

Star Fox Adventures FAQ (Spanish)

by juanca45002

Updated on Sep 7, 2003

```
Ssssssss tttttttttt aaaaaaaaa rrrrrrrrr ffffffff ooooooo x x
S          t          a          a r          r          f          o          o          x x
Ssssssss          t          aaaaaaaaa rrrrrrrrr ffffffff o          o          x
          S          t          a          a r          r          f          o          o          x x
Ssssssss          t          a          a r          r          f          ooooooo x x
```

```
Aaaaaaaaa dddddd v v eeeee n n ttttt u u rrrrr eeeee sssss
A a d d v v e nn n t u u r r e s
Aaaaaaaaa d d v v eeeee n n n t u u rrrrr eeeee sssss
A a d d v v e n nn t u u r r e s
A a dddddd v eeeee n n t uuuu r r eeeee sssss
```

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 18 de febrero del 2003.

Terminado: 8 de mayo del 2003.

E-mail: lifevirus.zero.outbreak@gmail.com

Sitio Web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

=== Importante ===

Antes de establecer comunicación conmigo leer el apartado de información de contacto.

== Nota ==

Quien encuentre información que haga falta en la guía, por favor avise, así mismo ayudará a mejorar el contenido y calidad de la guía.

Navega fácilmente usando [Ctrl + F] y colocando el número de la sección correspondiente.

Que tal, tuve que cambiar mi nombre por ciertas razones (yo soy juanca4500). Esta vez te traigo el Faq de StarFox Adventures. Este es el mejor juego estelarizado por el StarFox Team, porque ahora puedes saber que camino tomar con la ayuda que te da tu equipo desde el espacio. Con esta guía podrás conseguir el 99% en el juego, pero no te daré el 100% porque ese te lo dejo de tarea. Si tardas 18 hrs. Intentando salir de aprietos, no desesperes, es normal con unos acertijos de ese nivel. Este es el contenido del Faq:

1. Personajes.
2. Niveles.
3. BOSSES.
4. Walkthrough.
5. Agradecimientos.
6. Información Legal.
7. Información de contacto.

1. Personajes

- Fox McCloud: personaje principal del juego. Es el encargado de volver a unir al Dinosaur Planet tal como es.

- Krystal: chica de un diferente planeta, cuyo bastón (Staff) cae del cielo y es encontrado por Fox.

- General Scales: es el líder de los Sharpclaws y el peor enemigo de Dinosaur Planet, porque él es el responsable de su separación.

- Peppy: es el antiguo compatriota de James McCloud, pero ahora se ha retirado de su trabajo y ahora se dedica a hacer mapas.

- Slippy: Es nuestra pequeña amiga rana que ahora toma el lugar de reparador e inventor del StarFox Team.

- General Pepper: es el manager del StarFox Team, que se encarga de dar las misiones al equipo.

- Falco: un exintendente del StarFox Team que ahora es un piloto autónomo.

- Tricky: hijo de la reina Earthwalker, capturado por los Sharpclaw's. También se convierte el principal ayudante de Fox en todo Dinosaur Planet.

- Sharpclaw: secuaces de General Scales enviados a Dinosaur Planet para conquistarlo e implantar un nuevo régimen.

- Rob: Es el robot del equipo encargado de supervisar el funcionamiento del Great Fox.

- Snowhorn's: habitantes de la parte más fría del planeta, encarcelados y llevados a DarkIce Mines para trabajar.

- CloudRunner's: habitantes de la fortaleza CloudRunner y una de las tribus más fuertes del planeta.

- Earthwalker's: otra de las tribus más fuertes del planeta, habitantes del Walled City.

- ThornTail's: una de las tribus más comunes y pacíficas de todo el planeta, habitan en la parte central y están raramente relacionados con el Warpstone.

- Lightfoot's: una de las tribus más apartadas del planeta, son religiosos y espirituales, habitan cerca del centro.

- HighTop's: Es la tribu con más escasa población, y es encontrada en pocos lugares, generalmente son raros.

- Redeye's: los actuales dominantes de Walled City, y generalmente llamados los depredadores, por lo que los hace peligrosos.

2. Niveles

- ThornTail Hollow: hogar de los ThornTail, y generalmente el lugar más atacado por invasores.

- Cape Claw: es la parte más refrescante y pacífica del planeta, tal como Acapulco y/o Cancún.

- Walled City: Hogar de los Earthwalkers, dominado actualmente por los Redeye.

- Volcano Force Point: Punto de fuerza del planeta en el cual las fuerzas del

planeta, están uniendo los lugares que más tratan de separarse del planeta, por lo que necesitan la ayuda de las Spellstones.

- Ocean Force Point: Punto de fuerza del planeta en el cual los otros dos lugares que más tratan de separarse, son unidos con la ayuda de las otras dos Spellstones.

- Snowhorn wastes: hogar de los Snowhorn y el más frío de todos.

- Moon Mountain Pass: punto de unión entre el Volcano Force Point y ThornTail Hollow.

- Lightfoot Village: es el hogar de los Lightfoot, y está entre Cape Claw y ThornTail Hollow.

- Krazoa Palace: es el punto más sagrado del planeta, en donde se guardan los Krazoa Spirits, que regulan el poder de las Spellstones.

- Ice Mountain: lugar cerca de ThornTail Hollow, en el cual se encuentran una gran cantidad de fuerzas enemigas.

- DarkIce Mines: es el lugar de trabajo de los Snowhorn esclavos.

- CloudRunner Fortress: hogar de los CloudRunner, fuertemente atacado por el enemigo.

- Dragon Rock: es la prisión de los dinosaurios, punto en el que los Sharpclaw's vigilan mucho.

3. BOSSES

- SCALES SHIP: con este enemigo empiezas el juego y lo ventajoso de él es que puedes recibir todos los golpes que quieras sin morir. Para matarlo simplemente pégale por donde sale el fuelo, después tendrás que destruir la hélice y al final darle unos cuantos golpes a su linda cara.

- BOSS GALDON: este enemigo protege DarkIce Mines, es un gigantón, y lo malo es que se ha tragado la SpellStone y tú tendrás que ir por ella. Empezando verás al GALDON congelado, descongélalo con tu FIRE BLASTER y empezará la batalla. Ahora trata de llegar a la cola del GALDON y pégale para que te trague. Una vez adentro de él empieza a golpear su campánula y te escupirá. Ahora repite lo mismo, pero si no se deja golpear la cola coge tu FIRE BLASTER y dirige tus disparos a su corazón para que te vuelva a tragar y puedas destruir su campánula y conseguir la SpellStone.

- BOSS REDEYE KING: este es el representante de los Redeye y solo con verlo pensarás que matarlo es imposible, aunque no lo es. En las esquinas encontrarás unas rejas que tienen arriba un switch para el FIRE BLASTER, dispáralas y coge el barril dentro. Después aparecerá REDEYE KING enfrente de ti y si rugie, estarás de suerte; si rugie casi al final de que termine de rugir pulsa el switch para que reciba un shock y puedas darle con el barril. Repite esto un par de veces, aunque cada vez te será más difícil golpearlo. Al matarlo obtendrás la SpellStone.

- MUSCLE FOOT: este es el más fuerte de los Lightfoot y tendrás que competir contra él en una prueba ruda, lo que tienes que hacer es presionar lo más rápido que puedas el botón A para que tu oponente caiga y el jefe Lightfoot te deje entrar a la Krazoa SHRINE.

- BOSS DRAKOR: probablemente te tardes un poco con DRAKOR, porque es volador y hay demasiadas trampas durante el transcurso para matarlo. Pero la estrategia para derrotarlo es muy sencilla, sólo apunta a su cabeza y bájale toda su energía.

- GENERAL SCALES: es el jefe de los Sharpclaws, de raza REDEYE y el actual conquistador de Dinosaur Planet. Matarlo es la cosa más fácil del mundo, solo pégale 1 vez y te dará el Krazoa Spirit.

- BOSS ANDROSS: es el clásico enemigo de StarFox, pero ahora se ha ocultado detrás de la cabeza del Mighty Krazoa God. Derrotarlo no es cosa fácil. Primero dispárale a sus ojos y su diamante en la frente, esquivando su rayo ondulatorio, después se volteará y podrás darle a sus manos o quedarte quieto, pero ten cuidado cuando aplauda; después lanzará meteoros esparcidos por todas partes para después pegarte a la izquierda o derecha y presionar demasiadas veces seguidas L o R respectivamente. Si no te traga pégale a sus manos y repite la secuencia, pero si te tragó, repite todo otra vez. Ya cuando no tenga manos, Falco llegará y te ayudará; ahora aparecerá en cierto momento una caja con una bomba, que tendrás que usar cuando ANDROSS trate de tragarte para descubrir su cerebro y disparar como loco para matarlo, pero no te preocupes, sólo trata de que su cerebro no choque contigo.

4. Walkthrough (nunca te olvides de coger Fuel Cells para tu nave)

- Misión 1: El 1º Krazoa.

Empezarás el juego combatiendo a SCALES SHIP (BOSS)

- SCALES SHIP: con este enemigo empiezas el juego y lo ventajoso de él es que puedes recibir todos los golpes que quieras sin morir. Para matarlo simplemente pégale por donde sale el fuelo, después tendrás que destruir la hélice y al final darle unos cuantos golpes a su linda cara.

Al derrotarlo subirás en él para investigar. Ve con el pájaro y presiona 2 veces A para revelar una puerta, métete y coge la llave y regresa con el pájaro para hablar con Scales, el cual te tirará y tu pájaro ayudante te llevará a Krazoa Palace. Ya en Krazoa Palace ve a la puerta y usa la llave, coge el barril y baja por el camino, y en la entrada del palacio verás una grieta, la cual rompes con el barril. Entra y haz lo mismo de ahorita. Esquiva el fuego y aplasta el switch con ayuda de un barril, el cual lo tendrás que traer desde la entrada. Ya que esté abajo el switch platicarás con un Earthwalker, el que te dará acceso a la 1ª Krazoa Shrine. Entra y pasa el nivel para llegar con el Krazoa, que te dice que si pasas su prueba se irá contigo (test of observation). La prueba trata de observar en qué canasta quedó. Ya que te lo ganaste, ve y párate en el elevador, para que a la derecha liberes el Krazoa Spirit. Pero cierta persona desconocida te empuja en el rayo, haciendo que quedes indefensa.

- Misión 2: Salva a Queen Earthwalker.

Ya con Fox, empezarás en el espacio, sólo consigue 1 anillo de oro para que puedas llegar a Dinosaur Planet. Ya allí busca por los alrededores y encontrarás el STAFF, que será indispensable durante el juego. Después aprenderás ve a la zona amurallada para pelear con algunos Sharpclaws y aprender el Fire Blaster, con el cual podrás ver a la reina, la cual no estará en muy buen estado. Después verás una planta en el nivel que saca humo, la cual al recibir un Fire Blaster se destruirá para coger sus semillas, las cuales plantas en lugares especiales. Usa una donde está un ThornTail bloqueando la entrada y destrúyela para llegar con Warpstone, la cual te dice

que nadie nunca le da regalos. Ahora trata de conseguir al menos 1 escarabajo para entrar a la tienda. Allí ve a la sala de juegos y apuesta cada vez 1 escarabajo tratando de coger el brillante. Ya que tengas 10 ve y compra la Rock Candy para dársela a Warpstone. Ya que se la des puedes ir a Ice Mountain, donde encontrarás a Tricky, pero estará vigilado por Sharpclaws, investiga y presiona un botón para revelar un switch que aplastarás con el Fire Blaster y ahora súbete a la moto para tratar de ganarle a los Sharpclaws y ganarte el cariño de Tricky.

Una vez que tengas el cariño de Tricky, sigue tu camino y alimenta a Tricky con Hongos, para que pueda ayudarte; si ya comió, haz que excave en un lugar donde saque un signo "?". Ahora podrás cruzar el río de lava (Tricky aparecerá del otro lado) y continuar. Habrá un punto donde habrás llegado a Snowhorn Wastes donde excavarás para encontrar un ALPINE ROOT y dárselo al Snowhorn en los alrededores para recibir la SCARAB BAG; ahora encuentra otro para que el mamut te ayude a bajar un bloque de hielo, el cual tendrás que empujar para avanzar a la siguiente sección. Continúa tu camino y toma la derecha y págale 25 SCARABS al guardia para que te deje pasar. Ahora sólo sigue el camino para llegar a una puerta, abrirla e ir con Queen Earthwalker. Tricky te dirá que necesita hongos blancos, pero antes junta SCARABS y compra una lámpara y una luciérnaga para la siguiente aventura. En ThornTail Hollow, hay una especie de edificio con una grieta en la entrada, usa a Tricky para entrar y baja las escaleras. Ahora encárgate de encontrar un Teleporter, en el cual aprenderás una nueva habilidad. Usa esa habilidad para llegar al segundo piso y destruir el puente para dejar caer un bloque y colocarlo en un switch que abrirá la puerta. Habla con el dinosaurio y pon una bomba en el suelo y pasar al semi-calabozo. Aquí tendrás que localizar los 6 Hongos blancos, pero no será fácil porque tienes la oscuridad que te impedirá localizarlos si es que ya no tienes luciérnagas. Ya que tengas los 6 Hongos, regresa con Queen Earthwalker y cúrala, para que te dé una llave.

-Misión 3: Buscar al Gatekeeper.

Ahora regresa a Snowhorn Wastes y usa la llave en el panel. Entonces ayuda al Snowhorn, él quiere un poco de comida que son una especie de ramas que caen del árbol más cercano. Ya que haya recuperado sus fuerzas totalmente te ayudará y te contará su historia. Para eso, te abrirá el pasaje para DarkIce Mines, que puedes alcanzar con tu Arwing. (Asegúrate que cuando vayas a despegar, tengas suficientes Fuel Cells)

-Misión 4: Encontrar la SpellStone

Después de haber pasado los asteroides, llegarás a un volcán, continúa hasta encontrar una choza que puede ser atravesada por Tricky, pasa por ahí, mata a los enemigos y toma la llave. Después sal de allí y libera al Snowhorn, él te dará un engrane que tendrás que colocar abajo del puente cerca de allí y poder pasar; ahora ve con el Snowhorn agotado y le enseñará a Tricky su FLAME COMMAND, el cual deberás usar para destruir las puertas heladas y ver si puedes conseguir algunos ALPINE ROOTS, si consigues uno busca otro, y ve otra vez con el Snowhorn para que puedas montarlo. Entonces podrás abrir una puerta en los alrededores. Ahora trata de subir para matar al Sharpclaw y abrir unas cuantas puertas y matar otros Sharpclaw's vía aérea. Entonces podrás coger un engrane de los 3 que necesitas dentro de la puerta de enemigos que se abrió. Ahora tienes que ir por un pequeño pasadizo que tuviste que abrir con el cañón (para que te ubiques es uno que estaba cubierto con madera), y camina para llegar a un lugar con neblina, rompe el hielo y coge el último engrane y poder pasar al lugar donde debes obligar a Tricky a encender todos los lugares para poder abrir la compuerta y conseguir el DINOSAUR HORN, con el que puedes llamar a tu amigo mastodonte. Entonces el te dirigirá por un camino en el que deberás alimentarlo con ALPINE ROOTS del camino. Al final perderás a Tricky y no puedes seguir sin él, por lo que tendrás que rescatarlo, pero primero

destruye la barrera con tu amigote. Continúa tu camino y súbete a la motoneta. Entonces mata a los Sharpclaws y continúa a la caminadora. Ahora sal de esa caminadora y dirígete a la derecha, usa tu STAFF BOOST, continúa y activa el switch con tu FIRE BLASTER y conseguirás tu primera llave para liberar a Tricky, y con él ir a una puerta de enemigos, destruirla y usar el FLAME COMMAND y coger la llave para liberar a la hija del Gatekeeper. Entonces ella abrirá paso en su celda, mientras que Tricky podrá pasar por cierto punto de allí. Entonces si tienes magia, destruye los 3 conos de hielo en el techo en el nuevo cuarto, para poder llegar a activar el switch que abre una puerta con pedazos de hielo. Si tu piensas, brinca en los pedazos de hielo tratando de llegar a la abertura casi al principio de la cascada (ten cuidado con el agua porque te baja energía por lo fría). Ahora empuja el bloque, tira el pedazo de tierra y brinca por los pedazos de hielo y entra la abertura de abajo. Mata a los Sharpclaws y baja por el camino. Allí te verá otra vez con la hija del Gatekeeper, y te dirá que no tienes mucho tiempo. Entonces ve al nuevo cuarto y encuentra una escalera, en la que vienen cayendo barriles. Tu objetivo ahora es trasladar al pequeño barril hasta la cima de ese camino sin que te toque ningún barril, porque si no tendrás que repetir la hazaña otra vez. Entonces ese barril tendrá que trasladarlo al punto en que hay un círculo colorado, entonces sube y activa el interruptor para que te traigan el barril y puedas abrir una abertura. Aprieta el switch y baja para continuar y tratar de llegar al otro switch en la cueva para bajar la escalera y así poder controlar el cañón. Con él destruye la madera (tienen una X) y cuando veas que las 2 islas se elevaron, ve allí y cruza hasta llegar al Teleporter, mientras te preparas para pelear.

- BOSS GALDON: este enemigo protege DarkIce Mines, es un gigantón, y lo malo es que se ha tragado la SpellStone y tú tendrás que ir por ella. Empezando verás al GALDON congelado, descongélalo con tu FLAME COMMAND y empezará la batalla. Ahora trata de llegar a la cola del GALDON y pégale para que te trague. Una vez adentro de él empieza a golpear su campánula y te escupirá. Ahora repite lo mismo, pero si no se deja golpear la cola coge tu FIRE BLASTER y dirige tus disparos a su corazón para que te vuelva a tragar y puedas destruir su campánula y conseguir la SpellStone.

Ve con el ThornTail ya que terminaste el calabozo y hayas encendido sus BEACONS, entonces te dará una nueva llave.

-Misión 5: Devolver la SpellStone.

Ahora que tienes la SpellStone, vuelve a ThornTail Hollow, pero tendrás que resolver el problema de los ThornTail y encender sus BEACONS usando FIRE WEEDS de árbol con hojas rojas y el FLAMME COMMAND; ya que lo hayas hecho y recibido la llave, toma el camino a la derecha de la tienda. Pasa las pequeñas pruebas y llegarás a Moon Mountain Pass, donde debes esquivar los barriles y usar la llave. Entonces sigue caminando hasta llegar al Volcano Force Point. Primero salta las barras y baja por el fuego mientras no esté arriba. Ahora camina y sigue por donde bajan los barriles y toma la izquierda, ahora continúa tu camino y brinca, después escala y verás el templo. Usa la SpellStone y mata a los enemigos, luego párate detrás del fuego que cambia de color y trata de usar tu Fire Blaster para que la muestra del color del fuego coincida con el color de la bola que está atrás (obviamente la muestra debe golpear la bola). Ahora usa otra vez la SpellStone y ve a la puerta de enemigos y luego regresa para que aparezcan y puedas matarlos. Ahora continúa, usa el FLAMME COMMAND de Tricky en ambos lados y luego sube las escaleras, entonces rodea el lugar para que cuando llegues al otro lado, camines y descubras un hoyo. Allí aprenderás el ICE BLASTER y con ese puedes apagar el fuego de las estatuas y hacer que venga un pequeño elevador. Baja por él y luego continúa hasta llegar a la puerta, donde Peppy te dará una breve explicación. Entonces, usa la SpellStone y luego usa el ICE BLASTER en el fuego de la entrada para entrar en la puerta

que abriste. Entonces sube el elevador, luego la escalera y vuelve a apagar los fuegos con el ICE BLASTER para abrir la puerta y poder entrara en ella. Mata a los enemigos de esta nueva sección y brinca las tablas grandes que se mueven. Pero cuando ya hayas pasado, usa el FIRE BLASTER para detenerlas y hacer que Tricky pase, luego usa el FLAME COMMAND en la chimenea; sigue el pequeño camino y tele transpórtate con la Shrine. Entonces llegarás a donde querías, y allí pon la SpellStone. Ahora serás transportado automáticamente a la entrada del Templo, sal de allí hasta llegar a Moon Mountain Pass, donde verás a un Krazoa que te invita a recolectar los demás Krazoa Spirits y salvar a Krystal.

-Misión 6: El 2° Krazoa

Ahora se abrirá una puerta, entra en ella y descubre un hoyo, métete y encuentra el Ground Quake. Entonces regresa y mata al enemigo para conseguir una MOON SEED. Planta esta en el piso especial y usa el FLAME COMMAND de Tricky. Escala y continúa, cuando llegues a un punto donde haya un lugar que escalar de MOON SEED a la izquierda, y a la derecha un enemigo y otra de éstas, mata al enemigo y escala la MOON SEED y llega a una cueva. Allí, usa una BOMB SPORE y continúa. Ahora consigue los 3 pedazos de asteroide que cayeron y colócalos en los cráteres cerca de la piedra grande de tal manera que la piedra suba. Entonces continúa, sigue a la izquierda y encontrarás la Shrine. Allí, al encontrar al Krazoa te pedirá que enfrentes a unos monstruos (test of combat). Al matarlos toma al Krazoa y sal.

-Misión 7: Devolver al Krazoa

Regresa a ThornTail Hollow y dile a Warpstone que te lleve a Krazoa Palace. Al llegar ahí, sigue derecho y mata a los Sharpclaw, para que puedas tomar un barril y dirigirlo por el cuarto oscuro y romper la pared, luego abre la siguiente y si recuerdas como funcionan las bolas y el fuego, haz lo mismo para matar a la máquina. Entra el siguiente cuarto y sube hasta llegar hasta el tope del palacio, para ver a Krystal y devolver al Krazoa.

-Misión 8: Salvar a Queen CloudRunner

Warpstone te dará una Scarab Bag más grande, almacena 60 scarab's y ve por el lado oeste (antes, con el Boost Pad que hay cerca de la entrada de la tienda, úsalo y el techo pon una Bomb Spore para que abras un camino y actives los Fire Blaster Pad, para que se abra una Shrine y puedas incrementar la energía de tu Staff), llega a Lightfoot Village y dale los 60 al escarabajo dorado. Ahora sigue el laberinto y baja el pozo para salir al otro lado, o sea, Cape Claw. Aquí encuentra 4 barras de oro y 25 Scarab's para que el guardia, te deje ver al HighTop, al cual debes regresarle su oro, él bajará una escalera y tu tendrás que activar un interruptor. Al hacerlo, se abrirá una puerta, entra y resuelve el acertijo fácil, pero tendrás que hacerlo rápido porque habrá aire venenoso. Al terminar, ve a la caja en la costa y salva a la reina, que te abrirá el camino a CloudRunner Fortress.

-Misión 9: Encuentra la 2ª SpellStone

Ya que salvaste a la reina, regresa a ThornTail Hollow y sube a tu Arwing y completa la misión espacial. Ya en tierra (no tendrás a Tricky por razones de poderío) camina hacia la puerta y baja por las escaleras de la derecha y nada al otro lado del que estás; entonces pisa el bloque y completa el test de los círculos para revelar un FIRE BLASTER panel y con él poder abrir la puerta. Ya adentro sube el camino y otra vez baja por las escaleras de la izquierda y en el fondo podrás activar el panel que te abrirá la puerta para llegar con Scales, que te quitará tu STAFF y te meterá en una celda. Ahora empuja el bloque para ir a otra celda y poder llegar al cuarto donde está tu STAFF, pero

no lo tomes ni pises los charcos que tendrás que reiniciar esta etapa; en lugar de eso sigue la cueva y baja las escaleras, pon el barril en la corriente y tu aplasta el bloque para elevar el barril y espera hasta que explote para recibir el SHARPCLAW DISGUEASE. Con él, engaña al Sharpclaw dormido y toma tu staff, sin olvidarte de liberar a los prisioneros de las cajas del mismo cuarto (el dinosaurio que camina te dará la Power Room Key). Ahora sí, usa tu FIRE BLASTER y abre la puerta para que escales y llegues a donde conociste a Scales. Aquí tendrás que subir a la plataforma central y activar los botones. Con el de la izquierda tendrás que bajar la escalera y apagar el fuego del corredor en que subirás y al presionar el botón abrirás una puerta, llega a ella antes de que el tiempo se te acabe y abre el cofre y obtén la LIGHT GEM. La del centro activará la puerta del 2° piso y al abrir el cofre conseguirás otra LIGHT GEM. La de la derecha activará una puerta en una cueva a tu derecha (la que tiene fuego y apágalo), no olvides que para alcanzarla necesitas el BOOST PAD y conseguir la última gema. Entonces ve al Power Room, coloca la llave en su lugar y las gemas en los lugares de sus respectivos colores. Al hacer esto la energía regresará y podrás subir a la otra parte del 2° piso de la izquierda y continúa tu camino, pero antes que nada mata a los enemigos de aquí y presiona el switch con el disfraz. En esta sección tienes que matar a todos los enemigos y deshacer la BOSS DOOR en donde hay un barril, pero antes en el cuarto de al lado activa el aparato que lleva cosas arriba. Ahora sí lleva el barril a esta sección y déjalo en el switch mientras tú subes, cuando llegues arriba coge el barril y aviéntalo a la madera, entra ese pasadizo y llega a un patio y presiona un switch con el disfraz. Aquí activa los 2 paneles para abrir la puerta y poder traer un barril para estrellarlo con el pilar del centro y liberar a la reina, la cual te dará la CLOUDRUNNER FLUTE. Con ella tendrás que salvar a sus 4 hijos de los Sharpclaws, pero cuidado porque cada vez va a haber 1 enemigo más, o sea que el 4° estará rodeado de 4 enemigos, el 3° de 3, etc. Ya que los salves la reina te abrirá la sala de tesoros, aquí en la sala de ventilación haz que el aire vaya hacia abajo. Entonces regresa por un barril y mándalo por la ventilación antes del jardín y en el cuarto oscuro busca la grieta, y quiébrala para bajar y encontrar a Scales. Entonces persigue a sus secuaces en una motoneta y choca contra ellos de tal manera que llegues con el que tiene la SpellStone y lo derribes. Ya que tienes la SpellStone regresa a Dinosaur Planet.

-Misión 10: Devuelve la SpellStone

Ya en tierra ve a Cape Claw y en el cruce (donde hay un Sharpclaw grandote) tírate a la izquierda y mata a los enemigos que rodean al Lightfoot; al hacerlo habla con él y te dará una FIRE GEM. Entonces donde activaste el panel para la puerta del salón de gases, continúa y con el disfraz abre la puerta. En el cuarto ve a la izquierda y deja a Tricky, para que puedas subir en la plataforma y activar el panel que abre una compuerta. Entra en ella y llega al final del cuarto, luego da vuelta a la derecha y drena el agua de arriba activando el panel (no olvides tomar la otra gema). Ahora regresa al cuarto anterior y pon ambas gemas en las bocas de los Krazoa, pero tendrás que dejar a Tricky en la plataforma, subirlo y después usar el FLAME COMMAND para limpiar la ventana y poder pasar. En lo siguiente tendrás que activar el FIRE PANEL, mientras el agua sube tu entras a un corredor donde el medio es una tela que se deshace con el FLAME COMMAND y empuja el bloque. Entonces baja el agua con el mismo panel y pon el bloque sobre la superficie azul para abrir la puerta. Entra y al final de la habitación sube las escaleras y muestra la SpellStone para entrar. Aquí deja a Tricky en la superficie café y basándote en los campos blancos, pisa los bloques. Ya que pasaste dirígete a tu izquierda y sube las plataformas de tal manera de que actives una por cada camino (son 3 caminos). Entonces ahora sigue el agua y da vuelta a la izquierda, sube y haz que el fuego coincida con la bola para poder entrar a la Shrine. Aquí entra la puerta grande y entra el cuarto de la derecha y aquí

baja el agua con el panel, abre la puerta con uno de abajo y revela un bloque con el disfraz. Ya hecho esto pon el bloque en una ranura del pilar central y sube para activar el agua y entrar la puerta. En la habitación nueva usa el FLAME COMMAND y activarás el carrusel. La idea es que al darle un disparo a las estatuas liberen agua y apaguen el fuego. Ya hecho regresa al cuarto donde hay un pequeño laberinto y dirige el bloque por allí con puro disparo. Entonces se activará el BOOST PAD para que puedas subir y en el cuarto donde en el fondo hay una bola, actívala, entra la Shrine y pon la SpellStone.

-Misión 11: el 3° Krazoa

De regreso a ThornTail Hollow, en Lightfoot Village te tomarán preso. Entonces tú estarás atado a un tótem y un CloudRunner te ayudará. El caso es que aprietes A mientras la flecha esté en zona verde para detener al Lightfoot de dañarte. Entonces ve a buscar 3 agujeros de donde Tricky encontrará 3 WOODEN BLOCK CARVING, los cuales de veras usar en donde estabas y tapar los agujeros. Entonces ve a visitar al jefe y te retara a 2 tests:

*TEST OF SPEED: tú tendrás que activar 4 tótems escondidos en la ciudad.

*TEST OF STRENGHT: vence a MUSCLE FOOT

- MUSCLE FOOT: este es el más fuerte de los Lightfoot y tendrás que competir contra él en una prueba ruda, lo que tienes que hacer es presionar lo más rápido que puedas el botón A para que tu oponente caiga y el jefe Lightfoot te deje entrar a la Krazoa SHRINE.

Entonces el jefe te dejará entrar en el campo restringido. Aquí tendrás que pararte en un bloque y empezar a acomodar la forma de una serpiente. Ya hecho te darán acceso al Krazoa.

- TEST OF FEAR: este es muy fácil, lo único que debes hacer es mantener la flecha roja sobre el campo verde, claro que algunas cosas te harán perder el control pero yo sé que tú puedes hacerlo.

(No olvides que tienes que dejar al Krazoa)

-Misión 12: Dónde está el Gatekeeper

Vuelve a ThornTail Hollow y ve cerca de Warpstone, habrá un dinosaurio que llora por sus huevos. Lo que tienes que hacer es matar a todo intruso posible sin dejar que se lleven los huevos. Ya hecho eso podrás entrar en la fuente y conseguir el PORTAL DEVICE. Entonces ve con la reina y te dirá que su esposo es el Gatekeeper, pero está en Walled City y dejó sus poderes en un portal, ábrelo y ve a tu Arwing.

-Misión 13: La 3° SpellStone.

Tu misión en este lugar es, además de conseguir la SpellStone, salvar al preso padre de Tricky. Primero, tendrás que buscar unos paneles para que con tu GROUND QUAKE, los presiones; al hacerlo se activará una plataforma, pero el acceso a ella sólo es posible mediante la pirámide. Depende de que color era la plataforma activada, tendrás que buscar en la pirámide, un camino señalado con fogatas del color de la plataforma. Entonces, al entrar en el camino y llegar antes de que se termine el tiempo señalado, usa el FLAME COMMAND de Tricky para activarla. YA que las plataformas del sol y la luna se hayan activado, un túnel se abrirá, dándote acceso al padre de Tricky. Él te dirá que necesitas encontrar los dientes sagrados para entrar en el cuarto del Redeye King. Lo que necesitas hacer es, con el puente reconstruido, ir a la pequeña colina que puedes ver en el fondo, o sea, atrás del Earthwalker. Allí pon una BOMB SPORE en el PATCH para que abras una cueva, donde encontrarás el

SUPER GROUND QUAKE, con el cual puedes matar a los Redeye con 2 golpes de éstos. Mata a los 4 que vigilan la pirámide y una BOSS DOOR se abrirá, dándote la oportunidad de conseguir el GOLDEN REDEYE TOOTH. Para conseguir el otro, primero tienes que activar los FIRE BLASTER PAD encontrados en los árboles custodiados por Earthwalker's. Esto te permitirá activar unos anillos, por los cuales tendrás que pasar para que puedas llegar antes del tiempo señalado a la choza encontrada al final del río, donde consigues el SILVER REDEYE TOOTH. Ya que tengas los dos dientes, ve con el rey y colócalos en sus respectivos lugares, para poder enfrentar al boss.

- BOSS REDEYE KING: este es el representante de los Redeye y solo con verlo pensarás que matarlo es imposible, aunque no lo es. En las esquinas encontrarás unas rejas que tienen arriba un switch para el FIRE BLASTER, dispáralas y coge el barril dentro. Después aparecerá REDEYE KING enfrente de ti y si rugie, estarás de suerte; si rugie casi al final de que termine de rugir pulsa el switch para que reciba un shock y puedas darle con el barril. Repite esto un par de veces, aunque cada vez te será más difícil golpearlo. Al matarlo obtendrás la SpellStone.

Entonces, debes regresar a Dinosaur Planet e ir al Volcano Force Point.

-Misión 14: Devuelve la nueva SpellStone.

En el Volcano Force Point, (sabes por donde llegar y entrar) llega a donde está la plataforma que te conduce abajo, luego sigue tu camino y enseña la SpellStone al panel para que te abra una nueva ruta, sólo que te tendrás que tirar a una plataforma que flota en la lava para alcanzar el otro lado y puedas continuar con tu objetivo. En el cuarto que abriste, toma el elevador y (recuerdas la vez pasada), exacto tienes que subir las escaleras y apagar las fogatas, pero esta vez tienes que hacerlo conforme a los colores de las fogatas que están en el camino a la puerta sellada. Ya abierta puedes seguir con tu camino, usando switches hasta llegar a la parte de el fuego colorado y las bolas, supongo que sabes que hacer, si no, que tonto eres. Entra la puerta abierta, entra la Shrine y pon la SpellStone.

-Misión 15: El 4° Krazoa

Regresa a ThornTail Hollow pero sorpresa, los murciélagos están atacando a tus amigos, así que tendrás que salvarlos matando a todos los murciélagos que vuelan sobre los dinosaurios (los únicos que no se afectan son el vendedor, la reina y la mamá). Ya salvados te darán la BIG SCARAB BAG, llénala y cómprale al vendedor el SNOWHORN ARTIFACT y te recomiendo que le bajes el precio a 120. Entonces ve a Snowhorn Wastes y si has visto uno de ellos azul, a él es al que le tienes que dar lo que compraste, para que te rete a una carrera de tiempo. Empiézala usando el DINOSAUR HORN y continúa hasta que el Snowhorn te esté esperando en una Shrine. Ésta está localizada donde activaste el 3° o 4° switch. Entra y ve con el Krazoa.

-TEST OF STRENGTH: para conseguir al Krazoa necesitas vencer al Sharpclaw tal como lo hiciste con Muscle Foot. Cuando lo venzas obtendrás al Krazoa

Luego ve a dejarlo y regresa.

-Misión 16: Ni una palabra

Ya que hayas dejado al Krazoa, Warpstone te dirá que un ThornTail sin voz, tiene mucho que decir. Si te has dado la oportunidad de hablar con los dinosaurios, te darás cuenta de que el cercano a donde salen los murciélagos es tu objetivo. Habla con él y te contará su historia, abriéndote el camino a Dragon Rock porque él es el Gatekeeper.

-Misión 17: La última SpellStone

(No olvides que para entrar en el espacio necesitas conseguir todos los anillos). Sin duda alguna este es el más largo y difícil de todos. Primero necesitas ir al edificio grande y subir las escaleras y caminar todo a la derecha para conseguir un barril, llévalo a donde sale fuego y con astucia haz que pase sin romperlo, entonces estrella el barril en la madera y entra a una cuevita para abrir la celda del Earthwalker. Ve con él y convéncelo para que juntos destruyan 4 generadores que se reconocen porque son verdes para poder destruir los guardias. Ya destruidos los generadores ve con los guardias voladores y al matarlos se abrirá una puerta que te lleva al HighTop. A éste libéralo disparando a los Fire Pad rápidamente porque si no se vuelven a activar. Cuando lo liberes te dará un aventón, pero tienes que protegerlo de las naves que salen del centro. Entonces llegarás a un lugar donde tienes que matar a 2 dinosaurios con el ICE BLASTER, luego llevar el barril hasta arriba sin que sea destruido por el fuego y condúcelo otra vez hasta la madera, derribala y pon el cable de la jaula que quede en el centro, para bajar y usar el FLAME COMMAND de Tricky para liberar al dinosaurio. Para esto que te pedirá el CloudRunner, necesitas aniquilar a los enemigos y las torres para poder entrar en la central y poder llegar con el Boss.

- BOSS DRAKOR: probablemente te tardes un poco con DRAKOR, porque es volador y hay demasiadas trampas durante el transcurso para matarlo. Pero la estrategia para derrotarlo es muy sencilla, sólo apunta a su cabeza y bájale toda su energía.

Regresa a Dinosaur Planet

- Misión 18: El fin está cerca

Vuelve al Ocean Force Point Temple, pero para poder entrar necesitas abrir un portal, apagar el fuego y destruir la entrada de la cabeza de Krazoa, también no olvides destruir una piedra grande de la izquierda para revelar un camino que te llevará a incrementar el metro mágico de tu bastón. Luego ve y entra al Ocean Force Point Temple y llega hasta donde está el rompecabezas, el cual resolviste la vez pasada en el mismo templo. Luego continúa tu camino, nada y sube para entrar en la Shrine. Esta vez el reto es menos largo, pero más difícil. Primero entra la puerta grande y toma el camino de la izquierda, al fin ya está lleno el cuarto de agua.

Entonces en el cuarto nuevo empuja el bloque azul, de tal manera que cuando choque con la pared puedas subir y continuar, luego activa el switch para la puerta; para lo que sigue necesitas ponerte el traje y presiona el pad. Entonces entra en la abertura y activa el switch del agua y continúa al cuarto. Si recuerdas que la vez pasada hicimos una prueba de apagar los fuegos, ahora es igual, nada más que cada estatua está designada para apagar un color de fuego. Apaga los fuegos con las estatuas de sus respectivos colores para poder liberar un pilar, el cual tienes que mover para poder activar el BOOST PAD. Úsalo y haz la misma dinámica que la vez pasada para llegar al punto de fuerza y poner la SpellStone.

-Misión 19: Regreso a Walled City

Como habrás visto en el video, aunque pusiste todas las SpellStones, el planeta sigue sin estar en su forma original, pero si sabes lo que te dijo Peppy, necesitas ir a Walled City por un Krazoa. Entonces ve a tu Arwing y despega, pero antes, ve con el dinosaurio del tianguis y cómprale unos binoculares.

Cuando llegues a Walled City, ve y habla con el rey, quien te dirá que necesitas traer 2 objetor para entrar y te abrirá 2 caminos que en la 1ª

visita no podías entrar. Entonces ve al camino rojo o del sol, como lo llamaremos y encontrarás un rompecabezas, cuya solución es: Empieza empujando el bloque cercano a la rampa por la que entraste hacia el sol de la esquina. Ahora empuja el bloque que está más cerca de donde pusiste el anterior para que choque contra él y se detenga, entonces empújalo hacia el sol central y ahí se detendrá. Ahora empuja el bloque que queda frente al que acabas de colocar para que choque contra él y desde ahí lo puedas empujar hacia el sol que está pegado a la pared. El bloque final sólo lo empujas directo al último sol y con ello accionarás el ascensor al lado de la pirámide. Entonces, sube a la pirámide y usa tus binoculares, o sea, el botón Z para ver a una luz (necesitas tener el Zoom al máximo) para que se abra el acceso a la pirámide. Los bloques en el primer cuarto debes de sacarlos del hueco en donde están y acomodarlos adecuadamente, es decir cada uno de los cubos tiene grabado en uno de sus lados un icono de luna o de sol. Obviamente el bloque con la luna va en la hendidura azul y los otros dos en las rojas (ojo, el icono debe de quedar al frente). No es difícil acomodarlos, sólo saca el que está en el hueco donde debe de ir el de la luna y llévalo junto al de la izquierda para que puedas sacar el de la derecha (el de la luna) y lo lledes sin problemas hasta su lugar. Los otros dos están invertidos, usa el camino del centro para intercambiarlos de lugar y así se abre otra puerta.

Lo siguiente es un laberinto. Empieza usando el Ground Quake para abrir la puerta del final y a la vez accionar un cronometro, sigue adelante y activa un interruptor con tu bastón. Pasa por el lugar donde está una Planta Mágica y corre hasta llegar a una flama, apágala con tu bastón. Ahora sigue hasta encontrar un abismo, usa el Fire Blaster para accionar un icono de sol al fondo, entonces date la vuelta y saliendo del corredor llegarás a unos matorrales secos, usa a Tricky para quemarlos, pasa por el hueco y del otro lado está la salida. Usa el Portal Device para abrir la próxima puerta, del otro lado hay una rueda de piedra girando. La rueda tiene un hueco por el que se alcanzan a ver 3 iconos de sol. Usando el Fire Blaster activa el icono de la izquierda, después el de arriba y por ultimo el de la derecha. Ahora tan sólo pasa por el camino de luz y al final toma la Piedra del Sol. Luego, en la sección de la luna o la azul, hay otro rompecabezas, el cual se resuelve así: Primero empuja el bloque del fondo a la luna de la esquina, después empuja el bloque que está sobre esa misma fila para que choque con el que acabas de colocar. Ahora empuja el bloque nordeste para fijarlo en la luna oeste. Empuja el bloque que choco con el primero que pusiste para que choque con el que acabas de mover y desde ahí lo empujes a su luna. Finalmente empuja el último bloque directo a la única luna disponible. Ahora haz el mismo procedimiento para abrir la pirámide como lo hiciste con la del sol. El primer cuarto de este templo parece muy sencillo de pasar. Activa el interruptor en la pared para abrir la puerta del fondo, al hacerlo una serie de rejas saldrán a lo largo del pasillo. Las rejas salen y se meten de manera secuencial, el único problema es que si pisas durante varios segundos la misma sección de suelo, ésta se derrumba. Observa el orden en que salen las rejas y espera el momento adecuado para pasar de un lado al otro sin enfrenarte. Una vez que llegues al otro lado usa el Ground Quake en el círculo azul para abrir la puerta. Debes atravesar hasta la puerta por un laberinto invisible en menos de 30 segundos. Tan sólo camina pegado a las paredes invisibles para que salgan diminutas chispas y te sirvan de guía, después de 2 ó 3 intentos debes llegar a la puerta de salida. Ahora usa tu Portal Device para pasar a la última parte del templo. Como verás es idéntica a la rueda del templo del sol. El orden en esta ocasión es, izquierda, arriba, y derecha. Toma la piedra de la Luna y ve al Templo principal (donde antes estaba el Rey) y coloca las 2 piedras en sus respectivas estatuas. Así aparecerá la entrada a Krazoa Shrine en la parte más alta del Templo principal. Entonces entra y ve con el Krazoa.

-TEST OF KNOWLEDGE: esta prueba probará cuánto has aprendido de los ítems de cada sitio del planeta, aquí tienes que poner un objeto que sea característico de cada lugar, por ejemplo, el DINOSAUR HORN va en Snowhorn Wastes. Pero no te

vayas a confundir porque Snowhorn Wastes y Moon Mountain Pass se parecen mucho.

Ahora que lo conseguiste, ve al planeta y la ventaja será que aterrizarás en Krazoa Palace, donde tienes que buscar un lugar donde liberar al Krazoa, entonces, una entrada en el techo del templo se abrirá y te dará acceso a la última Krazoa Shrine. Entra y ve con el Krazoa, pero el problema, será Scales.

- GENERAL SCALES: es el jefe de los Sharpclaws, de raza REDEYE y el actual conquistador de Dinosaur Planet. Matarlo es la cosa más fácil del mundo, solo pégale 1 vez y te dará el Krazoa Spirit.

Ahora que ya tienes el último Krazoa, libéralo en el techo y verás como es que los Krazoa liberan a Krystal, pero la cabeza del dios Krazoa voló al espacio, y ni siquiera Krystal puede golpearlo con su Staff que te arrebató. Entonces, Fox subirá a su Arwing y cuando llegue al espacio, descubrirá a un viejo amigo que nunca se da por vencido, Andross.

- BOSS ANDROSS: es el clásico enemigo de StarFox, pero ahora se ha ocultado detrás de la cabeza del Mighty Krazoa God. Derrotarlo no es cosa fácil. Primero dispárale a sus ojos y su diamante en la frente, esquivando su rayo ondulatorio, después se volteará y podrás darle a sus manos o quedarte quieto, pero ten cuidado cuando aplauda; después lanzará meteoros esparcidos por todas partes para después pegarte a la izquierda o derecha y presionar demasiadas veces seguidas L o R respectivamente. Si no te traga pégale a sus manos y repite la secuencia, pero si te tragó, repite todo otra vez. Ya cuando no tenga manos, Falco llegará y te ayudará; ahora aparecerá en cierto momento una caja con una bomba, que tendrás que usar cuando ANDROSS trate de tragarte para descubrir su cerebro y disparar como loco para matarlo, pero no te preocupes, sólo trata de que su cerebro no choque contigo, porque tu vida escaseará.

Entonces, ya que lo mates, podrás sentarte a ver el final del juego y ver los créditos (que a la mayoría no le agradan).

5. Agradecimientos

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

- * Willow por su ruta alterna en el último escenario.
- * sebacapo95 por un detalle en las armas.
- * Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.
- * CjayC por haber creado GameFAQs.

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

- * Eternal Darkness: Sanity's Requiem.
- * Mega Man 7.
- * Mega Man 8.
- * Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- * Mega Man X6.
- * Mega Man X7.
- * Metroid Fusion.
- * Metroid Prime.
- * Pikmin.
- * Resident Evil 2.
- * Resident Evil 3.
- * Super Metroid.

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

6. Información Legal.

© Copyright 2003-2007 Juan Carlos García.

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

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

La versión actualizada estará siempre disponible en los siguientes sitios: JuancaFAQ's, GameFAQs e IGN. Cualquier web que desee disponer de esta guía sólo debe solicitar mi autorización. Cualquiera que desee ver todos los sitios que oficialmente pueden tener algún trabajo mío, puede consultar la lista en la página principal de mi sitio web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

7. Información de contacto.

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

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

* Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.

* Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.

* Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

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

* Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.

* Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).

* Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requiero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.

* Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:

Hasta el próximo FAQ ;)

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