobre esa plataforma busca un holograma azul que debes de escanear.

Ahora dirígete a la plataforma que está entre la puerta blanca y la puerta azul (es la plataforma que está a la derecha de la puerta blanca). Sobre dicha plataforma verás una vía para la Spider Ball. Síguela hasta que caigas sobre una plataforma con un cañón. Utiliza el cañón.

Serás lanzado hasta un extremo del cuarto. Mientras caes, asegúrate de activar el Spider Ball para engancharte a la vía que está en la trayectoria de tu caída. Sigue la vía hasta que llegues a unos discos que están girando. Dichos discos contienen vías para la Spider Ball. Lo que debes de hacer es utilizar una bomba para engancharte a la vía del disco, y luego utilizar, cuando pases por las luces rojas, otra bomba para subir al disco que está arriba. Al final del segundo disco encontrarás otra vía. Síguela hasta que te enganches a una serie de vías que están pegadas una a la otra. Hasta abajo de esta serie, en la esquina derecha, encontrarás otra vía, la cual te lleva hasta un Bomb Slot.

Energiza el Bomb Slot. El portal será liberado.

Sin embargo, todavía no utilices el portal, ya que puedes obtener una

expansión de munición. Repite el proceso para llegar a donde están todas las vías pegadas, pero ahora sigue la vía que está en la esquina inferior izquierda. Llegarás a dos discos con vías que debes de seguir. Una vez que pases los discos te meterás en un tubo. En este tubo hay un camino que se dirige hacia adentro. Ahí encontrarás la expansión de municiones.

Dirígete al portal y energízalo.

Escanea: - El holograma azul: Sanctuary Falls

-----  
Aerial Training Site  
-----

Hacia la derecha del portal hay una plataforma con una puerta. Debes de abrir dicha puerta (ten cuidado con los Dark Pirate Commandos).

-----  
Judgment Drop  
-----

Avanza hasta que llegues a la zona iluminada. Desde aquí dispárale a todos los Dark Preed hasta que los explotes. Una vez que el gas tóxico de dichos enemigos se haya ido, utiliza el Grapple Beam para llegar hasta la plataforma que está del otro lado.

Una vez que estés en el otro lado del cuarto, busca, en uno de los lados, otra plataforma. Tirate a ella, y después tírate hacia la parte inferior de la primera plataforma para llegar a un portal que debes de utilizar.

-----  
Grand Abyss  
-----

Utiliza la plataforma que está en uno de los lados para llegar hasta arriba y abrir la puerta.

-----  
Vault  
-----

Destruye al Rezbit que está enfrente de ti. Después de esto avanza hasta que llegues a la zona en la que está el Screw Attack. Para conseguir dicha habilidad tendrás que descender a la parte inferior de la plataforma, utilizando los "escalones" que hay en la parte trasera, y luego escanear la consola. Esto hará que el puente se baje, permitiéndote llegar al portal. Utiliza el portal para llegar a Dark Aether.

-----  
Vault Attack Portal  
-----

Utiliza el Grapple Beam para llegar hasta el otro lado del cuarto. Aquí

hay un generador de portal, por lo cual debes escanearlo para activar el portal. Antes de irte al Aether normal, no olvides escanear a una de las avispas.

Escanea: - La Avispa: Dark War Wasp

-----  
Vault  
-----

Ahora que estás del otro lado del cuarto, debes de utilizar las plataformas de los lados para llegar a los cuatro Spinners. Hay dos de cada lado, y cerca de cada uno hay un Rezbit. Cuando hayas energizado completamente los cuatro Spinners, regresa hasta el generador de portales y dirígete a Dark Aether.

-----  
Vault Attack Portal  
-----

Cruza el precipicio para que llegues al otro portal.

-----  
Vault  
-----

En la estructura del centro hay un Bomb Slot. Energízalo para activar los láser que moviste utilizando los Spinners. Los láser enfocarán la energía y quitarán la jaula que contiene al Screw Attack.

Agarra el Screw Attack. El Screw Attack es un ataque-salto. Después de realizar el segundo salto del Space Jump, y mientras estás en el aire, presiona el botón <B> continuamente (ten en cuenta que no lo debes de hacer muy rápidamente). Al hacer esto realizarás el Screw Attack, el cual te permite avanzar grandes distancias horizontalmente.

Ahora que tienes el Screw Attack, voltea a ver la puerta que está arriba del portal. Debes de utilizar el Screw Attack para llegar hasta ella. Cuando lo hayas hecho, ábrela.

-----  
Grand Abyss  
-----

Utiliza el Screw Attack para cruzar el precipicio y llegar a la puerta.

-----  
Watch Station  
-----

Ahora habrá dos Space Pirates en este cuarto. Abre la puerta blanca.

-----  
Watch Station Access

-----

Camina un poco y te caerás a una plataforma con una consola y un Tanque de Energía. Agarra el Tanque de Energía (Energy Tank) y luego escanea la consola. Los Grapple Points bajarán del techo, y ahora los podrás utilizar para cruzar (También puedes utilizar el Screw Attack).

-----

Main Gyro Chamber

-----

Acude a la estación para salvar "B", y salva el Juego.

.~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~

3.36 Las Tres Llaves del Ing Hive

.~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~..~!~

Lo único que falta para regresar la energía es encontrar las tres Llaves Oscuras del Templo correspondiente a la parte oscura de "Sanctuary Fortress": Ing Hive.

-----

Main Gyro Chamber

-----

Primero hay que dirigirnos a "Main Research". Para hacerlo puedes tomar el siguiente camino:

Dynamo Access -> Dynamo Works -> Central Area Transport East ->

Hall of Combat Mastery -> Minigyro Chamber -> Reactor Core ->

Transit Station -> Main Research

-----

Main Research

-----

Energiza y utiliza el portal oscuro.

-----

Staging Area

-----

Súbete a la plataforma que rodea el cilindro que está en el centro. Desde dicha plataforma salta hacia la única puerta que hay en este cuarto, y ábrela.

-----

Central Hive West Transport

-----

Escanea la pared extraña. Te enterarás que dicha pared es especial, ya que está diseñada para interactuar con el Screw Attack. Voltea a ver a dicha pared, y haz el Screw Attack de tal manera de que le pegues a la pared con el ataque. Una vez que toques la pared, solamente presiona el botón <B> para que Samus salte de lado a lado. Repite hasta que llegues a la puerta ubicada en la parte superior del nivel.

Escanea: - La pared: Wall Jump Surface

-----  
Aerial Training Site  
-----

No podría ser más fácil conseguir la llave. Está enfrente de ti. Agárrala. Esta es la Tercera Llave del Templo Oscuro (Dark Temple Key), pero debería de ser la primera que obtienes (si es que has estado siguiendo la guía).

Escanea la consola que está enfrente de ti. La barrera se quitará. Ahora utiliza el Screw Attack para llegar al portal. Cerca del portal hay otra pared diseñada para interactuar con el Screw Attack. Si subes por dicha pared llegarás a una expansión de misil.

Energiza el portal y utilízalo.

-----  
Varios  
-----

Ahora es tiempo de encontrar las restantes dos Llaves. Sigue el siguiente camino para llegar al portal en "Dynamo Works":  
Watch Station Access -> Main Gyro Chamber -> Dynamo Access -> Dynamo Works

-----  
Dynamo Works  
-----

Energiza el portal para que lo puedas utilizar para llegar al Ing Hive.

-----  
Hive Dynamo Works  
-----

Utiliza el Grapple Beam para cruzar al otro lado, y luego el Spider Ball para llegar a la puerta.

-----  
Central Hive East Transport  
-----

Entra al elevador para llegar a la puerta que está abajo.

-----  
Culling Chamber

-----  
Busca la vía para la Spider Ball que pasa por el techo. Cuando la encuentres, engánchate a ella y sigue el camino hasta que llegues a la Llave del Templo Oscuro (Dark Temple Key). Ten en cuenta que tendrás que utilizar una bomba para romper el bloque que te impide llegar a ella.

Ya que tengas la primera Llave del Templo Oscuro, utiliza la vía para regresarte a la parte principal del cuarto. Te debes de regresar a "Hive Dynamo Works".

-----  
Central Hive East Transport  
-----

Toma el elevador.

-----  
Hive Dynamo Works  
-----

Utiliza el Grapple Beam para cruzar hacia el lado que contiene la puerta Blanca. Abre dicha puerta.

-----  
Hive Dynamo Access  
-----

Avanza hasta que llegues a la puerta sónica. Pon el Echo Visor y dispárale a los cuatro dispositivos que emiten las ondas. Ya que se haya quitado la puerta sónica, métete al corredor para continuar.

-----  
Hive Gyro Chamber  
-----

Tírate a la parte central del cuarto (donde está la esfera metálica). Debajo de la esfera metálica verás una vía para la Spider Ball. Engánchate a ella y utilízala para subirte a la esfera metálica. Una vez que estés sobre la esfera, sigue subiendo (teniendo cuidado con los Darkling Tentacles) hasta que encuentres otra vía para la Spider Ball (está en el extremo superior de la esfera). Engánchate a esa vía y, cuando llegues a su final, utiliza el Boost Ball para impulsarte a otra vía que está arriba. De aquí vuelve a utilizar el Boost Ball una vez que te hayas posicionado enfrente de la Segunda Llave para el Templo Oscuro. De esta forma obtendrás esa Llave (Dark Temple Key).

Si abres la puerta azul que está encima de este cuarto tomarás un camino que te lleva hacia una Estación para recuperar tus Municiones.

-----  
Hive Gyro Access  
-----

Sigue el camino hasta que llegues a la siguiente puerta.



éste cobrará vida:

Jefe: Quadraxis

Este Jefe no es muy complicado. Tampoco es muy difícil. Sin embargo, lo que sí necesitas es paciencia. Primero escanéalo, y luego ya puedes proceder a pelear contra él.

La pelea contra Quadraxis se divide en dos fases. La primera consiste en destruir los cuatro focos rojos que tiene: hay uno en cada parte inferior de su pata. Aunque estos focos los puedes destruir con bombas, recomiendo que lo hagas utilizando el Boost Ball. Simplemente espera a que ponga la pata en una posición baja, y luego cuando te acerques a ella utiliza el Boost Ball para destruir el foco cuando pases debajo de él. Lo esencial que debes de saber es que debes de estar hecho bola.

Una vez que hayas destruido los cuatro focos rojos, levántate y enfoca una de sus rodillas. Te darás cuenta que las rodillas se iluminan con una luz azul (a veces es roja). Lo que tienes que hacer es destruir sus rodillas (Dos Súper Misiles son suficientes para destruir cada rodilla). Ten en cuenta que solamente puedes dañar las rodillas cuando éstas se encuentran iluminadas.

Después de destruir una rodilla, tienes que volver a destruir los cuatro focos. Luego una rodilla más, y así sucesivamente hasta que le hayas destruido las cuatro rodillas.

Recuerda agarrar los ítems que aparecen cuando destruyes los focos rojos y sus rodillas. Si aparece una mira roja en la pantalla, hazte bola y usa el Boost Ball para escapar la mira de Quadraxis.

Jefes: Damaged Quadraxis / Shielded Head Module / Stunned Head Module

Aunque aparecen listados tres Jefes, realmente solamente te estarás enfrentando a la cabeza. Inicia escaneando la cabeza y el mecanismo de movimiento de Quadraxis que está tirado en el suelo (no te preocupes... ya no se levantará).

Pon el Echo Visor y voltea a ver a la parte central de Quadraxis. Notarás que hay una antena emitiendo ondas. Destruye dicha antena (dos Súper Misiles) para quitarle el escudo a la cabeza.

Ahora te toca dañar a la cabeza. Primero escanéala (como ya no trae el escudo es una entrada totalmente diferente en el Logbook). Luego pon el Echo Visor y voltea a verla. Destruye una de sus cuatro antenas (también dos Súper Misiles son suficientes). Si no destruyes la antena de la cabeza rápidamente, se le volverá a poner el escudo y tendrás que destruir la antena en Quadraxis para volver a quitarle el escudo.

Tienes que repetir todo el proceso. Destruye la antena en la parte central de Quadraxis, y luego una de las antenas de la cabeza. En total son cuatro antenas con las que cuenta la cabeza.

Jefes: Final Head Module / Damaged Quadraxis

El Quadraxis sigue tirado en el suelo. La única novedad es que ahora puedes utilizar las Vías para la Spider Ball que trae en sus patas. Escanea a la cabeza.

Para destruir la cabeza tienes que seguir un simple proceso. Dispárale una vez una ráfaga cargada del Light Beam. Esto hará que la cabeza



se desestabilice.

Cuando la cabeza está desestabilizada te debes de subir a una de las patas del robot utilizando el Spider Ball, y ya que estés en la punta de ésta, utilizar el Boost Ball para lanzarte a la cabeza (y engancharte a ella mediante el Spider Ball).

Sobre la cabeza hay dos Bomb Slot. Energiza uno de ellos. Repite el proceso una vez más para destruir la cabeza.

Como recompensa por haber derrotado a este Jefe recibirás un nuevo rayo. Ahora tienes en tu posesión el Annihilator Beam, el rayo más poderoso de todos. Este rayo es una combinación del Light Y Dark Beam, por lo cual utiliza municiones de ambos.

Súbete a la plataforma central utilizando el Spider Ball, y de ahí utiliza el Screw Attack para llegar a la puerta gris de la izquierda. Las puertas de color gris se abren con el Annihilator Beam.

- Escanea:
- Al Jefe, primera fase: Quadraxis
  - Al mecanismo de movimiento derrotado: Damaged Quadraxis
  - La cabeza del Jefe con escudo: Shielded Head Module
  - La cabeza del Jefe sin escudo: Stunned Head Module
  - La última fase de la cabeza del jefe: Final Head Module

-----  
Hive Controller Access  
-----

Energiza el Bomb Slot del centro para continuar.

-----  
Hive Energy Controller  
-----

Acércate al Controlador de Energía para recibir la Energía. Regrésate al Templo.

-----  
Hive Temple  
-----

Abre la puerta restante de color gris.

-----  
Temple Security Access  
-----

Escanea las partículas que están en el aire, y luego procede a llegar al otro lado del cuarto (serás dañado por las partículas).

- Escanea:
- Las partículas: Ingstorm
-

## Aerial Training Site

-----

Primero, antes de utilizar el portal, dispárale una ráfaga simple al Cristal que está iluminando la zona donde está la puerta. Después procede a escanearlo. Haz lo mismo con una esfera de luz.

Utiliza el Screw Attack para llegar hasta el portal y energízalo.

Escanea: - Un Cristal energizado con el Annihilator Beam: Super Crystal  
- Una Esfera energizada con el Annihilator Beam: Super Beacon

## ----- Watch Station -----

Abre la puerta Blanca.

## ----- Watch Station Access -----

Cruza el precipicio ya sea con el Grapple Beam o con el Screw Attack.

## ----- Main Gyro Chamber -----

Acude a salvar el Juego. Después de hacerlo, déjate caer a la parte inferior de la zona en la que está el núcleo. Ahí verás una puerta sónica. Pon el Echo Visor y dispárale una vez con el Annihilator Beam. La puerta tocará varios sonidos en el orden en el que deben de ser tocados.

En esta parte del cuarto hay tres tubos que aparecen como llaves cuando traes puesto el Echo Visor. Cada vez que le disparas a un tubo con el Annihilator Beam, éste realiza un sonido. De esta forma debes de sacar la combinación correcta de sonidos para abrir la puerta. La combinación es: Primero la llave que está cerca a la puerta sónica. Luego la que está cerca al elevador. Por último dos veces la que está entre las otras dos llaves.

La puerta se abrirá y podrás obtener una expansión para la Power Bomb. Cerca del elevador hay un holograma azul. Escanéalo.

Hasta arriba está la puerta que te permite dirigirte al Templo.

Escanea: - El holograma azul: Shattered Hope

## ----- Temple Access -----

Primero encárgate de los dos Rezbit. Luego, regresa a la plataforma en la que está la puerta (utiliza el cañón). Aquí pon el Echo Visor y voltea a ver hacia el techo. Verás un dispositivo que emite ondas. Dispárale para desactivarlo. Rápidamente llega al cañón y utilízalo para ser lanzado hacia arriba. Sin embargo, ahora caerás dentro de un tubo que te dejará

debajo del piso. Ahí hay una expansión de misil. Para salir energiza el Spinner.

-----  
Sanctuary Temple  
-----

Avanza hacia el cuarto que contiene el controlador de Energía.

-----  
Controller Access  
-----

Energiza el Bomb Slot del centro.

-----  
Sanctuary Energy Controller  
-----

Acércate al Controlador para que inicie la escena en la que Samus devuelve la energía al Sanctuary Fortress. Una vez que lo hayas hecho, es tiempo de regresar con U-Mos.

-----  
Sanctuary Temple  
-----

Abre la puerta gris.

-----  
Sentinel's Path  
-----

Primero destruye a los dos Mekenobite. Después pon el Echo Visor y dispárale a la puerta con el Annihilator Beam para escuchar la combinación de ésta. Las llaves a las que le debes de pegar es, en orden: 2 veces a la de la derecha, luego 1 vez a la de la izquierda, y por último una vez más a la de la derecha.

La puerta sónica se abrirá y podrás agarrar una expansión de misil.

-----  
Varios  
-----

U-Mos te tiene una sorpresa, así que no hay que dejarlo esperando. Puedes tomar el siguiente camino para llegar con él.

- Sanctuary Fortress -

Watch Station -> Watch Station Access -> Main Gyro Chamber -> Dynamo Access  
-> Dynamo Works -> Central Area Transport East -> Hall of Combat Mastery ->  
Reactor Core -> Save Station A -> Reactor Access -> Power Junction ->  
Sanctuary Entrance -> Temple Transport Access -> Transport to Temple Grounds





-----  
Base Access  
-----

Ahora puedes probar el Light Suit. Si te sales de una zona iluminada, ¡ya no eres dañado! Abre la puerta que está hacia tu izquierda.

-----  
War Ritual Grounds  
-----

Si no conseguiste la expansión de misil que está en el final del cuarto, adentro de la columna extraña de lombrices, pon el Dark Visor y utiliza el Seeker Launcher para abrir la puerta y conseguirlo.

Para eliminar a los Hunter Ing basta con que le pegues a la esfera de luz utilizando el Annihilator Beam para que el campo se energice y atraiga a los Ing hacia él.

Avanza hasta la siguiente puerta (es la única que hay en este cuarto, sin considerar la que utilizaste para entrar).

-----  
Shrine Access  
-----

Métete al hoyo y sigue el camino. Cuando salgas de él, busca la puerta morada y ábrela (es la que está rodeada por los Corrupted Sentreys).

-----  
Gateway Access  
-----

Avanza por el corredor, disparándole a los Darkling Tentacles para que te permitan pasar. También ten cuidado con el Phazon.

-----  
Sky Temple Gateway  
-----

En el centro del cuarto hay un Luminoth muerto. Escanéalo. Después procede a escanear los puntos rojos en los pilares para recibir información muy valiosa. Esta información son pistas (bueno, realmente son acertijos) sobre la ubicación de cada una de las Llaves:

Primero se enlista el Luminoth al que pertenece la información. Después aparece la información en español, y luego en inglés. El número indica a qué número de llave pertenece (Cuando vayas colectando las llaves, en tu logbook aparecerá la información de la Llave, indicándote qué número es).

1) Noble J-Stl.

- Perdió su alma ante una fortaleza en la tierra gastada.
- Lost his soul before a fortress in the scorched land.



### 3.42 Las Llaves del Sky Temple

.....

En total son 9 Llaves del Sky Temple.

Cada Llave está adentro de un contenedor especial. Este contenedor especial puede ser visto tanto en Aether como en Dark Aether, utilizando el Dark Visor. Sin embargo, solamente puede ser dañado en Dark Aether. Una vez que has destruido el contenedor podrás agarrar la Llave. Por lo tanto, al igual que las Llaves anteriores, éstas llaves solamente las podrás agarrar en Dark Aether.

Las siguientes secciones indican las ubicaciones de las llaves.

.....

### 3.43 Llaves Ocho, Siete, y Nueve

.....

Primero que nada, debo de aclarar que SÍ se contar. Sin embargo, no estaremos buscando las Llaves en orden numérico, sino en el orden que creo más fácil.

Las Llaves para el Sky Temple están escondidas de la siguiente forma: Cada Llave está adentro de un contenedor especial. Este contenedor especial puede ser visto tanto en Aether como en Dark Aether, utilizando el Dark Visor. Sin embargo, solamente puede ser dañado en Dark Aether. Una vez que has destruido el contenedor podrás agarrar la Llave.

Primero pasaremos por la Llave ocho, luego por la siete, y por último por la nueve, tal como se indicó arriba.

-----  
Sky Temple Gateway  
-----

Por el momento no hay nada más que puedas hacer en este cuarto. Abre la puerta por la cual entraste.

-----  
Gateway Access  
-----

Avanza, pegándole a los Darkling Tentacles para que se quiten del camino.

-----  
Shrine Access  
-----

Aquí debes de abrir la puerta que está en el lado del cuarto en el que no pegan los láser.



-----  
Defiled Shrine  
-----

Tírate hacia la parte principal del cuarto. Te darás cuenta que hay varios Warrior Ing rodeándote. Para matarlos rápidamente puedes energizar la esfera de luz utilizando el Annihilator Beam, y luego esperar a que éstos sean atraídos hacia el campo de luz.

Ahora conocerás los contenedores especiales de los Ing. Pon el Dark Visor y busca una cosa que está flotando por el cuarto (es una cosa que parece tener cuernos). Una vez que la hayas ubicado, dispárale una ráfaga simple del Power Beam. El contenedor se volverá visible, por lo cual tendrás que quitarte el Dark Visor para verlo. Escanea el contenedor, y luego procede a destruirlo. Cuando éste se rompa, podrás agarrar la octava Llave del Sky Temple (Sky Temple Key / Dark Temple Key), que corresponde a M-Dhe.

Regrésate al cuarto anterior.

Escanea: - Al Contenedor Especial Ing: Flying Ing Cache

-----  
Shrine Access  
-----

Métete al hoyo y sigue el camino (probablemente tendrás que destruir algunos Corrupted Sentreye con ráfagas cargadas del Power Beam para que te permitan meterte al hoyo).

-----  
War Ritual Grounds  
-----

Abre la puerta que da al cuarto con el portal.

-----  
Base Access  
-----

Energiza y usa el portal.

-----  
Hall of Eyes  
-----

Abre la puerta a tu izquierda.

-----  
Meeting Grounds  
-----

Abre la puerta que da al elevador del Templo.

-----  
Temple Transport C  
-----

Súbete al elevador.

=====  
= Great Temple =  
=====

-----  
Temple Transport C  
-----

Abre la puerta.

-----  
Transport C Access  
-----

Sigue avanzando.

-----  
Temple Sanctuary  
-----

Abre la puerta que está a tu izquierda.

-----  
Transport A Access  
-----

Salva el Juego, y luego abre la puerta que da al elevador.

-----  
Temple Transport A  
-----

Toma el elevador.

=====  
= Temple Grounds =  
=====

-----  
Temple Transport A  
-----

Sal del cuarto que contiene el elevador.

-----  
Sacred Path  
-----

En este cuarto hay un portal que debes de utilizar. Para llegar hasta él tienes que saltar encima de los rieles y luego seguirlos. Energiza y usa el portal.

-----  
Profane Path  
-----

Unos Dark Pirate Commandos aparecerán en el cuarto. Te recomiendo que los mates para que no te molesten mientras tratas de abrir la puerta sónica.

La puerta sónica está en donde debería de estar la puerta que da al elevador que te lleva al Templo. Ponte el Echo Visor y pégale a la puerta con el Annihilator Beam para descubrir su combinación: Viendo hacia la puerta, primero es la Llave de hasta la derecha. Luego la del centro. Sigue la que está hasta la izquierda, y para finalizar, la que está hasta la derecha.

La puerta sónica se quitará y podrás agarrar una expansión de municiones. Si has seguido la guía, ésta es la última expansión de municiones que hay en el juego.

Abre la puerta.

-----  
Phazon Pit  
-----

Cuando te acerques al centro del cuarto aparecerá un Dark Tallon Metroid. Encárgate de ella (si te agarra, hazte bola y deja una bomba) (los Súper Misiles funcionan bien para matarla), y luego cruza el pozo con Phazon utilizando el Grapple Beam. Abre la puerta.

-----  
Phazon Grounds  
-----

En este cuarto hay un número importante de Dark Tallon Metroids. Si no habías escaneado a uno antes, esta es tu oportunidad. Aquí, como hay mucho espacio, puedes utilizar el Screw Attack para encargarte de los Metroids. Los Ingclaw que están en la pared están en un estado de hibernación, por lo cual no soltarán gas tóxico.

Si te acercas al precipicio verás una roca que se erige más adelante. Utilizando el Screw Attack puedes llegar hasta ella y reclamar una expansión de misil.

Abre la puerta morada.

Escanea: - Un Ingclaw en hibernación: Dormant Ingclaw

-----  
Reliquary Access  
-----

Si escaneas a los dos Luminoth muertos te enterarás de que eran familiares y que, lamentablemente, murieron a causa de las partículas Ing. Avanza hasta que llegues a la siguiente puerta.

-----  
Reliquary Grounds  
-----

Aquí hay una cantidad considerable de Warrior Ings. Y no hay esferas que puedas energizar para matarlos rápidamente. En fin, lo que debes de hacer es abrir la puerta que está en la parte superior de este cuarto.

-----  
Ing Reliquary  
-----

En el centro del cuarto hay un Flying Ing Cache. Pon el Dark Visor para ver al contenedor, y luego dispárale una vez. Quítate el visor y destrúyelo. Agarra la Llave Siete (7 / Dark Temple Key / Sky Temple Key) correspondiente a D-Is1 y salte del cuarto.

-----  
Varios  
-----

Ahora necesitas regresar al portal que utilizaste para llegar a Dark Aether. El único camino que puedes tomar es el siguiente:  
Reliquary Grounds -> Reliquary Access -> Phazon Grounds -> Phazon Pit -> Profane Path -> Sacred Path

-----  
Profane Path  
-----

Te volverán a aparecer unos Dark Pirate Commandos. Energiza y utiliza el portal.

-----  
Sacred Path  
-----

Abre la puerta que está en la parte inferior del cuarto.

-----  
Sacred Bridge  
-----

Sigue avanzando.

-----  
GFMC Compound  
-----

Dirígete hacia el acceso a Sanctuary Fortress.

-----  
Fortress Transport Access  
-----

En la parte central del corredor hay un rayo de luz. Si te metes a él llegarás a un cuartito con un Tanque de Energía (Energy Tank). Agárralo y métete al rayo para regresar al corredor. Regrésate al cuarto anterior.

-----  
GFMC Compound  
-----

Abre la puerta que da a Trooper Security Station.

-----  
Trooper Security Station  
-----

Continúa por el camino. Si no habías destruido previamente la reja, hazlo con una Power Bomb.

-----  
Communication Area  
-----

La puerta que está en la parte superior del cuarto es la que debes abrir.

-----  
Storage Cavern A  
-----

El único motivo de entrar a este cuarto es para que escanees al Luminoth muerto.

Escanea: - Al Luminoth muerto: D-Isl's Testament

-----  
Communication Area  
-----

Abre la puerta que te lleva a "Dynamo Chamber".

-----  
Dynamo Chamber  
-----

Si no habías destruido las rejas de la parte inferior del camino, lo puedes hacer con Power Bombs. También puedes conseguir, si no lo habías hecho antes, una expansión para la Power Bomb (utiliza el Scan Visor para encontrar una roca que puedes destruir, y explótala con una Power Bomb). Abre la puerta.

-----  
Temple Assembly Site  
-----

En este cuarto hay un portal (si no lo haz encontrado, necesitas pegarle al cristal de la columna utilizando el rayo adecuado). Energiza el portal y utilízalo.

-----  
Plain of Dark Worship  
-----

En este cuarto hay una expansión de misil que ya deberías de haber agarrado si es que has estado siguiendo la guía. Si no la has agarrado, dirígete hacia el centro del cuarto para encontrarla.

Abre la puerta morada.

-----  
Lake Access  
-----

Avanza por el corredor hasta llegar a la puerta.

-----  
Accursed Lake  
-----

En uno de los lados de este cuarto hay una esfera que puedes energizar con el Annihilator Beam para eliminar a los Hunter Ing. Encima de una de las plataformas que toca el agua en este cuarto hay un contenedor especial Ing. Pon el Dark Visor para verlo y pégale. Quítate el visor y destrúyelo. Lo más probable es que tengas que utilizar el Screw Attack desde una plataforma alta para obtener la Llave Nueve, correspondiente a J-Fme (Dark Temple Key / Sky Temple Key).

-----  
Varios  
-----

Ahora hay que ir a Agon Wastes. Puedes tomar el siguiente camino:

Lake Access -> Plain of Dark Worship (Utiliza el portal) ->  
Temple Assembly Site -> Collapsed Tunnel -> Industrial Site ->  
Agon Transport Access -> Transport to Agon Wastes

- Agon Wastes -

Transport to Temple Grounds -> Plaza Access -> Mining Plaza



-----  
Agon Temple  
-----

Primero abriremos la puerta negra.

-----  
Mine Shaft  
-----

Métete al hoyo y avanza por el camino.

-----  
Mining Station B  
-----

Cerca de donde está el Luminoth muerto hay una pared que puedes explotar. Hazlo utilizando una Power Bomb, y luego abre la puerta blanca que habrás encontrado.

-----  
Storage A  
-----

La Expansión de Misil está en la parte central del cuarto.

-----  
Varios  
-----

Regrésate al Templo: Mining Station B -> Mine Shaft -> Agon Temple

-----  
Agon Temple  
-----

Ahora abriremos la puerta blanca.

-----  
Sandcanyon  
-----

Utiliza el Screw Attack para llegar a la plataforma que está en el centro del cuarto. Una vez que estés sobre ella, explota la roca que ahí se encuentra, utilizando una Power Bomb. No solo tirarás la estructura metálica, sino que también revelarás una expansión para la Power Bomb.

Abre la puerta azul.

-----  
Ventilation Area A  
-----



-----  
Métete al hoyo y sigue el camino hacia la derecha. Aquí habría una  
Expansión de Misil, pero sí has seguido la guía ya la obtuviste.

-----  
Main Reactor  
-----

Escanea al Luminoth que está enfrente de ti. Después utiliza la vía  
de la Spider Ball para bajar. Al lado de esta vía encontrarás otra.  
Utilízala para subir, y después emplea el Boost Ball para ir lanzándote  
de vía en vía (Asegúrate de que pases por el hoyo que hay entre cada  
dispositivo que baja y sube con la vía) hasta que llegues al otro lado  
del cuarto. Ahí verás una estructura en el suelo. Pon una bomba (bomba  
normal) para destruirla y agarra la Expansión de Misil.

Busca el hoyo en la pared para llegar a la zona principal del cuarto.  
Are la puerta que te lleva a "Sand Processin".

Escanea: - Al Luminoth muerto: B-Stl's Testament

-----  
Sand Processing  
-----

Utiliza el medio cilindro para impulsarte y llegar hasta arriba de dicha  
estructura. Ahí encontrarás un hoyo. Métete a él para llegar a un cuartito.  
Energiza el Bomb Slot y regresa al medio cilindro. Agarra la Expansión de  
Misil que ahora está a tu alcance.

Utiliza el medio cilindro para llegar a la puerta que está en la parte  
superior del cuarto.

-----  
Save Station C  
-----

Salva el Juego.

-----  
Ventilation Area B  
-----

Avanza por el hoyo.

-----  
Bioenergy Production  
-----

Encárgate de los Metroids. Luego escanea la consola que está en un  
extremo del cuarto para regresar las plataformas a su posición elevada.  
Llega a la que se encuentra lo más arriba posible, y desde ahí utiliza  
el Screw Attack para llegar a la plataforma con la puerta verde. Ábrela.

-----  
Storage C  
-----

Agarra la Expansión de Misil.

-----  
Bionergy Production  
-----

Dirígete a "Security Station A"

-----  
Security Station A  
-----

Energiza el Bomb Slot para avanzar.

-----  
Biostorage Station  
-----

Aquí te enfrentarás a una cantidad considerable de Metroids.  
Abre la puerta negra.

-----  
Storage B  
-----

Agarra la expansión de misil.

-----  
Biostorage Station  
-----

Abre la puerta que está en la parte inferior del cuarto.

-----  
Biostorage Access  
-----

Sigue avanzando, teniendo cuidado con los láser y las torretas.

-----  
Command Center  
-----

Energiza y utiliza el portal.

-----  
Doomed Entry

-----  
Abre la puerta negra que te lleva a "Double Path"

-----  
Double Path  
-----

Debes de estar en la parte superior de este cuarto. Mata o esquiva a los Dark Splinters. Abre la puerta blanca.

-----  
Battleground  
-----

En este cuarto hay dos Warrior Ing. Es importante que los elimines primero, y que no te caigas a la parte central del cuarto. Energiza un cristal con el Annihilator Beam, y espera a que estos se maten (Si se atascan tendrás que matarlos manualmente).

Ahora pon el Dark Visor. Verás varias plataformas de color rojo. Al fondo del cuarto notarás al Flying Ing Cache. NO le dispares todavía. Primero utiliza las plataformas para llegar hasta donde se encuentra el contenedor especial.

Destruye el Contenedor Ing y reclama la primera Llave del Sky Temple. (Llave de J-Stl / Sky Temple Key / Dark Temple Key).

Abre la puerta verde.

-----  
Warrior's Walk  
-----

Una parte de la plataforma que está encima del Phazon puede ser destruida con una bomba normal. Después de hacerlo, tírate a donde está el Phazon y sigue el camino para llegar a una expansión de misil.

-----  
Judgment Pit  
-----

Abre la puerta que está en la parte inferior del cuarto.

-----  
Junction Site  
-----

En la parte central del camino hay una vía de la Spider Ball. Engánchate a ella y sube para meterte a un Bomb Slot. Energízalo para mover el centro. Déjate caer y agarra la expansión. Regresa al Bomb Slot y vuelve a energizarlo para regresar el cuarto a su normalidad.

Regresa al cuarto anterior.





puede ser explotada con una Power Bomb (Utiliza el Visor para Escanear para identificarla). Una vez que hayas destruido la roca, tírate al agua.

Adentro del agua pon el Dark Visor. Busca el Flying Ing Cache (está sumergido) y dispárale. Quítate el Visor y destruye el contenedor especial y agarra la segunda Llave del Sky Temple, correspondiente a B-Stl (Sky Temple Key / Dark Temple Key).

Energiza y utiliza el portal.

-----  
Main Reactor  
-----

Lee abajo.

-----  
Varios  
-----

Un cuarto ha sufrido un cambio desde la vez pasada que lo visitaste. Acude a "Biostorage Station" para escanear una nueva cosa.

Puedes tomar el siguiente camino:

Sand Processing -> Save Station C -> Ventilation Area B ->  
Bioenergy Production -> Security Station A -> Biostorage Station

-----  
Biostorage Station  
-----

Escanea una de las cosas que están en el techo (son las cosas de las que salen los Metroids). Luego escanea a un Metroid que salga de una de las cosas que están en el techo.

Escanea: - La cosa que está en el techo: Metroid Cocoon  
- Un Metroid que salga del Metroid Cocoon: Infant Tallon Metroid

-----  
Varios  
-----

Dirígete al cuarto " Ventilation Area A"

Toma el siguiente camino:

Security Station A -> Bioenergy Production -> Ventilation Area B ->  
Save Station C -> Sand Processing -> Main Reactor -> Ventilation Area A

-----  
Ventilation Area A  
-----

Toma el camino que está en medio, para llegar a una puerta amarilla (en caso de que no la hayas abierto con anterioridad).



para ver una plataforma invisible que te permitirá llegar del modo convencional.

-----  
Hive Reactor  
-----

Déjate caer al piso base del cuarto. Ahí encontrarás un Dark Ingsasher. Puedes utilizar tu artillería pesada, ya que hay una estación para recargar municiones en un cuarto contiguo.

-----  
Hive Cache 1  
-----

En la parte central del cuarto encontrarás una Estación para recargar municiones.

-----  
Hive Reactor  
-----

Abre la puerta amarilla.

-----  
Hive Reactor Access  
-----

Dispárale a la esfera de luz con materia oscura para energizarla y matar de un golpe a todos los Nightharb. Avanza.

-----  
Entrance Defense Hall  
-----

En la última parte del corredor aparecerán unos Ing. Escanéalos, y luego sigue avanzando.

Escanea: - Al Ing: Ing Larva Swarm

-----  
Hive Entrance  
-----

Llega hasta el otro lado del cuarto utilizando el Screw Attack (tienes que saltar correctamente, o de lo contrario no llegarás). Después métete al rayo de luz.

Una vez que estés arriba, vuelve a cruzar el precipicio. Sobre la plataforma a la que llegues está el Flying Ing Cache. Pon el Dark Visor, pégale, quítate el visor, y destruye el contenedor especial Ing.

Obtendrás la quinta Llave (Dark Temple Key / Sky Temple Key),



correspondiente a S-Jrs.

-----  
Entrance Defense Hall  
-----

Sigue el corredor.

-----  
Hive Reactor Access  
-----

Energiza la esfera del centro para matar a los Nightbarb.

-----  
Hive Reactor  
-----

La puerta que está a tu derecha (puerta roja) te lleva a una estación para salvar.

-----  
Hive Save Station 1  
-----

Salva el Juego.

-----  
Varios  
-----

Ahora deberás de regresar al portal.

Puedes tomar el siguiente camino:

Hive Reactor -> Unseen Way -> Culling Chamber (Utiliza el portal) ->  
Hall of Combat Mastery

-----  
Hall of Combat Mastery  
-----

Abre la puerta que está en la zona encerrada y a la que solamente puedes llegar utilizando el Spider Ball.

-----  
Central Area Transport East  
-----

Toma el elevador.

-----  
Dynamo Works

-----  
Sigue el camino.

-----  
Dynamo Access  
-----

Avanza.

-----  
Main Gyro Chamber  
-----

Abre la puerta que te lleva hacia el Templo.

-----  
Temple Access  
-----

Abre la puerta que sigue.

-----  
Sanctuary Temple  
-----

Abre la puerta que está a tu izquierda.

-----  
Workers Path  
-----

Utiliza el cañón para llegar a la puerta que sigue.

-----  
Dynamo Works  
-----

Métete al hoyo y sigue la vía para la Spider Ball hasta que salgas del hoyo y llegues a un pequeño cuartito con una puerta amarilla (es el cuartito en el que obtuviste el Spider Ball). Abre dicha puerta amarilla.

-----  
Dynamo Storage  
-----

Utiliza el portal.

-----  
Hive Cache 3  
-----

Abre la puerta.

-----  
Hive Dynamo Works  
-----

Aquí tienes que llegar a la plataforma que está del otro lado del cuarto. Hay una vía del Spider Ball que te permite hacerlo. Engánchate a ella, y luego utiliza el Boost Ball para impulsarte a la primera esfera. De ahí impúlsate a la segunda, y de esta última llega a la vía para la Spider Ball que está en la pared.

Una vez que estés sobre la plataforma, pon el Dark Visor. Verás el Flying Ing Cache. Pégale, quítate el Dark Visor, y destruye el contenedor especial.

Agarra la Sexta Llave del Sky Temple (Dark Temple Key / Sky Temple Key). Esta es la Llave de C-Ach.

-----  
Varios  
-----

Ya tenemos las Llaves correspondientes a Sanctuary Fortress. Faltan las de Torvus Bog. Sin embargo, primero podemos conseguir una Expansión de Misil.

Sigue el siguiente camino:

Hive Cache 3 -> Dynamo Storage -> Dynamo Works -> Central Area Transport East -> Hall of Combat Mastery -> Minigyro Chamber -> Reactor Core -> Sanctuary Map Station

-----  
Sanctuary Map Sation  
-----

Toca el rayo de luz para encontrar una Expansión de Misil.

-----  
Varios  
-----

Toma el siguiente camino para llegar al elevador más cercano que te lleva a dicha región:

Reactor Core -> Transit Station -> Main Research

-----  
Main Research  
-----

Abre la puerta que está en la parte inferior del cuarto (debería de ser amarilla si es que no la habías abierto antes).

-----

Torvus Transport Access

-----

Sigue el corredor.

-----

Transport to Torvus Bog

-----

Toma el elevador.

=====

= Torvus Bog =

=====

-----

Transport to Sanctuary Fortress

-----

Abre la puerta.

-----

Fortress Transport Access

-----

Evita caer en el agua (hay un Blogg) y abre la puerta (debería de ser de color amarillo si es que no la habías abierto antes).

.....

3.48 Llaves Cuatro y Tres

.....

En esta sección se explicará como conseguir las Llaves Tres y Cuatro (en ese orden), las últimas expansiones de misil, y los últimos dos Tanques de Energía.

-----

Training Chamber

-----

Tírate al agua y ten cuidado con los Dark Bloggs. Métete al camino azul para llegar a la puerta blanca.

-----

Transit Tunnel West

-----

Sigue el camino.

-----  
Gathering Hall  
-----

Cruza el cuarto y abre la puerta gris.

-----  
Transit Tunnel South  
-----

En este cuarto hay una Expansión de Misil. Para agarrarla debes de energizar el primer Bomb Slot y utilizar la corriente de agua (poniendo bombas) para buscar el segundo Bomb Slot. Una vez que activas el segundo Bomb Slot, debes de irte a la parte inferior de la corriente (no podrás agarrar la corriente si lo intentas hacer desde el camino que está en medio). De esta forma llegarás al Tercer Bomb Slot, el cual cambiará la corriente que te permitirá agarrar la expansión.

Abre la puerta que sigue.

-----  
Catacombs  
-----

Energiza el portal y utilízalo.

-----  
Dungeon  
-----

Encárgate de los dos reptiles. Después tírate al agua. Una vez que estés sumergido, escanea el robot circular (Watchdrone). Dispárale a la esfera de luz que está encima del robot, y éste se quitará (es inofensivo el robot). Hazte bola y métete al hoyo que tapaba el robot.

Entrarás a una nueva área del cuarto. Busca el robot que sigue, y repite el proceso para avanzar a la última área del cuarto. Aquí pon el Dark Visor para ver al Flying Ing Cache. Dispárale, quítate el visor, y destruye el contenedor especial.

Agarra la Llave Cuatro, correspondiente a G-Sch (Dark Temple Key / Sky Temple Key). Regresa a la superficie y abre la puerta.

Escanea: - Al robot: Watchdrone

-----  
Undertransit Two  
-----

Avanza.

-----  
Sacrificial Chamber

-----  
Después de abrir la puerta, tendrás que poner una Power Bomb para quitar la reja (en caso de que no la hayas destruido antes). Abre la puerta que está en el nivel de arriba.

-----  
Sacrificial Chamber Tunnel  
-----

Sigue el corredor.

-----  
Undertemple Shaft  
-----

Abre la puerta que está hasta abajo.

-----  
Undertemple Access  
-----

Continúa, teniendo cuidado con los tentáculos.

-----  
Undertemple  
-----

En la parte inferior del cuarto, cerca del portal, hay una pared diseñada para interactuar con el Screw Attack. Utiliza la pared para llegar hasta una expansión de Misil.

Energiza y utiliza el portal.

-----  
Main Hydrochamber  
-----

Abre la puerta que está en la parte superior del cuarto.

-----  
Hydrodynamo Shaft  
-----

Sigue avanzando.

-----  
Hydrodynamo Station  
-----

Llega a la superficie. De ahí utiliza las plataformas para entrar al cuarto que contiene la Estación para Salvar.

-----  
Save Station B  
-----

Salva el Juego.

-----  
Hydrodynamo Station  
-----

Abre la puerta que da al cuarto con el elevador.

-----  
Underground Transport  
-----

Utiliza el elevador.

-----  
Torvus Temple  
-----

Dirígete hacia "Underground Tunnel".

-----  
Underground Tunnel  
-----

Sigue el camino.

-----  
Torvus Grove  
-----

Si has estado siguiendo la guía, ¡Esta es la Última Expansión de Misil!  
Coloca una Power Bomb en las extremidades podridas del árbol (utiliza  
el Visor para Escanear para identificar dichas zonas). El árbol se caerá,  
rompiendo la pared y revelando una Expansión de Misil. Agárrala.

-----  
Meditation Vista  
-----

Aquí hay un Tanque de Energía. Detrás de la máquina generadora de portales  
hay un precipicio. En dicho precipicio, a lo lejos, verás una plataforma.  
Utiliza el Screw Attack para llegar hasta ella. La plataforma te llevará  
hasta el Tanque de Energía (Energy Tank).

Tendrás que utilizar el Screw Attack para regresar a la puerta.

-----

Torvus Grove

-----

Utiliza el medio cilindro para llegar al camino que está en la parte superior del cuarto. Síguelo hasta que encuentres la puerta azul.

-----

Grove Access

-----

Sigue el camino.

-----

Forgotten Bridge

-----

Energiza y utiliza el portal.

-----

Dark Forgotten Bridge

-----

Abre la puerta ubicada en el nivel inferior del cuarto.

-----

Pultrid Alcove

-----

Avanza (ten cuidado con la planta gigante que está en el centro).

-----

Poisoned Bog

-----

Energiza la esfera del centro con el Annihilator Beam para matar al Hunter Ing. Ahora tírate al agua y pon el Dark Visor. Estás buscando al Flying Ing Cache (que, obviamente está sumergido). Cuando lo encuentres destrúyelo, y luego utiliza el Gravity Boost para agarrar la Llave que estaba dentro del contenedor especial.

Esta Llave es la Tercera (Dark Temple Key / Sky Temple Key), y corresponde a S-Dly.

-----

Varios

-----

Toma el siguiente camino para llegar a la estación de salvar más cercana en Torvus Bog:

Pultrid Alcove -> Dark Forgotten Bridge -> Forgotten Bridge ->  
Ruined Alcove -> Torvus Lagoon -> Save Station A



-----  
Save Station A  
-----

Salva el Juego. Ahora tienes la oportunidad de conseguir el último Tanque de Energía (si es que has estado siguiendo la guía). En caso de que lo quieras conseguir, sigue las siguientes instrucciones (están indentadas).

-----  
Save Station A  
-----

Existe un truco para sacar este Tanque de Energía fácilmente. Sin embargo, tendrás que hacer lo siguiente (al pie de la letra).

Salva el Juego. Después, en el mismo cuarto, presiona Start, selecciona "Options", y elige "Quit Game". El juego pondrá la pantalla de inicio. Ahora escoge el archivo que has estado utilizando.

Estarás de vuelta en este cuarto.

-----  
Varios  
-----

Toma el siguiente camino:

Torvus Lagoon -> Ruined Alcove -> Forgotten Bridge -> Plaza Access  
-> Torvus Plaza.

-----  
Torvus Plaza  
-----

Aviéntate a donde está el medio cilindro y utilízalo para llegar a unas vías ubicadas en la parte superior del cuarto. Simplemente sigue el camino de las vías y de las plataformas. Cuando llegues a donde está la planta que te avienta ácido, quizá querrás dejarte caer, lanzarle un Súper Misil para que deje de molestar, y después regresar a las vías de la Spider Ball.

Sigue las vías y las plataformas, hasta que llegues a un cañón. Métete al cañón y serás disparado a una plataforma. Sobre dicha plataforma está el Tanque de Energía (Energy Tank). Agárralo.

Nota: Si no hiciste lo de salvar el Juego y salirte y luego reiniciarlo, el Tanque de Energía se saca de la misma manera. La única diferencia es que existe la posibilidad de que la cámara del juego se ponga de una manera en la que no te deje ver lo que estás haciendo sobre la vía del Spider Ball.

-----  
Varios  
-----

Regrésate a la estación para salvar:

Plaza Access -> Forgotten Bridge -> Ruined Alcove -> Torvus Lagoon  
-> Save Station A

-----  
Varios  
-----

Ahora hay que llevar las 9 Llaves del Sky Temple a su lugar.

Puedes seguir el siguiente camino:

- Torvus Bog -

Torvus Lagoon -> Temple Transport Access -> Transport to Temple Grounds

- Temple Grounds -

Transport to Torvus Bog -> Torvus Transport Access -> Path of Eyes ->  
Hall of Eyes (energiza y utiliza el portal) -> Base Access ->  
War Ritual Grounds -> Shrine Access -> Gateway Access ->  
Sky Temple Gateway

.....

3.49 El Emperador

.....

¿Será esta la Batalla Final? U-Mos te advirtió que el más poderoso de los Ing se encuentra en el Sky Temple.

-----  
Sky Temple Gateway  
-----

Toca el holograma que está en el centro del cuarto. Las 9 Llaves del Sky Temple se colocarán en sus lugares respectivos. Asimismo aparecerá un rayo de luz.

Toca el rayo de luz para ser transportado al Sky Temple.

=====  
= Sky Temple =  
=====

-----  
Sky Temple Energy Controller  
-----

Utiliza la plataforma que está en uno de los lados del cuarto para

llegar al techo. En el techo hay una Estación para Salvar. Salva tu juego. Después procede a abrir la puerta azul.

-----  
Sanctum Access  
-----

Como te podrás dar cuenta, el Sky Temple está al revés. Por esta razón las puertas se encuentran en el techo. Enfrente de ti hay una pared diseñada para interactuar con el Screw Attack. Utilízalo para llegar hasta arriba, y abre la puerta.

-----  
Sanctum  
-----

Acércate al núcleo rojo.

Jefe: Emperor Ing: Emperor Ing Head / Emperor Ing Body

El más temido de los Ing... Y es hora de que lo mates. Inicia escaneando su cabeza y su cuerpo. Lo único que necesitas hacer para derrotar esta fase del Jefe es destruir todos los tentáculos que saca. Para hacerlo recomiendo que uses ráfagas del Light Beam o el Seeker Launcher (Asegúrate de enfocar los tentáculos, ya que de lo contrario es muy difícil que le atines). Una vez que destruyes todos los tentáculos inicia su segunda fase.

Los tentáculos en algunas ocasiones empezarán a girar alrededor del cuarto. Este ataque puede ser muy dañino, ya que te quitarán bastante vida cada vez que te golpeen. Para detener los tentáculos simplemente dispárale una ráfaga simple del Light Beam a la cabeza.

Los tentáculos también se juntarían para crear una bola de energía, la cual lanzan hacia ti. Puede ser esquivada utilizando el Boost Ball o el Dash. Cuando los tentáculos abran un portal que les permite teleportarse, no dejes de moverte.

Es importante que sepas que NO dañarás al Jefe en esta fase.

Jefe: Emperor Ing: Emperor Ing Eye / Emperor Ing Body

Esta fase inicia una vez que has destruido todos los tentáculos. Al Jefe le saldrá un ojo que tiene dos barreras. Entre ambas barreras hay un espacio descubierto. Debes de utilizar el espacio descubierto para dispararle al ojo Súper Misiles. Repite el proceso cuantas veces puedas. No se te olvide escanear al ojo.

Ten mucho cuidado con el láser del ojo. Si te pega, tu arma se contraerá, por lo cual te tendrás que esperar un poco para disparar. Utiliza el Dash y saltos para alejarte del láser.

En esta fase SÍ dañas al Jefe.

Después de haber realizado el láser aproximadamente tres veces, el Jefe regresará a su primera fase (Esto significa que regresará a su primera fase sin importar si lo lograste dañar o no). Cada vez que regresa a su primera fase tendrá más tentáculos, así que recomiendo

que lo dañes lo más que puedas durante la segunda fase.

Una vez que le quites toda la vida, te enfrentarás a una fase más.

Jefe: Emperor Ing: Emperor Ing Chrysalis

Inicia escaneando la esfera (El Jefe). Como te habrás dado cuenta, el piso se ha llenado de un gas tóxico. Hazte bola y utiliza el Spider Ball para engancharte al Jefe y subirte a él.

Para derrotar a esta fase basta con que destruyas, con bombas (recomiendo Power Bombs), cada tentáculo que sale de los círculos blancos que hay en la esfera. Una vez que has destruido al tentáculo, el círculo se sumirá y su centro se volverá oscuro.

Recomiendo que en esta fase mates a los Inglet que están alrededor del Jefe (son las sustancias negras que se mueven alrededor de la esfera) utilizando bombas simples. De esta forma podrás recuperar TODA tu energía y municiones. Puede ser algo tardado, pero vale la pena (los Inglets nunca se acabarán).

Una vez que te falten pocos tentáculos por destruir, el cuarto se llenará completamente de la sustancia tóxica, por lo cual te tendrás que dar prisa en destruir los tentáculos restantes.

Jefe: Emperor Ing: Mutated Emperor Ing

La fase final del Jefe. Escanéalo, y luego prepárate para la pelea. El único punto débil de este Jefe es su boca. Sin embargo, su boca tiene un escudo que deberás de destruir primero. Para destruirlo, dispárale Súper Misiles (te darás cuenta que cada vez que el Súper Misil lo golpea en la boca, él se pone de color amarillo). Si no le atinas a la boca, el golpe no le hará daño. Evita dispararle cuando se cubre la boca con las piernas o la cierra.

Una vez que has destruido el escudo de su boca, cambia al Annihilator Beam y empieza a dispararle (Recuerda que este rayo es auto-guiado, por lo cual los rayos irán y le pegarán en la boca (si es que esta está abierta). Con cada golpe el Jefe se deberá de poner rojo. Repite hasta que le vuelva a salir su escudo.

Cuando trae el escudo, el color de su boca es rojo o amarillo. Cuando se le ha roto el escudo, el color de su boca es blanco o negro. Si no tienes muchas municiones (menos de 100 al inicio de la pelea), le puedes pegar a su boca cuando no trae el escudo utilizando el rayo de color opuesto al de su boca.

Para esquivar los ataques del Jefe, mi mejor recomendación es que siempre te estés moviendo y que realices constantemente el Dash. Ocasionalmente unas cosas blancas o púrpuras rodearan al Jefe. Dispárales para conseguir municiones y/o energía.

Una vez que hayas derrotado al Jefe, Samus agarrará la energía del Controlador de Energía más importante de Aether. Consecuentemente, iniciará un conteo, indicando cuanto tiempo sobra hasta que el planeta se destruya. También habrás recuperado toda tu energía.

Debo de estresar la importancia de que todo lo que sigue lo realices rápidamente, ya que... ¡el planeta va a desaparecer!

Súbete a la plataforma del centro y utiliza el Screw Attack para llegar a la puerta. Ábrela.

- Escanea: - El cuerpo del Emperador Ing: Emperor Ing Body
- La cabeza del Emperador Ing: Emperor Ing Head
- El ojo del Emperador Ing: Emperor Ing Eye
- El Emperador Ing hecho bola: Emperor Ing Chrysalis
- El Emperador Ing mutado: Mutated Emperor Ing

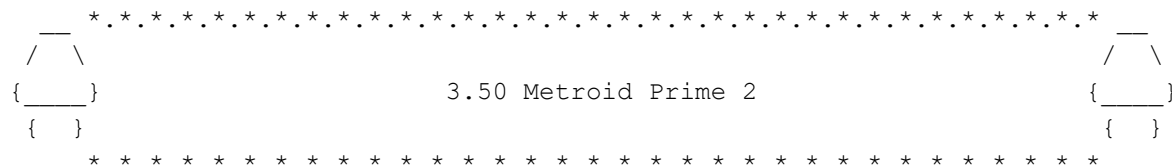
-----  
Sanctum Access  
-----

Tírate hasta abajo y abre la puerta.

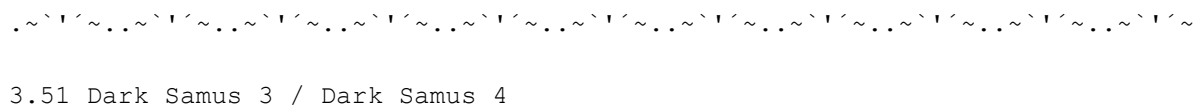
-----  
Sky Temple Energy Controller  
-----

Si tienes pocos misiles, puedes destruir los contenedores que hay en los lados para obtener más. No te preocupes en conseguir municiones para el Light/Dark Beam.

En el centro del cuarto está el holograma que te permitirá salir del Sky Temple y llegar a Sky Temple Grounds. Toca dicho holograma.



Si terminaste el juego Metroid Prime 1, sabrás que el Jefe Final se llamaba Metroid Prime. También recordarás que después de derrotarlo, él adoptó la forma de Samus, al robarse el Phazon Suit. Metroid Prime es Dark Samus.



Las últimas dos fases de Dark Samus.

-----

-----

La batalla final. Y el contador continúa retrocediendo. Por cierto, si mueres mientras peleas contra Dark Samus, se te preguntará si quieres iniciar el Juego desde la última ubicación en la que lo salvaste. Sin embargo, si eliges que sí quieres volver a iniciar el juego desde donde lo salvaste, realmente iniciarás cuando matas al Emperador Ing (Ahorrándote la pelea con este temible Jefe).

JEFE FINAL: Dark Samus 3 / Dark Samus 4

La batalla final iniciará con Dark Samus 3 moviéndose un poco y luego disparándote un rayo (de tamaño considerable) de Phazon. Asegúrate de escanearlo mientras esto sucede. Para esquivar su rayo de Phazon, simplemente salta o utiliza el Dash.

Después de realizar el rayo unas cuantas veces, Dark Samus se volverá invisible. Pon el ECHO VISOR (sí, no es el Dark Visor) para verlo, y dispárale con lo más fuerte que tengas. Recomiendo que sean Súper Misiles, pero si quieres puedes utilizar el Sonic Boom o Ráfagas cargadas del Annihilator Beam.

Repite el proceso hasta que Samus se posicione en el centro del cuarto y deje de moverse. Quitate el Visor, ya que habrá iniciado la última fase de este Jefe.

Aunque realmente no se note el cambio, ahora te estarás enfrentando a Dark Samus 4. Escanéalo para confirmar esto. Esta deberá de ser la última entrada en el Logbook, y si es así, se te notificará que has llenado el Logbook.

Esta forma de Dark Samus NO puede ser dañada de una forma normal. Necesitas recargar el POWER BEAM (nótese que es POWER BEAM), y luego hacer que se llene de Phazon. A continuación se explica como hacer esto.

Cuando Dark Samus 4 está en el centro, estará cubierto por una esfera de Phazon. De aquí te lanzará un misil blanco, o un grupo de cosas blancas que brillan (mejor conocidas como Phazon). Primero que nada, no te muevas alrededor de Dark Samus. Mantente quieto. Solamente te moverás cuando vayas a esquivar el misil blanco, y una vez que lo hayas hecho dejarás de moverte. Segundo, siempre ten recargado el Power Beam.

Por lo general, después de lanzarte el misil blanco te lanza el grupo de cosas blancas que brillan. Estas cosas te dañarán si no las atrapas bien, así que presta atención. No te debes de estar moviendo; Utilizando la mira (botón <R>) moverás tu arma de tal manera que la bola de energía que sale cuando tienes el Power Beam recargado absorba cada una de las cosas brillantes. Si obtuviste la mayoría de estas cosas brillantes, tu bola se pondrá de color azul. Dispárala a Dark Samus 4. Dañarás al Jefe. Esta es la única forma de dañarlo.

Repite el proceso hasta que lo elimines. Recuerda que en esta batalla tienes un tiempo límite.

Escanea: - Al Jefe en la primera parte de la pelea: Dark Samus 3  
- Al Jefe en la segunda parte de la pelea: Dark Samus 4

-----

El Final

-----

Iniciarán varias escenas que no describiré aquí. Al finalizar ellas, se te mostrarán los créditos. También se te podría mostrar, al terminar los créditos, una escena adicional, dependiendo de qué tanto del juego completaste.

¡Felicitaciones!

Has terminado Metroid Prime 2: Echoes. Si es la primera vez que juegas, habrás habilitado la opción del modo difícil de Juego.

-----  
--  
--  
-- 004. Ubicación de las Llaves --  
--  
-----

A continuación se enlista la ubicación de las Llaves de los Templos Oscuros: Dark Temple Keys. Es importante notar que TODAS las llaves se consiguen en el mundo "oscuro". La información sobre la ubicación que se indica en esta sección es muy breve, por lo que si necesitas una ubicación detallada necesitarás leer la explicación que se encuentra en la sección del "Walkthrough". Sin embargo, con la información aquí enlistada te podrás dar una idea de dónde se encuentra la Llave, y cómo obtenerla.

-----

Dark Agon Wastes

-----

~ Llave: 1

~ Cuarto: Trial Tunnel

~ Cómo llegar: Dark Agon Temple -> Trial Tunnel

~ Qué hacer: Abre una puerta azul en Dark Agon Temple para entrar a Trial Tunnel. La llave está a simple vista.

~ Llave: 2

~ Cuarto: Doomed Entry

~ Cómo llegar: Command Center (Agon Wastes) -> Doomed Entry (Dark Agon Wastes)

~ Qué hacer: Disparale un misil a la roca que está cubriendo un cristal pegado a uno de los pilares. Luego energiza el cristal para que el pilar descienda y te puedas subir a él para posteriormente alcanzar la llave.

~ Llave: 3

- ~ Cuarto: Battleground
- ~ Cómo llegar: Doomed Entry -> Double Path -> Battleground
- ~ Qué hacer: Acércate a la Llave y luego destruya a todos los Warrior Ings.

-----  
Dark Torvus Bog  
-----

- ~ Llave: 1
- ~ Cuarto: Dark Torvus Arena
- ~ Cómo llegar: Polluted Mire -> Dark Falls -> Dark Forgotten Bridge -> Dark Arena Tunnel -> Dark Torvus Arena
- ~ Qué hacer: Es necesario que primero pelees contra el Boost Ball Guardian para que recuperes el Boost Ball. En la zona principal del cuarto hay una zona con paredes en forma de un medio cilindro. Puedes utilizar el Boost Ball aquí para agarrar momento y alcanzar la Llave.

- ~ Llave: 2
- ~ Cuarto: Undertemple Access
- ~ Cómo llegar: Hydrodynamo Shaft (Torvus Bog) -> Undertemple Access (Dark Torvus Bog)
- ~ Qué hacer: Necesitas tener el Gravity Boost. En Hydrodynamo Shaft, busca un cilindro que está girando. Arriba de él hay un camino (necesitas utilizar el Gravity Boost para llegar a él) que te llevará a un portal que te permite entrar a Undertemple Access. La llave está a simple vista en Undertemple Access.

- ~ Llave: 3
- ~ Cuarto: Venomous Pond
- ~ Cómo llegar: Dark Forgotten Bridge -> Brooding Ground -> Venomous Pond
- ~ Qué hacer: Métete al hoyo que está en Venomous Pond, cerca de la puerta que te lleva a la zona "Brooding Ground". Cuando salgas de dicho hoyo estarás en un puente roto. Desde dicho puente puedes engancharte al Grapple Point que está en el techo, y utilizarlo para agarrar la Llave.

-----  
Ing Hive  
-----

- ~ Llave: 1
- ~ Cuarto: Culling Chamber
- ~ Cómo llegar: Dynamo Works (Sanct. Fort.) -> Hive Dynamo Works (Ing Hive) -> Central Hive East Transport -> Culling Chamber
- ~ Qué hacer: Busca la vía para la Spider Ball que pasa por el techo. Cuando la encuentres, engánchate a ella y sigue el camino hasta que llegues a la Llave del Templo Oscuro. Ten en cuenta que tendrás que utilizar una bomba para romper el bloque que te impide llegar a ella.

- ~ Llave: 2
- ~ Cuarto: Hive Gyro Chamber
- ~ Cómo llegar: Hive Dynamo Works -> Hive Dynamo Access -> Hive Gyro Chamber
- ~ Qué hacer: Tirate a la parte central del cuarto (donde está la esfera metálica). Debajo de la esfera metálica verás una vía para la Spider Ball. Engánchate a ella y utilízala para subirte a la esfera metálica. Una vez que estés sobre la esfera, sigue subiendo (teniendo cuidado con los Darkling Tentacles) hasta que encuentres otra vía para la Spider Ball (está en el extremo superior de la esfera). Engánchate a esa vía y, cuando llegues a su final, utiliza el Boost Ball para impulsarte a otra vía que



está arriba. De aquí vuelve a utilizar el Boost Ball una vez que te hayas posicionado enfrente de la Llave para agarrarla.

- ~ Llave: 3
- ~ Cuarto: Aerial Training Site
- ~ Cómo llegar: Main Gyro Chamber (Sanc. Fort.) -> Main Research (Sanc. Fort.) -> Staging Area (Ing Hive) -> Central Hive West Transport (Ing Hive) -> Aerial Training Site
- ~ Qué hacer: En Central Hive West Transport tendrás que utilizar el Screw Attack para llegar a Aerial Training Site, donde la llave estará a plena vista.

~~~~~  
Sky Temple  
~~~~~

Las Llaves del Sky Temple tienen una diferencia grande con respecto de las otras: se encuentran dentro de contenedores a los que primero les necesitas disparar con el Dark Visor, y luego quitarte el visor para terminar de destruirlo.

- ~ Llave: 1 - J-Stl
- ~ Ubicación: Dark Agon Wastes
- ~ Cuarto: Battleground
- ~ Cómo llegar: Doomed Entry -> Double Path -> Battleground
- ~ Qué hacer: pon el Dark Visor. Verás varias plataformas de color rojo. Al fondo del cuarto notarás al Flying Ing Cache. NO le dispares todavía. Primero utiliza las plataformas para llegar hasta donde se encuentra el contenedor especial, y luego ya destrúyelo y agarra la Llave.

- ~ Llave: 2 - B-Stl
- ~ Ubicación: Dark Agon Wastes
- ~ Cuarto: Dark Oasis
- ~ Cómo llegar: Hall of Stairs -> Dark Oasis
- ~ Qué hacer: Cerca de donde está la zona iluminada por el cristal hay una roca que puede ser explotada con una Power Bomb (Utiliza el Visor para Escanear para identificarla). Una vez que hayas destruido la roca, tírate al agua. Adentro del agua pon el Dark Visor. Busca el Flying Ing Cache (está sumergido) y destrúyelo para agarrar la Llave.

- ~ Llave: 3 - S-Dly
- ~ Ubicación: Dark Torvus Bog
- ~ Cuarto: Poisoned Bog
- ~ Cómo llegar: Dark Forgotten Bridge -> Pultrid Alcove -> Poisoned Blog
- ~ Qué hacer: Tírate al agua y pon el Dark Visor. Estás buscando al contenedor (que, obviamente está sumergido). Cuando lo encuentres destrúyelo, y luego utiliza el Gravity Boost para agarrar la Llave que estaba dentro del contenedor especial.

- ~ Llave: 4 - G-Sch
- ~ Ubicación: Dark Torvus Bog
- ~ Cuarto: Dungeon
- ~ Cómo llegar: Gathering Hall (Torvus Bog) -> Transit Tunnel South (Torvus Bog) -> Catacoms (Torvus Bog) -> Dungeon (Dark Torvus Bog)
- ~ Qué hacer: tírate al agua. Una vez que estés sumergido, escanea el robot circular (Watchdrone). Dispárale a la esfera de luz que está encima del robot, y éste se quitará (es inofensivo el robot). Hazte bola y métete al hoyo que tapaba el robot. Entrarás a una nueva área del cuarto. Busca el robot que sigue, y repite el proceso para avanzar a la última área del

cuarto. Aquí pon el Dark Visor para ver al Flying Ing Cache que destruirás.

~ Llave: 5 - S-Jrs  
~ Ubicación: Ing Hive  
~ Cuarto: Hive Entrance  
~ Cómo llegar: Hive Reactor -> Hive Reactor Access -> Entrance Defense Hall -> Hive Entrance  
~ Qué hacer: Llega hasta el otro lado del cuarto utilizando el Screw Attack (tienes que saltar correctamente, o de lo contrario no llegarás). Después métete al rayo de luz. Una vez que estés arriba, vuelve a cruzar el precipicio. Sobre la plataforma a la que llegues está el Flying Ing Cache que tendrás que destruir.

~ Llave: 6 - C-Ach  
~ Ubicación: Ing Hive  
~ Cuarto: Hive Dynamo Works  
~ Cómo llegar: Dynamo Works (Sanct. Fort.) -> Dynamo Storage (Sanct. Fort.) -> Hive Cache 3 (Ing Hive) -> Hive Dynamo Works  
~ Qué hacer: Aquí tienes que llegar a la plataforma que está del otro lado del cuarto. Hay una vía del Spider Ball que te permite hacerlo. Engánchate a ella, y luego utiliza el Boost Ball para impulsarte a la primera esfera. De ahí impúlsate a la segunda, y de esta última llega a la vía para la Spider Ball que está en la pared. Una vez que estés sobre la plataforma, pon el Dark Visor y destruye el contenedor.

~ Llave: 7 - D-Is1  
~ Ubicación: Sky Temple Grounds  
~ Cuarto: Ing Reliquary  
~ Cómo llegar: Sacred Path (Temple Grounds) -> Profane Path (Sky Temple Grounds) -> Phazon Pit -> Phazon Grounds -> Reliquary Access -> Reliquary Grounds -> Ing Reliquary  
~ Qué hacer: Pon el Dark Visor y destruye el contenedor que está en el centro del cuarto.

~ Llave: 8 - M-Dhe  
~ Ubicación: Sky Temple Grounds  
~ Cuarto: Defiled Shrine  
~ Cómo llegar: Sky Temple Gateway -> Gateway Access -> Shrine Access -> Defiled Shrine  
~ Qué hacer: Tírate hacia la parte principal del cuarto. Pon el Dark Visor y busca el contenedor. Destruyelo y agarra la Llave.

~ Llave: 9 - J-Fme  
~ Ubicación: Sky Temple Grounds  
~ Cuarto: Accursed Lake  
~ Cómo llegar: Temple Assembly Site (Temple Grounds) -> Plain of Dark Worship (Sky Temple Grounds) -> Lake Access -> Accursed Lakes  
~ Qué hacer: Encima de una de las plataformas que toca el agua está el contenedor especial Ing. Pon el Dark Visor para verlo y destrúyelo. Lo más probable es que tengas que utilizar el Screw Attack desde una plataforma alta para obtener la Llave.



- ~ Dark Quad MB - SubJefe, Escanéalo en la pelea contra Quadraxis
- ~ Dark Samus 1 - Jefe
- ~ Dark Samus 2 - Jefe
- ~ Dark Samus 3 - Jefe
- ~ Dark Samus 4 - Jefe
- ~ Dark Shredder - Escanéalo en la pelea contra Chykka
- ~ Final Head Module - Jefe (Quadraxis)
- ~ Flying Ing Cache - Los contenedores que contienen las Llaves del Sky Temple. Al destruirlos no vuelven a aparecer.
- ~ GF Gate MK VI: Requiere que le dis pares a los candados. Una vez abierta no puede ser escaneada.
- ~ GF Gate MK VII: Requiere que la destruyas con una Power Bomb. Después de ser destruida, no puede ser escaneada.
- ~ Grapple Guardian - Jefe
- ~ Growler Class Turret - Escanéala la primera vez que entres a Temple Grounds, Trooper Security Station, ya que desaparecen.
- ~ Ing Webtrap - En la puerta, durante la pelea en Dark Agon Wastes, Battleground
- ~ Ingsasher - Escanéalos en Sanctuary Fortress, cuando te enfrentes a ellos, ya que cuando lo destruyes desaparece.
- ~ Jump Guardian - Jefe
- ~ Kinetic Orb Cannon - Escanéalos antes de activarlos.
- ~ Lightbringer - La primera vez que entras a Dark Agon Wastes, Duelling Range. Esa es la única vez que aparece en todo el Juego.
- ~ Pirate Commando - Escanéalos cuando aparecen en Torvus Grove, o al inicio de Sanctuary Fortress, ya que no aparecerán más.
- ~ Pirate Trooper - La primera vez que los ves es en Agon Wastes, Mining Station A, y en unas pocas ocasiones más antes de que desaparezcan.
- ~ Power Bomb Guardian - Jefe
- ~ Quadraxis - Jefe
- ~ Samus's Gunship - La entrada cambiará cerca de la mitad del Juego, así que escanéalo lo más pronto que puedas (digo, para no molestarte, escanéalo cuando inicia el Juego). Temple Grounds, Landing Site.
- ~ Shielded Head Module - Jefe (Quadraxis)
- ~ Shredder - Escanéalo la primera vez que entres a Torvus Lagoon, ya que luego desaparecen.
- ~ Spider Guardian - Jefe
- ~ Stunned Head Module - Jefe (Quadraxis)
- ~ Vigilance Class Turret - Escanea estas torretas cuando los Piratas te estén disparando desde ellas, en Agon Wastes, Central Mining Station.
- ~ Webling - Escanéalo en Dark Agon Wastes, Feeding Pit, ya que después de destruirlos no aparecerán más.

```

      *.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*
  /    \                                     /    \
{   }                                       {   }
{ }                                         { }
      *.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*.*

```

IV.2 - Orden Logbook

Los escaneables están listados en el orden en el que aparecen en el Logbook. Si te falta escanear algo, cuando entras al Logbook se te indica cuánto porcentaje de la sección correspondiente has completado. Si tienes el 100%, ya completaste esa sección. Si el porcentaje es menor, te falta escanear algo; puedes consultar esta sección para descubrir qué es eso que te falta.

Nota: Si el objeto a escanear tiene un \* significa que es un escaneo único (Checa la sección anterior para más información de esto).

## 1. Creatures

### @ Aether

#### ~ Aquatic

##### % Large Aquatic

- Alpha Blogg: Torvus Bog, Hydrodynamo Shaft \*
- Blogg: Torvus Bog, Fortress Transport Access y Temple Transport Access

##### % Small Aquatic

- Bloggling: Torvus Bog, Hydrodynamo Station
- Hydrlings: Torvus Bog, Path of Roots

#### ~ Flying

##### % Large Flyers

- Shredder: Torvus Bog, Ruined Alcove \*
- Shriekbat: Agon Wastes, Temple Access
- Shrieker: Torvus Bog, Great Bridge

##### % Small Flyers

- Lightflyer: Great Temple, Transport B Access
- Lumite: Agon Wastes, Plaza Access
- Sandbats: Agon Wastes, Mining Plaza
- War Wasp: Temple Grounds, Sacred Bridge

#### ~ Ground

##### % Predators

- Alpha Sandigger: Agon Wastes, Agon Temple \*
- Alpha Splinter: Great Temple, Temple Sanctuary \*
- Grenchler: Torvus Bog, Forgotten Bridge
- Sandigger: Agon Wastes, Mining Plaza
- Splinter: Temple Grounds, Dynamo Chamber
- Sporb: Torvus Temple, Abandoned Worksite

##### % Surface Prowlers

- Brizgee: Agon Wastes, Mining Station A
- Green Kralee: Temple Grounds, Industrial Site
- Kralee: Agon Wastes, Mining Station B
- Krocuss: Torvus Bog, Grove Access
- Lightbringer: Dark Agon, Duelling Range \*
- Seedburster: Torvus Bog, Training Access

% Tunnel Prowlers

- Pillbug: Sanctuary Fortress, Dynamo Works
- Worker Splinter: Temple Grounds, Hive Tunnel

~ Mechanoids

% Large

- Ingsmaasher: Sanctuary Fort., Hall of Combat Mastery y  
Reactor Access \*
- Mekenobite: Sanctuary Fortress, Sanctuary Temple
- Quad MB: Sanctuary Fortress, Agon Transport Access y  
Reactor Core. Es la cabeza del Quad CM
- Quad CM: Sanctuary Fortress, Agon Transport Access y  
Reactor Core
- Watchdrone: Dark Torvus Bog, Sacrificial Chamber

% Small

- Diligence Class Drone: Sanctuary Fort., 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 y  
Reactor Access
- Serenity Class Drone: Sanctuary Fortress,  
Temple Transport Aceso

% Stationary

- Caretaker Class Drone: Sanctuary Fortress,  
Main Research \*
- 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 y Forgotten Bridge

% Darkling Flyers

- Dark Shredder: Dark Torvus Bog, Dark Torvus Temple \*
- Dark War Wasp: Temple Grounds, Service Access
- Nightbarb: Dark Agon Wastes, Save Station 2 y Feeding Station

% Darkling Ground

- Dark Alpha Splinter: Great Temple, Temple Sanctuary \*
- Dark Grenchler: Dark Torvus Bog, Crypt
- Dark Splinter: Dark Agon Wastes, Doomed Entry

% Darkling Mechanoids

- Corrupted Sentreye: Sky Temple Grounds, Abandoned Base
- Dark Diligence Drone: Ing Hive, Hazing Cliff
- Dark Ingsmasher: Ing Hive, Hive Reactor
- Dark Quad CM: Sanctuary Fortress, Sanctuary Temple y Ing Hive, Hive Temple \*
- Dark Quad MB: Sanctuary Fortress, Sanctuary Temple y Ing Hive, Hive Temple \*  
Es la cabeza del Dark Quad CM.

% Darkling Offworld

- Dark Missile Trooper: Temple Grounds, Hive Chamber A \*
- Dark Pirate Commando: Temple Grounds, Meeting Grounds y Torvus Bog, Forgotten Bridge
- Dark Pirate Trooper: Agon Wastes, Portal Terminal

- Dark Preed: Dark Agon Wastes, Doomed Entry
- Dark Tallon Metroid: Sky Temple Grounds,  
Phazon Grounds y  
Ing Hive, Hazing Cliff
- Dark Trooper: Temple Grounds, Command Chamber

~ Emperor Ing

- Emperor Ing Body: Sky Temple, Sanctum. Es el cuerpo, el  
que une al suelo con los tentáculos \*
- Emperor Ing Head: Sky Temple, Sanctum. Es la cosa con  
los tentáculos \*
- Emperor Ing Eye: Sky Temple, Sanctum. Lo puedes escanear  
después de destruir los tentáculos \*
- Emperor Ing Chrysalis: Sky Temple, Sanctum. Es el Jefe Ing  
hecho bola (segunda fase) \*
- Mutated Emperor Ing: Sky Temple, Sanctum. Es el Jefe Ing  
que sí se parece a un Ing  
(tercera fase) \*

~ Guardians

% Amorbis

- Amorbis 1: Dark Agon Wastes, Dark Agon Temple.  
Cuando no está unido a la bola \*
- Amorbis 2: Dark Agon Wastes, Dark Agon Temple.  
Cuando está unido a la bola \*

% Chykka

- Chykka: Dark Torvus Bog, Dark Torvus Temple.  
Primera fase de libélula \*
- Chykka Larva: Dark Torvus Bog, Dark Torvus Temple.  
En la forma de pescado \*
- Chyklings: Dark Torvus Bog, Dark Torvus Temple.  
Las libélulas pequeñas que emite la  
segunda fase de libélula \*
- Dark Chykka: Dark Torvus Bog, Dark Torvus Temple.  
La segunda fase de libélula \*

% Quadraxis

- Damaged Quadraxis: Ing Hive, Hive Temple  
El cuerpo sin la cabeza \*
- Final Head Module: Ing Hive, Hive Temple  
La cabeza, cuando puede ser atacada  
con las bombas \*



- Quadraxis: Ing Hive, Hive Temple  
La primera fase del Jefe. Escanéala cuando  
inicie la batalla \*
- Shielded Head Module: Ing Hive, Hive Temple  
La cabeza, cuando tiene el  
escudo \*
- Stunned Head Module: Ing Hive, Hive Temple  
La cabeza, después de destruir  
el transmisor del escudo \*

% Sub Guardians

- Bomb Guardian: Agon Wastes, Agon Temple \*
- Boost Guardian: Dark Torvus Bog, Dark Torvus Arena \*
- Grapple Guardian: Dark Tor. Bog, Sacrificial Chamber \*
- Jump Guardian: Dark Agon Wastes, Judgment Pit \*
- Power Bomb Guardian: Dark Torvus Bog, Undertemple \*
- Spider Guardian: Sanctuary Fortress, Dynamo Works \*

~ Ing

- Darkling Tentacle: Dark Agon Wastes, Double Path
- Hunter Ing: Dark Torvus Bog, Polluted Mire
- Ing Larva Swarm: Ing Hive, Entrance Defense Hall
- Inglet: Dark Agon, Crossroads
- Ingstorm: Sky Temple Grounds, Reliquary Access  
y Ing Hive, Temple Security Access
- Warrior Ing: Dark Agon Wastes, Dueling Range

@ Offworld

~ Dark Samus

- Dark Samus 1: Agon Wastes, Main Reactor \*
- Dark Samus 2: Sanctuary Fortress, Aerie \*
- Dark Samus 3: Sky Temple Grounds, Sky Temple Gateway  
Escanéala cuando inicie la batalla \*
- Dark Samus 4: Sky Temple Grounds, Sky Temple Gateway  
Escanéala cuando aviente los puntos azules \*

~ Pirates

- Pirate Aerotrooper: Agon Wastes, Bionergy Production y  
Agon Wastes, Mining Station A

- Pirate Commando: Torvus Bog, Torvus Grove, y  
Sanctuary Fortress, Sanctuary Entrance \*
- Pirate Grenadier: Agon Wastes, Command Center
- Pirate Trooper: Temple Grounds, GFMC Compound y  
Agon Wastes, Mining Station A \*
- Preed: Torvus Bog, Hydrodynamo Station

~ Metroids

- Infant Tallon Metroid: Agon Wastes, Biostorage Station
- Tallon Metroid: Agon Wastes, Biostorage Station

## 2. Lore

### @ 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-Ach's Key: Sky Temple Grounds, Sky Temple Gateway \*
- D-Isl'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

% Final Phase

- Sanctuary Falls: Sanctuary Fortress, Watch Station
- Twilight: Sanctuary Fortress, Sanctuary Entrance

% 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: Sanct. Fort., Sanctuary Energy Controller
- Shattered Hope: Sanct. Fort., Main Gyro Chamber
- The Final Crusade: Sanc. Fort., Hall of Combat Mastery
- The Sky Temple: Temple Grounds,  
Fortress Transport Access
- Torvus Falls: Sanctuary Fortress, Main Reactor

~ History

% Dark Age

- Age of Anxiety: Temple Grounds, Meeting Grounds
- 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

~ Keybearer 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-Ach'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

@ 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 Station
- Log 67135: Agon Wastes, Save Station 3
- Log 69898: Agon Wastes, Storage D

~ Cycle 7

- Log 70136: Agon Wastes, Security Station B
- Log 71599: Agon Wastes, Central Mining Station

@ Trooper Logs

~ Force One

- CAPT A. Exeter: Temple Grounds, GFMC Compound
- LCPL J. Brode: Temple Grounds, GFMC Compound
- PFC I. Crany: Temple Grounds, GFMC Compound
- PFC G. Haley: 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. Brouda: Temple Grounds, Communications Area
- PFC M. Veroni: Temple Grounds, Collapsed Tunnel
- SPC B. Reeves: Temple Grounds, Command Chamebr
- SPC M. Angseth: Temple Grounds, Trooper Security Station

### 3. Research

#### @ Aether Studies

##### ~ Aether

- Aether: Agon Wastes, Command Center
- Dark Portal: Agon Wastes, Portal Terminal
- Energy Controller: Great Temple,  
Main 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, Biostorage Station
- Splinter Cocoon: Temple Grounds, Dynamo Chamber
- War Wasp Hive: Temple Grounds, Temple Assembly Site y  
GMFC Compound

##### ~ Darklings

- Dormant Ingclaw: Sky Temple Grounds, Phazon Grounds y  
Accursed Lake
- Ing Webtrap: Dark Agon Wastes, Battleground  
Durante la batalla, escanea las cosas que  
cubren la puerta \*
- Ingclaw: Dark Agon Wastes, Watering Hole
- Webling: Dark Agon Wastes, Feeding Pit Access \*

~ Ing Storage

- Bladepod: Dark Agon Wastes, Portal Site
- Flying Ing Cache: Ing Hive, Hive Dynamo Works  
y demás lugares en los que aparecen  
las Sky Temple Keys. Es el contenedor  
que contiene la Llave \*
- Ingsphere Cache: Dark Torvus Bog, Dark Forgotten Bridge
- Ingworm Cache: Ing Hive, Culling Chamber

~ Plantforms

- Agon Bearerpod: Agon Wastes, Transport to Temple Grounds
- Bloatsac: Torvus Bog, Forgotten Bridge
- Blueroot Tree: Agon Wastes, Save Station A
- Sandgrass: Agon Wastes, Plaza Access
- Torvus Bearerpod: Torvus Bog, Transport to Temple Grounds
- Torvus Hanging Pod: Torvus Bog, Temple Transport Access

@ Luminoth Technology

~ Lift Crystals

- Dark Lift Crystal: Dark Agon Wastes, 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  
Se obtiene al dispararle con Light Beam
- Light Beacon: Dark Agon Wastes, Feeding Pit
- Nullified Beacon: Dark Agon Wastes, Feeding Pit  
Se obtiene al dispararle con Dark Beam
- Super Beacon: Dark Agon Wastes, Feeding Pit  
Se obtiene al dispararle con Annihilator Beam

~ Light Crystals

- Energized Crystal: Dark Agon Wastes, Feeding Pit  
Se obtiene al dispararle con Light Beam
- Light Crystal: Dark Agon Wastes, Feeding Pit
- Nullified Crystal: Dark Agon Wastes, Feeding Pit  
Se obtiene al dispararle con Dark Beam

- Super Crystal: Dark Agon Wastes, Feeding Pit  
Se obtiene al dispararle con Annihilator Beam

~ Utility Crystals

- Sentinel Crystal: Torvus Bog, Forgotten Bridge
- Dark Sentinel Crystal: Dark Torvus Bog,  
Dark 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
- Kinetic Orb Cannon: Temple Grounds, Sacred Bridge  
O algún otro lugar donde haya un  
cañón, antes de activarlo \*
- Spider Ball Track: Sanctuary Fortress, Dynamo Works
- Spinner: Torvus Bog, Forgotten Bridge  
Debes de escanearlo antes de activarlo
- 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  
Escanéalo antes de llegar a la mitad  
del Juego \*

```

*****
/      \
{      }
{      }
*****
IV.3 - Orden Cronológico
*****
/      \
{      }
{      }
*****

```

Los escaneables están listados en el orden en el que los encontrarás.

-----

## Temple Grounds

-----

### ~ Landing Site

- La nave de Samus: Samus's Gunship

### ~ Hive Chamber A

- La reja/puerta: GF Gate Mk VI

### ~ Hive Tunnel

- A uno de los bichos: Worker Splinter

### ~ Command Chamber

- A los soldados: - GSGT C. Benet
  - SPC B. Reeves
- El dispositivo al que te metes y que activas con una bomba: Bomb Slot
- A uno de los soldados "enemigos": Dark Trooper

### ~ Industrial Site

- Bicho: Green Kralee
- Los capullos que están sobre una pared (Splinter Cocoon). Deben de ser escaneados antes de que el Splinter salga de ellos.
- Bicho: Splinter
- El puente: GF Bridge

### ~ Collapsed Tunnel

- Al soldado: PFC M. Veroni

### ~ Temple Assembly Site

- El capullo del que salen los Splinters: Spinter Cocoon
  - \* También puede ser escaneado en "Dynamo Chamber"

### ~ Dynamo Chamber

- La puerta/reja: GF Gate Mk VII

### ~ Communication Area

- Al soldado: PFC L. Brouda

### ~ Trooper Security Station

- La torreta que está en el techo: Growler Class Turret
- Al Soldado: SPC M. Angseth

### ~ GFMC Compound

- La nave de la Federación: GFS Tyr
- A los soldados: - CAPT A. Exeter
  - LCPL J. Brode
  - PFC G. Haley
  - PFC I. Crany
  - PFC S. Milligan
  - SPC F. Triplette
- Al enemigo: Dark Splinter
- Al dispositivo: Kinetic Orb Cannon

### ~ Sacred Bridge

- Al soldado: PFC E. Denys
- A la abeja: War Wasp

### ~ Sacred Path

- Al panal: War Wasp Hive



-----  
Great Temple  
-----

~ Temple Sanctuary

- Al Jefe, antes de que la oscuridad lo envuelva: Alpha Splinter
- Al Jefe después de ser poseído: Dark Alpha Splinter

~ Main Energy Controller

- El alienígena: U-Mos
- La máquina: Energy Controller
- El holograma: Origins

~ Transport B Access

- El enemigo volador: Lightflyer

-----  
Temple Grounds  
-----

~ Industrial Site

- Al Luminoth muerto: J-Fme's Testament

~ Transport to Agon Wastes

- El holograma morado: Our Heritage

-----  
Agon Wastes y Dark Agon Wastes  
-----

~ Transport to Temple Grounds

- Los contenedores circulares con picos: Agon Bearerpod

~ Plaza Access

- El bicho: Lumite
- El pasto: Sandgrass

~ Mining Plaza

- El gusano: Sanddigger
- Los murciélagos: Sandbats

~ Mining Station A

- Al Space Pirate: Pirate Trooper
- Al insecto con concha: Brizgee

~ Temple Access

- El murciélago: Shriekbat

~ Agon Temple

- Al Jefe, antes de ser consumido por la oscuridad: Alpha Sanddigger
- Al Jefe, después de su transformación: Bomb Guardian

~ Agon Energy Controller

- El holograma: Saving Aether

~ Mining Plaza

- El holograma: Paradise

~ Agon Map Station

- La planta: Blueroot Tree
- ~ Portal Terminal
  - Al Space Pirate oscuro: Dark Pirate Trooper
  - Al holograma naranja: Light of Aether
  - Al bicho que está en el hoyo en la pared: Pillbug
- ~ Portal Site
  - Al contenedor Ing: Bladepod
  - Al cristal de luz: Light Crystal
  - La esfera de luz: Light Beacon
- ~ Crossroads
  - El enemigo: Inglet
- ~ Save Station 2
  - El "murciélago": Nightbarb
- ~ Duelling Range
  - Al Ing: Warrior Ing
  - Al objeto que se mueve y emite luz: Lightbringer
- ~ Judgement Pit
  - Al Jefe: Jump Guardian
- ~ Portal Site
  - El portal hacia Aether: Light Portal
- ~ Portal Terminal
  - El portal hacia Dark Aether: Dark Portal
- ~ Mining Station A
  - El holograma: Cataclysm
- ~ Central Mining Station
  - La torreta: Vigilance Class Turret
- ~ Command Center
  - Los hologramas de los Planetas: - Aether
    - Dark Aether
  - La bitácora de los Space Pirates: - Log 44681
    - Log 48853
    - Log 50086
    - Log 54421
    - Log 62217
- ~ Biostorage Access
  - La torreta: Humility Class Turret
- ~ Biostorage Station
  - A los Metroids que están en el segundo piso, en el contenedor grande: Tallon Metroid
  - La bitácora de los Space Pirates: Log 63622
- ~ Bionergy Production
  - Al Space Pirate que vuela: Pirate AeroTrooper
- ~ Save Station C
  - La bitácora de los Space Pirates: Log 67135

- ~ Main Reactor
  - Al Jefe: Dark Samus
  - La sustancia azul: Phazon
  
- ~ Storage D
  - La bitácora de los Space Pirates: Log 69898
  
- ~ Security Station B
  - La bitácora de los Space Pirates: Log 70136
  
- ~ Command Center
  - Al Space Pirate que lanza misiles: Pirate Grenadier
  
- ~ Doomed Entry
  - La bola con picos: Dark Preed
  
- ~ Watering Hole
  - La planta que lanza gases tóxicos: Ingclaw
  
- ~ Feeding Pit
  - A un cristal con materia oscura: Nullified Crystal
  - A una esfera con materia oscura: Nullified Beacon
  - A un cristal energizado: Energized Crystal
  - A una esfera energizada: Energized Beacon
  - Al cristal del pilar que se eleva: Light Lift Crystal
  - Al cristal oscuro del pilar que se eleva: Dark Lift Crystal

\*\*\* Se te indicará que has completado el 40% del Logbook.

- ~ Feeding Pit Access
  - El Ing que se parece a una telaraña con un ojo: Webling
  
- ~ Battleground
  - La telaraña que aparece en las puertas: Ing Webtrap
  
- ~ Double Path
  - Los tentáculos: Darkling Tentacle
  
- ~ Central Mining Station
  - La plataforma que utilizan los Space Pirates: Pirate Skiff
  - La bitácora de los Space Pirates: Log 71599
  - Al Luminoth muerto: J-Stl's Testament
  
- ~ Dark Agon Temple
  - Al Jefe: Amorbis 1
  - Al Jefe: Amorbis 2

-----  
Great Temple  
-----

- ~ Transport C Access
  - Al robot: Harmony Class Drone

-----  
Temple Grounds  
-----

- ~ Abandoned Base (Dark Aether)
  - Escanea: Los ojos que disparan láseres: Corrupted Sentreya

- ~ Path of Eyes
  - El holograma: The World Warped
- 
- Torvus Bog y Dark Torvus Bog
- 
- ~ Transport to Temple Grounds
  - Las plantas/contenedores: Torvus Bearerpod
- ~ Temple Transport Access
  - El contenedor que cuelga de las ramas: Torvus Hanging Pod
- ~ Torvus Lagoon
  - Los animales acuáticos: Hydlings
  - Las criaturas voladoras: Shredder
  - Al Luminoth muerto: S-Dly's Testament
- ~ Great Bridge
  - A la criatura voladora: Shrieker
  - A uno de los ojos: Sentinel Crystal
- ~ Forgotten Bridge
  - Al reptil: Grenchler
  - A los contenedores: Bloatsac
- ~ Dark Forgotten Bridge
  - Los contenedores Ing: Ingsphere Cache
  - A los cristales que parecen ojos: Dark Sentinel Crystal
  - A la planta gigantesca: Dark Phlogus
- ~ Forgotten Bridge
  - Al Space Pirate poseído: Dark Pirate Commando
- ~ Abandoned Worksite
  - A la planta: Sporb
- ~ Torvus Energy Controller
  - El holograma verde: Dark Aether
- ~ Underground Tunnel
  - El holograma verde: Our War Begins
- ~ Torvus Grove
  - Al Space Pirate: Pirate Commando
- ~ Polluted Mine
  - Al Ing: Hunter Ing
- ~ Dark Torvus Arena
  - Al Jefe: Boost Guardian
- ~ Grove Access
  - Al bicho: Krocuss
- ~ Forgotten Bridge
  - El dispositivo que activas con la Boost Ball: Spinner (Nota: Debe de ser escaneado antes de activarlo completamente).

-----  
Temple Grounds  
-----

~ Meeting Grounds

- El holograma morado: Age of Anxiety

~ Landing Site

- Al Luminoth: M-Dhe's Testament

~ Hive Chamber A

- Al "jefe": Dark Missile Trooper

-----  
Agon Wastes y Dark Agon Wastes  
-----

~ Mining Station B

- Al bicho: Kralee
- El holograma naranja: The Stellar Object

-----  
Torvus Bog y Dark Torvus Bog  
-----

~ Brooding Grounds

- La plataforma que sirve como elevador: Liftvine Crystal

\*\*\* Se te indicará que has completado el 60% del Logbook.

~ Hydrodynamo Station

- La bola con picos: Preed
- El enemigo acuático: Blogg

~ Training Chamber

- El holograma verde: Recovering Energy

~ Catacombs

- El Luminoth muerto: G-Sch's Testament

~ Hydrodynamo Station

- El enemigo acuático: Bloggling

~ Training Access

- El bicho: Seedburster

~ Gathering Hall

- El holograma verde: New Weapons

~ Hydrodynamo Shaft / Main Hydrochamber

- Al Blogg gigante: Alpha Blogg

~ Catacombs

- El holograma verde: The New Terror

~ Dungeon

- Al Grenchler oscuro: Dark Grenchler

- ~ Sacrificial Chamber
  - Al Jefe: Grapple Guardian
  - Al dispositivo de "agarre" del Grapple Beam: Grapple Point
- ~ Path of Roots
  - El holograma verde: The Ing Attack
- ~ Dark Torvus Temple
  - A los enemigos que convoca el Chykka Larva: Dark Shredder
  - Primera fase del Jefe: Chykka Larva
  - Segunda fase del Jefe: Chykka
  - Tercera fase del Jefe: Dark Chykka
  - Hijos del Jefe: Chyklings

-----  
Temple Grounds  
-----

- ~ Fortress Transport Access
  - Las torretas: Luminoth Turret
  - El holograma verde: The Sky Temple.

-----  
Sanctuary Fortress e Ing Hive  
-----

- ~ Temple Transport Access
  - Los robots pequeños: Serenity Class Drone
- ~ Power Junction
  - Los robots que se parecen a un gusano: Octopede
- ~ Reactor Access
  - El robot que flota: Rezbit
- ~ Reactor Core
  - El Mecanismo de movimiento del robot: Quad MB
  - La cabeza del robot: Quad CM
- ~ Culling Chamber
  - El contenedor Ing: Ingworm Cache
- ~ Hazing Cliff
  - Al Metroid: Dark Tallon Metroid
  - Al robot esférico: Dark Dilligence Drone
- ~ Dynamo Works
  - Al Luminoth Muerto: C-Rch's Testament
- ~ Dynamo Access
  - El robot esférico: Diligence Class Drone
  - El bicho en el hoyo: Mechlops
- ~ Sanctuary Temple
  - Al mecanismo de movimiento del robot: Dark Quad MB
  - A la cabeza del robot: Dark Quad CM
- ~ Sanctuary Energy Controller

- El holograma azul: Agon Falls

~ Sanctuary Temple

- El enemigo que se agarra a las plataformas: Mekenobite

~ Dynamo Works

- Al Jefe: Spider Guardian

~ Hall of Combat Mastery

- El holograma azul: The Final Crusade

- Al robot grande: Ingsasher

- La vía del Spider Ball: Spider Ball Track

-----  
Torvus Bog y Dark Torvus Bog  
-----

~ Undertemple

- Al Jefe: Power Bomb Guardian

~ Training Chamber

- Al Blogg oscuro: Dark Blogg

-----  
Sanctuary Fortress e Ing Hive  
-----

~ Sanctuary Entrance

- El holograma Azul: Twilight

- El Luminoth Muerto: S-Jrs's Testament

\*\*\* Se te indicará que has completado el 80% del Logbook.

~ Aerie Access

- La Segunda fase de Dark Samus: Dark Samus 2

~ Hive Portal Chamber

- Al robot: Dark Ingsasher

~ Main Research

- El Robot que está adentro del cilindro: Caretaker Class Drone

- El holograma azul: Torvus Falls

~ Watch Station

- El holograma azul: Sanctuary Falls

~ Vault Attack Portal

- La Avispa: Dark War Wasp

~ Central Hive West Transport

- La pared: Wall Jump Surface

~ Hive Temple

- Al Jefe, primera fase: Quadraxis

- Al mecanismo de movimiento derrotado: Damaged Quadraxis

- La cabeza del Jefe con escudo: Shielded Head Module

- La cabeza del Jefe sin escudo: Stunned Head Module

- La última fase de la cabeza del jefe: Final Head Module

~ Temple Security Access

- Las partículas: Ingstorm

~ Aerial Training Site

- Un Cristal energizado con el Annihilator Beam: Super Crystal

- Una Esfera energizada con el Annihilator Beam: Super Beacon

~ Main Gyro Chamber

- El holograma azul: Shattered Hope

-----  
Sky Temple Grounds  
-----

~ Sky Temple Gateway

- A-Kul's Testament

- D-Isl's Key

- C-Ach's Key

- S-Jrs's Key

- G-Sch's Key

- S-Dly's Key

- B-Stl's Key

- J-Stl's Key

- J-Fme's Key

- M-Dhe's Key

~ Defiled Shrine

- Al Contenedor Especial Ing: Flying Ing Cache

~ Phazon Grounds

- Un Ingclaw en hibernación: Dormant Ingclaw

-----  
Temple Grounds  
-----

~ Storage Cavern A

- Al Luminoth muerto: D-Isl's Testament

-----  
Agon Wastes  
-----

~ Main Reactor

- Al Luminoth muerto: B-Stl's Testament

~ Biostorage Station

- La cosa que está en el techo: Metroid Cocoon

- Un Metroid que salga del Metroid Cocoon: Infant Tallon Metroid

-----  
Ing Hive  
-----





## Temple Grounds

-----

### ~ Storage Cavern B

El tanque está en el centro del cuarto, a plena vista. Este cuarto puede ser accesado desde el cuarto "Temple Assembly Site".

-----

## Agon Wastes

-----

### ~ Mining Station Access

Métete al hoyo y avanza hasta que estés en el centro del camino. Ahí deja una bomba para explotar un pedazo del suelo. Después de esto, tírate al hoyo que habrás creado para ser lanzado a un cuartito con un Energy Tank.

### ~ Bionergy Production

Eleva las plataformas de tal forma que te permitan llegar a la plataforma donde se encuentra el Tanque de Energía.

### ~ Mine Shaft

La siguiente explicación aplica solamente si has entrado al cuarto desde "Agon Temple":

Métete al hoyo (a partir de aquí podrás ver el Tanque de Energía). Para conseguirlo haz lo siguiente: Avanza hacia la izquierda, asegurándote de no caerte en el primer bloque que desaparece cuando lo tocas. Después de esto llegarás a una parte en la que hay un bicho dándole vueltas a un cubo de roca. Mata a este bicho utilizando bombas, y luego súbete al cubo sobre el cual daba vueltas.

Desde este cubo te podrás subir a un camino que continúa por arriba. Ya que llegues a dicho camino, avanza por él hacia la izquierda, procurando no caerte hasta abajo. Pasarás por un bloque que desaparece, luego por cuatro. Si sigues avanzando pasarás por otro bloque que desaparece, y luego por dos.

Después de esto llegarás a donde están cuatro bloques que desaparecen. Súbete a ellos, y justamente antes de que desaparezca el último, métete al camino que está hacia la izquierda (notarás que la pared se ve algo rasguñada; esto indica que ahí hay un camino escondido). Ya que estés sobre la pared rasguñada podrás apreciar que hay un camino que sigue hacia arriba antes de llegar al bloque que desaparece (te puedes dar cuenta que el camino continúa porque los rasguños en la pared siguen hacia arriba).

Sube al camino que se dirige hacia arriba, y síguelo hasta que llegues al Tanque de Energía.

-----

## Torvus Bog

-----

### ~ Temple Access

Lo siguiente es en el camino superior del cuarto:

Pon el Visor para Escanear y voltea a ver al suelo mientras caminas hacia adelante. Notarás que hay algo extraño en un disco en el piso (le está saliendo humo y aparece iluminado cuando traes puesto dicho visor). Hazte

bola y deja una bomba sobre el disco. Éste se destruirá. Tírate por el hoyo que acabas de revelar para agarrar el Tanque de Energía.

-----  
Dark Torvus Bog  
-----

~ Ing Cache B

El contenedor está a plena vista en el centro del cuarto. Puedes entrar a este cuarto desde la parte inferior del cuarto "Dark Torvus Temple".

-----  
Torvus Bog  
-----

~ Transit Tunnel East

Para conseguir este tanque es necesario que tengas el Gravity Boost. Dirígete al primer tubo vertical (de izquierda a derecha). Utiliza bombas para impulsarte hacia arriba y activar el Bomb Slot. Esto hará que se activen unas corrientes de agua.

Ahora dirígete al cuarto tubo de derecha a izquierda. Utiliza bombas para impulsarte hacia arriba y activar el Bomb Slot que aquí se encuentra. Este Bomb Slot cambiará la corriente de agua del segundo tubo por un tiempo limitado.

Llega al Segundo tubo y utiliza bombas para elevarte y alcanzar el Tanque de Energía (Cuando te agarre la corriente, espera a que te empieces a subir y, un poquito antes de que llegues a la máxima altura que alcanzas, posiciona otra bomba para que ésta explote cuando te estés cayendo, impulsándote aun más hacia arriba).

-----  
Temple Grounds  
-----

~ Windchamber Gateway

Este cuarto lo puedes acceder abriendo la puerta verde (si es que todavía no la has abierto) que está en "Path of Eyes". Ya que estés en "Windchamber Gateway", utiliza el cañón para llegar al otro lado del cuarto. Después utiliza el Grapple Beam para llegar a donde está el Tanque de Energía.

-----  
Sanctuary Fortress  
-----

~ Reactor Core

Busca el holograma que te permite meterte al cañón. Cuando seas lanzado, engánchate a la esfera metálica. Espérate a que se quite la electricidad y luego utiliza las vías para llegar hasta arriba. En la esfera de arriba posíciónate sobre el círculo rojo y utiliza el Boost Ball para llegar a la siguiente esfera. En esta espera a que se le quite la electricidad a la que le sigue, y luego impúlsate hasta ella, y prosigue a la siguiente.

Espera aquí, y repite hasta llegar a la última esfera. De ella llega a las vías para la Spider Ball, sigue el camino, y al final de las vías utiliza el Boost Ball para llegar al siguiente tramo de vías, el cual te llevará al Tanque de Energía.

-----  
Torvus Bog  
-----

~ Torvus Plaza

Aviéntate a donde está el medio cilindro y utilízalo para llegar a unas vías ubicadas en la parte superior del cuarto. Simplemente sigue el camino de las vías y de las plataformas. Cuando llegues a donde está la planta que te avienta ácido, quizá querrás dejarte caer, lanzarle un Súper Misil para que deje de molestar, y después regresar a las vías de la Spider Ball.

Sigue las vías y las plataformas, hasta que llegues a un cañón. Métete al cañón y serás disparado a una plataforma. Sobre dicha plataforma está el Tanque de Energía (Energy Tank). Agárralo.

NOTA ESPECIAL: Si el movimiento de la cámara no te permite ver lo que estás haciendo, acude a la estación para salvar "Save Station A". Salva el juego y luego presiona Start, y de las opciones escoge "Quit Game". Luego vuelve a escoger tu archivo, y regresa a "Torvus Plaza". La cámara deberá de ponerse de una forma que ahora te permita ver lo que haces.

-----  
Sanctuary Fortress  
-----

~ Watch Station Access

El Tanque de Energía estará en la plataforma a la que descienes cuando entras a este cuarto desde "Watch Station".

-----  
Agon Wastes  
-----

~ Mining Plaza

Pon el Echo Visor. Verás tres dispositivos que emiten ondas. Desactívalos para quitar la puerta que impide el acceso a un Tanque de Energía. Ya que hayas hecho esto, utiliza el Screw Attack para llegar hasta donde está el Tanque de Energía (Energy Tank).

-----  
Torvus Bog  
-----

~ Meditation Vista

Aquí hay un Tanque de Energía. Detrás de la máquina generadora de portales hay un precipicio. En dicho precipicio, a lo lejos, verás una plataforma. Utiliza el Screw Attack para llegar hasta ella. La plataforma te llevará hasta el Tanque de Energía (Energy Tank).

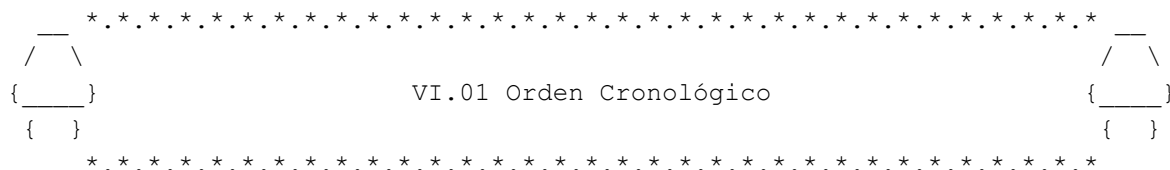


007. Expansiones de Misil

En Metroid Prime 2: Echoes puedes cargar hasta 255 misiles a la vez, gracias a la extensa cantidad de expansiones que existen.

Puedes encontrar las expansiones listadas en dos formas:

- VI.01 Orden Cronológico
- VI.02 Orden Regional



VI.01 Orden Cronológico

Las expansiones están listadas en el orden en el que las podrás ir consiguiendo, tomando en cuenta las habilidades que tienes y la zona en la que te encuentras.

-----  
Temple Grounds  
-----

- ~ GFMC Compound  
Obtén el Lanza Misiles para obtener los primeros cinco misiles.
- ~ Transport to Agon Wastes  
Dispárale a la semilla verde que está en la telaraña para destruirla.  
La expansión de misil está detrás de ella.

-----  
Agon Wastes  
-----

- ~ Sand Cache  
Abre la puerta que está detrás de la reja con el holograma naranja, en el cuarto "Mining Station A". Entrarás al cuarto Sand Cache. En el está la expansión de misil.
- ~ Portal Access A  
La expansión se encuentra detrás del Luminoth que está muerto, en la estructura que tiene a los cañones que te disparan. Para recoger el misil deberás de dejar que los cañones te lancen hasta arriba, y desde ahí dejarte caer hasta donde está la expansión.

- ~ Transport Center  
Este cuarto puede ser accesado desde el cuarto "Portal Terminal".  
Ya que te encuentres en él, deja una bomba en el Bomb Slot para que

se quite la estructura que impedía agarrar la expansión.

~ Command Center

En el camino que está debajo del piso (es el camino que utilizas la primera vez que entras a este cuarto).

~ Storage B

Una vez que hayas conseguido el Dark Beam, regrésate al cuarto "Biostorage Station". Abre la puerta negra que ahí se encuentra para entrar al cuarto "Storage B". Ahí se encuentra la expansión.

-----  
Dark Agon Wastes  
-----

~ Ing Cache 4

Es un cuarto que está pegado al cuarto "Duelling Range". Ya que te encuentres en dicho cuarto, tírate a la parte inferior y busca un hoyo en el cual está la expansión.

-----  
Agon Wastes  
-----

~ Ventilation Area A

Para llegar a este cuarto, primero dirígete a "Agon Temple". De ahí, abre la puerta blanca para entrar a "Sandcanyon". Utiliza el cañon para llegar al otro lado del cuarto, y ahí abre la puerta. Ahora habrás entrado a "Ventilation Area A". La expansión se encuentra siguiendo uno de los caminos que se van hacia arriba.

-----  
Temple Grounds  
-----

~ Temple Assembly Site

Súbete al contenedor gigante que tiene encima un contenedor rojo de menor tamaño. De ahí salta hacia el camino que hay en la parte superior de la pared. Sigue el camino y métete al hoyo al que llegues. Avanza por el hoyo hasta encontrar la expansión.

-----  
Great Temple  
-----

~ Transport B Access

En la parte central del cuarto (donde están los Lightflyers), busca un hoyo en la pared. Métete a él y sigue el camino hacia arriba para encontrar la expansión.

-----  
Torvus Bog  
-----

~ Forgotten Bridge

Enfrente de una de las puertas. No podrás agarrar la expansión hasta que hayas movido el puente desde Dark Aether.

~ Underground Tunnel

Al entrar a este cuarto (proviniedo de "Torvus Temple"), hazte bola y tírate al agua. Luego retrocede y métete debajo de la reja/piso para encontrar la expansión.

~ Plaza Access

Llega a este cuarto que está al lado del cuarto "Forgotten Bridge". Ya que estés en él, métete al hoyo y activa los dos Bomb Slots. Esto te permitirá subirte a las plataformas para llegar al hoyo que está en la parte de arriba del camino. Ya que estés adentro de dicho hoyo, llegarás a un camino en el que puedes utilizar el Boost Ball para subir las paredes de los lados. La expansión está encima de la pared de la derecha.

-----  
Temple Grounds  
-----

~ Hall of Honored Dead

Esta expansión la obtienes automáticamente al agarrar el Seeker Launcher. (Cuando obtienes el Seeker Launcher tu capacidad de misiles incrementa en cinco).

~ Hive Chamber A

En este cuarto te enfrentarás al Dark Missile Trooper. Elimínalo para obtener la Expansión de Misil.

~ Hive Chamber B

Avanza hasta que llegues al hoyo en la pared. Justamente al lado de este hoyo hay otro hoyo (necesitas destruir las cosas verdes) tapado. Deja una bomba sobre la roca que lo tapa, y después métete a dicho hoyo para encontrar la expansión.

~ Communication Area

Pon el Visor para Escanear y busca una plataforma en el suelo (aparecerá iluminada cuando traes puesto dicho visor). Destruye dicha plataforma con una bomba; la expansión está adentro del hoyo que revelarás.

-----  
Sky Temple Grounds  
-----

~ Plain of Dark Worship

Esta zona está en Dark Aether y puede ser accesada desde el portal en la zona "Temple Assembly Site". Ya que te encuentres en "Plain of Dark Worship", métete al corredor y avanza hacia la derecha hasta que llegues a la zona principal del cuarto. La expansión se encuentra en el pilar extraño (y gigante) que está al fondo.

-----  
Dark Agon Wastes  
-----



~ Crossroads

En el Aether normal (Agon Wastes), ve al cuarto "Transport Center". Ya que estés en él, utiliza el "medio cilindro" para subir la pared y llegar al portal. Utiliza el portal para ir a Dark Agon Wastes. Aparecerás en el cuarto "Crossroads", y la expansión estará enfrente de ti.

-----  
Torvus Bog  
-----

~ Portal Chamber

En Dark Torvus Bog, dirígete al cuarto que se llama "Portal Chamber". Ya que estés en él, busca unos escalones que están en la pared, cerca de la puerta que lleva a "Poisoned Bog". Súbete a los escalones y sigue el camino, metiéndote al hoyo y avanzando hasta llegar al portal. Utiliza el portal para llegar al Aether normal: la expansión estará enfrente de ti.

~ Hydrodynamo Station

Enfrente de la puerta morada.

-----  
Dark Torvus Bog  
-----

~ Undertransit One

La estructura en el centro del camino (del hoyo) divide las dos secciones de tubo. En la sección de la izquierda hay una expansión de misil que puede ser agarrada si te dejas caer hasta el tubo de abajo y tomas el camino de en medio que da hacia arriba (de menos de irte directamente al camino de la izquierda que da hacia arriba).

-----  
Torvus Bog  
-----

~ Abandoned Worksite

La expansión se encuentra sobre una plataforma que está cerca, y arriba, de la puerta que te lleva a "Great Bridge". Utiliza el Grapple Beam para llegar a la expansión.

~ Torvus Lagoon

Tírate al agua y, en uno de los extremos del cuarto, verás la expansión de misil (está sumergida). Utiliza el empuje que te da el Gravity Boost para alcanzar la expansión.

-----  
Sky Temple Grounds  
-----

~ War Ritual Grounds

Este cuarto puede ser accesado desde el cuarto "Base Acces". Ya que estés en War "Ritual Grounds", busca la columna (que parece árbol) que tiene una reja. Pon el Dark Visor y sobre la reja verás unos puntos rojos. Utiliza el Seeker Launcher para destruir los puntos al mismo

tiempo. La reja se quitará, y podrás agarrar la expansión.

-----  
Great Temple  
-----

~ Transport A Access

Cerca de la estación para salvar busca (Con el Visor para Escanear) una roca que puede ser destruída con una explosión. Hazte bola y pon una bomba cerca de dicha roca para explotarla. Sigue el camino que habrás revelado para encontrar una expansión de misil.

-----  
Ing Hive  
-----

~ Hazing Cliff

Este cuarto puede ser accesado desde el cuarto "Culling Chamber". Ya que estés en Hazing Cliff, dirígete hacia el extremo del cuarto. Ahí encontrarás la expansión de misil, en un especie de tubo.

-----  
Sanctuary Fortress  
-----

~ Dynamo Works

En la última sección del hoyo en el que peleas contra el Jefe, dirígete lo más que puedas hacia arriba. Cuando las vías del Spider Ball lleguen hasta arriba, suéltate de ellas de tal manera que quedes sobre la plataforma. Pon una bomba y sigue el camino de arriba para llegar a la Expansión de misil.

~ Hall of Combat Mastery

Busca las vías del Spider Ball que están en el centro del cuarto y síguelas para entrar a un hoyo en la pared. Continúa por el camino, hasta que llegues a la expansión de misil (en la zona con el Phazon, te puedes enganchar a la plataforma roja utilizando el Spider Ball. En esa misma zona, cuando llegues hasta arriba, tendrás que utilizar el Boost Ball mientras estés enganchado a la vía para cruzar hasta el otro lado). Una vez que estés debajo de la expansión, explota el bloque que está debajo de ella para poder alcanzarla.

-----  
Torvus Bog  
-----

~ Gathering Hall

Destruye el cristal que está en el suelo utilizando una Power Bomb. Caerás a un medio cilindro, con un tapón en el centro. Explota el tapón con otra Power Bomb. Una vez que el agua se haya drenado, utiliza el Boost Ball para impulsarte sobre el medio cilindro hasta que llegues a las vías de la Spider Ball que están en el techo. Hay una vía en cada lado del cuarto, y llevan a Bomb Slots. Al activar los dos Bomb Slots se quitará la barrera que cubre la expansión y podrás utilizar la plataforma que habrá aparecido para agarrarla.

~ Training Chamber

Utiliza la vía de la Spider Ball para llegar hasta el Bomb Slot que está en el centro del cuarto. Energízalo. La estatua se moverá y podrás agarrar la expansión que está detrás de ella.

-----  
Sanctuary Fortress  
-----

~ Main Research

En una de las paredes hay una vía para la Spider Ball. Lo que debes de hacer es seguir la vía, teniendo cuidado de que no te peguen las cosas que están martillando la pared.

~ Central Area Transport West

Desde la parte superior del cuarto tírate hacia el centro. Ahí verás un hoyo en la pared. Métete a su parte izquierda, y luego toma los caminos de la derecha para llegar hasta la expansión.

-----  
Ing Hive  
-----

~ Aerial Training Site

Utiliza el Screw Attack en la pared que está cerca del portal.

-----  
Sanctuary Fortress  
-----

~ Temple Access

Pon el Echo Visor y voltea a ver hacia el techo. Verás un dispositivo que emite ondas. Dispárale para desactivarlo. Rápidamente llega al cañón y utilízalo para ser lanzado hacia arriba. Caerás dentro de un tubo que te dejará debajo del piso. Ahí está la expansión.

~ Sentinel's Path

Abre la puerta sónica. Las llaves a las que le debes de pegar es, en orden: 2 veces a la de la derecha, luego 1 vez a la de la izquierda, y por último una vez más a la de la derecha.

-----  
Temple Grounds  
-----

~ GFMC Compound

Encima de la nave galáctica. Ayúdate con el Screw Attack para llegar hasta la expansión.

-----  
Sky Temple Grounds  
-----

~ Phazon Grounds

La expansión está en una roca, cruzando el precipicio. Utiliza el

Screw Attack para llegar hasta ella.

-----  
Agon Wastes  
-----

~ Mining Station A

Busca una roca que puede ser destruida (está en el nivel inferior del cuarto). Utiliza una Power Bomb para explotarla. Revelarás un cañón. Métete a él, y activa el Spider Ball cuando seas lanzado. Te engancharás a una vía. Síguela para obtener una Expansión de Misil.

~ Storage A

En el cuarto "Mining Station B" explota la roca que está al lado del Luminoth muerto utilizando una Power Bomb. Encontrarás una puerta. Ábrela para entrar al cuarto "Storage A". La expansión está en el centro del cuarto.

~ Main Reactor

Utiliza el Spider Ball para subir la vía de la derecha, y después emplea el Boost Ball para ir lanzándote de vía en vía (Asegúrate de que pases por el hoyo que hay entre cada dispositivo que baja y sube con la vía) hasta que llegues al otro lado del cuarto. Ahí verás una estructura en el piso. Pon una bomba (bomba normal) para destruirla y agarra la Expansión de Misil.

~ Sand Processing

Utiliza el medio cilindro para impulsarte y llegar hasta arriba de dicha estructura. Ahí encontrarás un hoyo. Métete a él para llegar a un cuartito. Energiza el Bomb Slot y regresa al medio cilindro. Agarra la Expansión de Misil que ahora está a tu alcance.

~ Storage C

Abre la puerta verde que está en el cuarto "Bioenergy Production" (Escanea la consola que está en un extremo del cuarto para regresar las plataformas a su posición elevada. Llega a la que se encuentra lo más arriba posible, y desde ahí utiliza el Screw Attack para alcanzar la plataforma con la puerta verde. La expansión está en el centro del cuarto "Storage C".

~ Storage B

Abre la puerta negra que está en el cuarto "Biostorage Station" para llegar a "Storage B". La expansión está en el centro del cuarto.

-----  
Dark Agon Wastes  
-----

~ Warrior's Walk

Este cuarto puede ser accesado desde "Battleground". En "Warrior's Walk", una parte de la plataforma que está encima del Phazon puede ser destruida con una bomba normal. Después de hacerlo, tírate a donde está el Phazon y sigue el camino para llegar a una expansión de misil.

~ Junction Site

En la parte central del camino hay una vía de la Spider Ball. Engánchate a ella y sube para meterte a un Bomb Slot. Energízalo para mover el centro. Déjate caer y agarra la expansión.'



- 
- ~ GFMC Compound (Obtener el Missile Launcher)
  - ~ Transport to Agon Wastes
  - ~ Temple Assembly Site
  - ~ Hall of Honored Dead (Obtener el Seeker Launcher)
  - ~ Hive Chamber A
  - ~ Hive Chamber B
  - ~ Communication Area
  - ~ GFMC Compound

-----  
Great Temple  
-----

- ~ Transport A Access
- ~ Transport B Access

-----  
Agon Wastes  
-----

- ~ Sand Cache
- ~ Portal Access A
- ~ Transport Center
- ~ Command Center
- ~ Storage B
- ~ Ventilation Area A
- ~ Mining Station A
- ~ Storage A
- ~ Main Reactor
- ~ Sand Processing
- ~ Storage C
- ~ Storage B

-----  
Dark Agon Wastes  
-----

- ~ Ing Cache 4
- ~ Crossroads
- ~ Warrior's Walk
- ~ Junction Site

-----  
Torvus Bog  
-----

- ~ Forgotten Bridge
- ~ Underground Tunnel
- ~ Plaza Access
- ~ Portal Chamber
- ~ Hydrodynamo Station
- ~ Abandoned Worksite
- ~ Torvus Lagoon
- ~ Gathering Hall

- ~ Training Chamber
- ~ Transit Tunnel South
- ~ Torvus Grove

-----  
Dark Torvus Bog  
-----

- ~ Undertransit One
- ~ Undertemple

-----  
Sanctuary Fortress  
-----

- ~ Dynamo Works
- ~ Hall of Combat Mastery
- ~ Main Research
- ~ Central Area Transport West
- ~ Temple Access
- ~ Sentinel's Path
- ~ Sanctuary Map Station

-----  
Ing Hive  
-----

- ~ Hazing Cliff
- ~ Aerial Training Site

-----  
Sky Temple Grounds  
-----

- ~ Plain of Dark Worship
- ~ War Ritual Grounds
- ~ Phazon Grounds

-----  
--  
--  
--  
--  
-----  
008. Expansiones de Munición  
-----  
--  
--  
--  
--  
-----

Las expansiones de Munición son las que expanden la cantidad de municiones que puedes tener del Dark/Light Beam en un instante. Cada expansión te permite cargar 50 municiones más, y existen solamente 4 expansiones; en total, podrás cargar hasta 250 municiones.

-----  
Agon Wastes

-----  
~ Central Mining Station

Métete a la torreta que está a la derecha (te necesitas hacer bola para entrar al holograma que luego se convierte en la torreta). Ahora lo que debes de hacer es destruir los tres contenedores que hay en el cuarto. El primero está hacia la izquierda, debajo de unas plataformas. El segundo debería de estar directamente enfrente de ti, y el último se encuentra en el otro extremo del cuarto (cuando destruyas éste último escucharás un sonido peculiar).

Ahora debes de llegar hasta el otro extremo del cuarto, utilizando las diversas plataformas para lograr esto. Una vez que estés donde está la barrera roja, busca un hoyo que está a la izquierda de ésta y métete a él para encontrar la Expansión de Munición (Beam Expansion).

-----  
Dark Torvus Bog  
-----

~ Cache A

No necesitas hacer nada en especial para encontrar esta expansión, ya que se encuentra a simple vista. Este cuarto puede ser accesado desde el cuarto "Poisoned Bog", al cual llegas desde "Venomous Pond" pasando por "Portal Chamber".

-----  
Sanctuary Fortress  
-----

~ Watch Station

Repite el proceso para llegar a donde están todas las vías pegadas (arriba de donde está el portal), y luego sigue la vía que está en la esquina inferior izquierda. Llegarás a dos discos con vías que debes de seguir. Una vez que pases los discos te meterás en un tubo. En este tubo hay un camino que se dirige hacia adentro. Ahí encontrarás la expansión de municiones.

-----  
Sky Temple Grounds  
-----

~ Profane Path

La expansión está detrás de la puerta sónica en este cuarto. Ponte el Echo Visor y pégale a la puerta con el Annihilator Beam para descubrir su combinación: Viendo hacia la puerta, primero es la Llave de hasta la derecha. Luego la del centro. Sigue la que está hasta la izquierda, y para finalizar, la que está hasta la derecha.





~ Sanctuary Entrance

En la plataforma sobre la que está la puerta blanca, busca un vidrio que puedes destruir con una Power Bomb. Llegarás a una consola. Escanéala para activar un cañón que te lanzará hasta una torreta. Utilizando la torreta, destruye las tres rocas gigantes que hay en este cuarto. Regresa a donde está la puerta blanca, y engánchate a la vía de la Spider Ball que estaba cubierta por una roca. Sigue el camino hasta que llegues a un segundo cañón que te lanzará hasta la expansión.

~ Transit Station

Utiliza los varios portales para ir avanzando en el cuarto y obtener la expansión.

~ Main Gyro Chamber

Antes que nada necesitas abrir la puerta sónica. La combinación es: Primero la llave que está cerca a la puerta sónica. Luego la que está cerca al elevador. Por último dos veces la que está entre las otras dos llaves. Ahora tendrás acceso a un cañón, el cual podrás utilizar para impactarte contra el núcleo y revelar una expansión.

-----  
Agon Wastes  
-----

~ Sandcanyon

Utiliza el Screw Attack para llegar a la plataforma que está en el centro del cuarto. Una vez que estés sobre ella, explota la roca que ahí se encuentra, utilizando una Power Bomb. No solo tirarás la estructura metálica, sino que también revelarás una expansión para la Power Bomb.

-----  
Dark Agon Wastes  
-----

~ Feeding Pit

Métete al agua tóxica (Con el Light Suit no te dañará). Adentro de ella, busca un pequeño cuartito con una Expansión para la Power Bomb.

```

            *.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*
   / \                                / \
  {   }                               {   }
   {   }                                {   }
            *.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*.~*

```

VIII.02 Orden Regional

Las descripciones para encontrar las expansiones están listadas en la sección de arriba.

-----  
Temple Grounds  
-----

~ Dynamo Chamber

-----  
Agon Wastes  
-----

~ Sandcanyon

-----  
Dark Agon Wastes  
-----

~ Feeding Pit

-----  
Torvus Bog  
-----

~ Undertemple X 2 (Obtener Power Bombs)  
~ Great Bridge

-----  
Dark Torvus Bog  
-----

~ Putrid Alcove

-----  
Sanctuary Fortress  
-----

~ Sanctuary Entrance  
~ Transit Station  
~ Main Gyro Chamber

-----  
-----  
-----  
-----

010. Preguntas Frecuentes (FAQ)

-----  
-----  
-----

Ésta es la sección de Preguntas Frecuentes. Aquí podrás encontrar la respuesta a preguntas que comúnmente surgen al jugar Metroid Prime 2.

Si tienes una pregunta que no aparece aquí, checa la sección de contacto para que veas los diferentes métodos para contactarme.

- ¿Cuántos misiles es el máximo que puede cargar Samus?

~ En total, después de haber encontrado todas las expansiones de misil, ella puede cargar hasta 255 misiles a la vez.

- ¿Cuántos contenedores de energía hay?

~ Son 14 en total.

- Estoy atorado en "Main Research", después de obtener el Echo Visor y antes de conseguir el Screw Attack.

~ Resulta que existe una parte en la que Metroid Prime 2 tiene un defecto MUY grave que puede causar que tu archivo/partida de juego se corrompa. Esta parte es justamente en "Main Research".

Cuando entras a Main Research y pones el Echo Visor verás tres candados sónicos que emiten ondas a una puerta "sónica". Si desactivas uno o dos de estos candados, y luego abandonas este cuarto, la próxima vez que entras a él todos los candados se habrán inhabilitado, lo que significa que no puedes desactivar el que te resta (A esto le llamaremos "arruinar el sistema de los candados"). En pocas palabras, no podrás abrir la puerta sónica. Esto significa que: no puedes avanzar; no conseguirás el Screw Attack; no podrás terminar el juego.

Si salvas tu juego una vez que "arruinaste" (por así decirlo) el sistema de los candados sónicos, el archivo/partida que utilizas en tu Juego se volverá inútil (debido a que no puedes avanzar más en el Juego). Sin embargo, si no salvas el Juego, nada de lo que hiciste se grabará, por lo cual basta con que resetees el juego y ahora SÍ lo hagas correctamente.

Por si quedó alguna duda en la explicación, "Si arruinas el sistema de los candados y salvas el Juego, ya NO podrás avanzar más, por lo cual tendrás que volver a iniciar el Juego desde el principio".



### 011. Extras y Secretos

No hay muchos Extras ni Secretos en Metroid Prime 2. Aquí encontrarás listados los pocos que hay:

- Ten por lo menos el Porcentaje Requerido para tener acceso a lo siguiente:

~ 40% del Logbook: Galería Promocional

~ 60% del Logbook: Galería de Personajes

~ 80% del Logbook: Galería de Criaturas

~ 100% del Logbook: Galería de Jefes

~ 75% de ítems: Escena con el Traje Interior de Samus al Terminar el Juego

~ 100% de ítems: Escena que involucra a Dark Samus al Terminar el Juego

- Completa el Juego en la dificultad normal para obtener la dificultad

difícil.

- Completa el Juego en la dificultad normal para obtener la Galería de Borradores.
  
- Completa el Juego en la dificultad difícil para obtener la Galería de la historia del Juego.
  
- Realiza lo siguiente para obtener lo siguiente en el modo de Multijugador:
  - ~ Completa el Juego: Música de Dark Echoes y de Darkness
  - ~ Restaura la Energía a Agon Wastes: Música Luminoth y Pirate Fear
  - ~ Restaura la Energía a Torvus Bog: Escenario Pipeline y Música de Torvus Bog
  - ~ Restaura la Energía a Sanctuary Fortress: Escenario Spires y música de Sanctuary
  
- \* En los que necesitas restaurar la energía, debes de hablar con U-Mos

-----  
--  
--  
012. Historial de Versiones  
--  
-----

- Versión 1.34 (Feb. 28, 2005): Añadida la sección de los Términos Básicos.
- Versión 1.30 (Feb. 23, 2005): Se añaden todas las secciones que se refieren a las expansiones.
- Versión 1.00 (Feb. 20, 2005): Walkthrough completo. Se añade la sección de los Escaneables.
- Versión 0.99 (Feb. 19, 2005): Guía completada hasta regresar las 9 Nueve Llaves y entrar al Sky Temple.
- Versión 0.79 (Feb. 13, 2005): Algunos toques "estéticos" a la guía. Decidí ordenar el Walkthrough y dividirlo en subsecciones para que sea más fácil encontrar la información. Walkthrough completo hasta encontrar la información de las Llaves del Sky Temple. También fueron agregadas unas secciones al índice de la guía (Todavía no he incluido dichas secciones en la guía).
- Versión 0.48 (Enero 28, 2005): Walkthrough completado hasta regresar la energía al Controlador de Torvus Bog.
- Versión 0.30 (Enero 21, 2005): Primera Versión de la Guía. El Walkthrough está completo hasta un poco antes de conseguir la Boost Ball. La guía es publicada en GameFAQs y Neoseeker.

013. Información de Contacto

Existen tres métodos para contactarme:

- a) Si tienes una duda, pregunta, o comentario sobre el Juego, visita el foro ubicado en:

<http://www.guias.tk>

Y pon un mensaje en el que menciones tu pregunta. En ese mismo foro recibirás la respuesta a tu pregunta, muy seguramente antes de que pasen 24 horas. Por lo tanto, si quieres una respuesta rápida/urgentemente, utilizarás este método, pues es el más rápido.

Recuerda que NO se requiere que te registres en el Foro para poner mensajes, pero no estaría mal que sí lo hicieras si piensas visitar seguido el Foro. Es totalmente gratis, y sin compromisos.

Si quieres comentar sobre este o demás Juegos, también lo puedes hacer en ese mismo foro.

La intención de realizar tus preguntas en el Foro es que de esta forma no solamente seré yo el que pueda responder tu duda, sino que cualquiera persona que visite el Foro te podrá ayudar.

- b) Si tienes una duda, pregunta, o agradecimiento; o una contribución, corrección, crítica a la guía, me puedes escribir a [luarfaqs@gmail.com](mailto:luarfaqs@gmail.com) a través de correo electrónico. Asegúrate de incluir en el cuerpo del mensaje (NO en el asunto/subject) el nombre del Juego: Metroid Prime 2

NOTA: Recibirás respuesta entre 2 a 5 días. Si tu pregunta es urgente, realízala en el foro, ya que ahí recibes respuesta dentro de 24 horas. Por lo tanto, aunque pongas que requieres una respuesta urgentemente, por el solo hecho de mandármela por correo y no ponerla en el Foro, estás aceptando que no requieres una respuesta con urgencia.

Considero como contribución toda aquella información que no está contenida dentro de la guía, y que es información relevante al Juego. Por ejemplo, algo que se me haya olvidado incluir, o alguna estrategia alterna, es una contribución. Mientras tanto, una corrección puede ser de contenido (de información), de ortografía, etc. Si colaboras con una contribución o corrección, tienes derecho a recibir reconocimiento dentro de la guía.

~ No mandes attachments/datos adjuntos. No los abriré por más que insistas. Lo mismo sucede con fotos y demás imágenes, las cuales son automáticamente bloqueadas por Gmail (sí podré leer tu correo, pero las imágenes simplemente no aparecerán).

~ No mandes e-mails "cadena" ni Forwards, ni nada similar a eso. Ese



Si quieres autorización para poner la guía en tu sitio, mándame un e-mail primero a luarfaqs@gmail.com .

-----  
--  
--  
015. Agradecimientos  
--  
--  
-----

- A CJayC, por publicar esta guía en GameFAQs
- A ti, por leer esta guía
- A Retro Studios, por haber hecho la secuela de Metroid Prime

This document is copyright lu4R and hosted by VGM with permission.