

# Banjo-Kazooie FAQ/Walkthrough (Spanish)

by lu4R

Updated to v1.00 on Dec 20, 2005

FAQ/Walkthrough in Spanish for Banjo-Kazooie

Version: 1.00

Escrito por (Written by): B.lu4R

Sitio Web: [www.guias.tk](http://www.guias.tk)

Contacto: Lee la sección de Contacto

Fecha de Actualización: 20 de diciembre, 2005

This Guide is Copyright 2005 Raúl Morales

~ Nota Importante: Si la guía no se descarga completamente (la guía termina en la sección de "Agradecimientos") presiona la tecla <f5> de tu teclado (obviamente) para volver a recargar la guía, o cualquier botón que tenga la función de "Refresh/Recargar" en tu Explorador de Internet. Si no se vuelve a descargar completamente, repite el proceso (hasta que descargues completamente la guía).

~ Nota: Presionando las teclas <ctrl> y <F> al mismo tiempo aparecerá una ventana que te permite buscar dentro de la guía la palabra que introduzcas. Es muy útil para encontrar palabras claves y también puede ser utilizado para ubicar rápidamente la sección deseada de la guía.

## CONTENIDO

001. Iniciando y Controles

002. Walkthrough

II.00 - La Aventura Comienza

II.01 - Mumbo's Mountain

II.02 - Treasure Trove Cove

II.03 - Clanker's Cavern

II.04 - Bubblegloop Swamp

II.05 - Freezeezy Peak

II.06 - Gobi's Valley

II.07 - Mad Monster Mansion

II.08 - Rusty Bucket Bay

II.09 - Click Clock Wood

II.10 - El Quiz

II.11 - La Batalla Final

003. Cheato

004. Claves y Secretos

005. Preguntas Frecuentes

- 006. Historial de Versiones
- 007. Información de Contacto
- 008. Copyright / Legal
- 009. Agradecimientos

Esta guía en español se inició el miércoles, 12 de octubre de 2005.

001. Iniciando y Controles

Cuando inicie el Juego, tendrás que escoger uno de tres archivos. El que escojas serás el archivo de tu partida.

Dentro del Juego, puedes salvar desde el menú principal (aparece al presionar el botón <Start>), y seleccionando la opción de salvar y salir del juego.

El enlistado de los controles completo lo añadiré cuando encuentre el manual del juego.

002. Walkthrough

El Walkthrough es la sección Principal de la guía. Aquí se enlistan las 100 Piezas de Rompecabezas, mejor conocidas como Jiggys. También se enlista la ubicación de las Notas Musicales, los Honeycombs, los Mumbo Tokens, y los Switches de Gruntilda.

II.00 - La Aventura Comienza

El Juego iniciará con una película: Vemos como hay una estructura con la forma de una bruja. Luego la cámara se mete, y llegamos a un cuarto en el que una bruja, de nombre Gruntilda, le está preguntando a su calderón quién es la persona más bella. El calderón le contesta que ella es la más bella, pero después de Tooty.

Como era de esperarse, la bruja se enoja y decide secuestrar a Tooty para quitarle su belleza. Mientras tanto, Tooty está llegando a la casa de su hermano Banjo, y se topa con Bottles, el topo. Dado que Banjo está dormido, Gruntilda (de cariño Grunty) llega y secuestra a Tooty. Cuando Banjo por fin se despierta gracias a la insistencia de la pájaro Kazooie, ya no hay rastro de Tootie.

Cuando tengas control de Banjo, muévelo hacia la entrada del patio. Aquí está un hoyo del topo, e iniciará una conversación. Cuando los personajes dejen de hablar, presiona el botón <A> para que Bottles el topo se disponga a enseñarte nuevos movimientos.

Ya que tengas control de Banjo, avanza (alejándote de la casa de Banjo) y párate sobre el primer hoyo de topo que veas. Presiona el botón <B> y saldrá Bottles. Te dirá que con los botones <C> puedes mover la cámara, y presionando una vez el botón <R> la cámara se colocará detrás de ti. Si mantienes el botón <R> presionado, la cámara se mantendrá detrás de ti conforme te muevas. Acabado el tutorial recobrarás el control de Banjo.

Ahora daremos la vuelta a la zona en sentido de las manecillas del reloj. Tu primera parada es la zona con los troncos cortados. Ahí hay otro hoyo. Párate sobre él y presiona el botón <B> para que aparezca el topo. Te dirá que presionando el botón <A> saltarás. Si mantienes presionado ese botón tu salto será más alto. Hazlo cuando deje de hablar el topo. Luego te mencionará que si presionas el botón <A> para saltar, y lo vuelves a presionar mientras estás en el aire (y lo mantienes presionado), Kazooie te ayudará en el salto. Hazlo. Por último, tendrás que presionar y mantener presionado el botón <Z>, y presionar el botón <A> (Recuerda que el <Z> debe de estar presionado).

Recuperarás el control de Banjo. Acércate al tronco que tiene una cosa amarilla. Utiliza el salto <Z + A> para subirte al tronco y agarrar la cosa amarilla: Es una pieza de panal (Honeycomb). Al coleccionar 6 la vida de Banjo crecerá.

Tu siguiente parada es el hoyo cerca del pasto amarillo (recuerda que vamos en sentido de las manecillas del reloj). Habla con el topo para que te diga como nadar. Tirate al agua; con la palanca puedes moverte. Si presionas el botón <B> te sumergirás. Una vez sumergido, con la palanca controlas tu dirección (arriba/abajo, derecha/izquierda), y presionando el botón <A> banjo pateará, mientras que si presionas el <B> Kazooie utilizará sus alas para nadar. Cuando estás sumergido aparece el aire que te sobra en la parte izquierda de la pantalla, de color azul. No dejes que se agote, pues te ahogarás. Basta con que regreses a la superficie para recuperar tu aire.

Busca en el agua un puente que pasa por arriba de ti. Cuando lo encuentres, sumérgete y busca un hoyo en el pilar del centro; adentro hay una pieza de panal (Honeycomb). Ya que la hayas agarrado, regresa a la superficie, utilizando la rampa a la izquierda de la cascada.

Ahora busca unas plataformas verdes que conducen a la cascada grande. Salta a la primera plataforma, y de ella a la segunda. Para llegar a la tercera plataforma tendrás que utilizar un salto doble. Aquí hay una tercera pieza de panal (Honeycomb). Detrás de la cascada hay una vida extra que puedas agarrar si realizas un salto doble, aunque no es necesario que la obtengas. Tirate al agua, y sube por la rampa que está cerca del pasto amarillo, antes de pasar por debajo del puente de piedra.

Ya que estés en tierra firme, cruza el puente de piedra y ve al hoyo más cercano. Habla con el topo. Te dirá que puedes subir árboles. Regrésate por

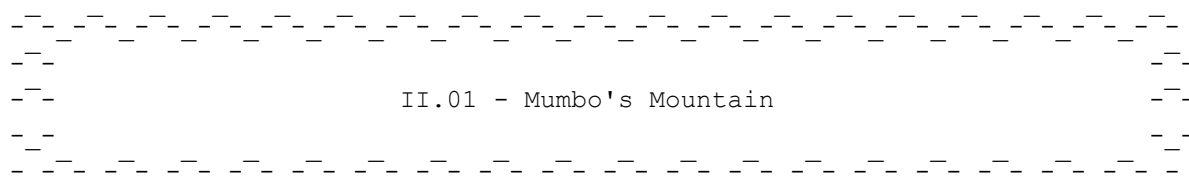
el puente de piedra y súbete al árbol de tu izquierda (Salta hacia su tronco, asegurándote de estrellarte contra él). Una vez que estés agarrando el tronco, mueve la palanca hacia arriba para subirte o hacia abajo para bajarte. Súbete todo lo que puedas, y luego que estés sobre las hojas, haz un salto para obtener la cuarta pieza de panal (Honeycomb).

Ve al último hoyo que visitaste y procede a la siguiente zona: una zona café de tierra con unas rocas con ojos. Habla con el topo ahí. Cuando se acabe la conversación, acércate a una roca para realizar el "Beak Barge", golpe de pico: Presiona y mantén presionado el botón <Z>, y presiona el botón <A> (El <Z> necesita estar presionado). Con esto destruirás la roca. Destruye todas las rocas y obtendrás una quinta pieza de panal (Honeycomb).

Falta el último hoyo: está subiendo una rampa, en lo que parece ser un terreno de cosechas. El topo primero te enseñará el ataque de golpes de Banjo; presiona el botón <B> mientras no te estés moviendo o te estés moviendo lentamente. Derrota a las dos zanahorias con este ataque (no te dañarán). El siguiente ataque es rodar/marometa; presiona el botón <B> mientras estés corriendo. De esta forma mata a las cebollas. Por último está el ataque de Kazooie: Rat-a-tat (ataque aéreo de pico). Salta y presiona el botón <B> mientras estés en el aire. Con esto mata a los dos enemigos. Recibirás la última pieza de panal (Honeycomb), obteniendo un pedazo más de energía.

Ahora es tiempo de entrar a la guarida de Gruntilda. Lo primero que notarás es que han aparecido enemigos en la zona. Los puedes matar con tus ataques. Ten en cuenta que si te tocan te dañarán. Al matarlos recibirás energía. Busca el puente que da al pilar central, y utilízalo.

Empieza a subir el camino en espiral. Hasta arriba iniciará una escena, en la que Bottles te comenta que ya arregló el puente. Cruza el puente (notarás como cambia la canción) y entra a la guarida de Gruntilda.



Esta sección de la guía se subdivide en:

- II.1.1 - Cómo Llegar
- II.1.2 - Habilidades Nuevas
- II.1.3 - Piezas
- II.1.4 - Notas Musicales
- II.1.5 - Honeycombs
- II.1.6 - Mumbo Tokens
- II.1.7 - Switch de Gruntilda

\*\*\*\*\*

Lo primero que sucede es una escena, en la cual Gruntilda se dispone a hacerse joven, mientras que en el proceso convierte a Tooty en una vieja. Posteriormente se acaba la escena y retomas el control de Banjo.

A tu izquierda están unas pequeñas plataformas que van ascendiendo. Salta de la más baja a la que sigue en altura, hasta que llegues a la cima. Aquí hay una pieza de rompecabezas, conocidas como Mr. Jiggy, o simplemente, Jiggy. Ahora dirígete hacia la derecha del retrato de Gruntilda (Hacia la izquierda está una rampa que no podrás subir).

Llegarás a una zona con una montaña que dice "Mumbo's Mountain". A la derecha está una rampa verde, la cual utilizarás para llegar a un cuadro del mundo. En frente de dicho cuadro está la figura de una pieza de rompecabezas en el suelo. Párate sobre ella, y cuando Bottles deje de hablar, presiona el botón <A> para poner una pieza, o el <B> para salirte. Pon la pieza que tienes y se abrirá la entrada a Mumbo's Mountain.

Baja la rampa, y métete por la entrada que se abrió (está debajo del letrero que indica el nombre del mundo) para entrar al mundo Mumbo's Mountain.

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

~~~~~

Primera Habilidad: Talon Trot

~~~~~

Desde el inicio del mundo,

Sigue el camino que está en frente de ti. Cruzarás un puente. Después continúa por el camino, subiendo la montaña (aquí habrá notas). Cuando llegues hasta arriba vuelve a tomar el camino, dándole la vuelta a un pilar central, y de nuevo subiendo por un camino en la ladera hasta llegar a la parte más alta del nivel. Aquí podrás ver el hoyo del Topo. Párate sobre él y presiona el botón <B> para que salga Bottles y te enseñe el Talon Trot.

El Talon Trot te permite subir por rampas empinadas. También caminas más rápido de esta forma. Para hacer este movimiento, en el cual Kazooie es la que camina, presiona y mantén presionado el botón <Z>, y luego presiona el botón <C Izquierda>. Kazooie levantará a Banjo. Mantén presionado el botón <Z>, y con la palanca mueve a Kazooie, y con el botón <A> podrás saltar.

Segunda Habilidad: Beak Buster

Desde el inicio del Mundo, dirígete hacia la derecha, utilizando el primer movimiento obtenido en este mundo (el Talon Trot) para subir la montaña con Kazooie. Hasta arriba encontrarás una zona con cabañas.

En esta zona se encuentra el hoyo del topo, cerca de la pared que delimita el mundo. Al hablar con Bottles te dirá que saltes, y después presiones el botón <Z> en el aire para que Kazooie azote el suelo. (En pocas palabras, botones <A + Z>).

Tercera Habilidad: Lanzamiento de Huevos

Desde el inicio del mundo, sigue el camino que está en frente de ti. Cruzarás un puente. Después sigue caminando derecho hasta que llegues a un árbol con un gorila, de nombre Conga, encima de él. Tréplate a dicho árbol y agarra una de las naranjas que tiene en su parte superior. Bájate del árbol y busca en la zona cercana a un chango llamado Chimpy. Acércate a él para darle la naranja.

Chimpy se quitará y el tronco se elevará, permitiéndote subirte a él para llegar a la zona elevada utilizando el salto <Z + A>. En esta zona elevada esta el hoyo del topo.

En esta ocasión te enseñará como echar huevos. Presiona y mantén presionado el botón <Z>, y luego presiona el botón <C Arriba> si quieres disparar los huevos frontalmente, o el botón <C Abajo> si quieres que Kazooie eche los huevos por detrás.

II.1.3 - Piezas

Pieza 1

Sigue el camino que está en frente de ti. Cruzarás un puente. Después continúa por el camino, subiendo la montaña (aquí habrá notas). Cuando

llegues hasta arriba vuelve a tomar el camino, dándole la vuelta a un pilar central, y de nuevo subiendo por un camino en la ladera hasta llegar a la parte más alta del nivel. Aquí podrás ver el hoyo del Topo.

Más hacia adelante hay una roca. Encima de esta roca está plenamente visible la pieza Jiggy.

-----

Pieza 2

-----

En la zona con las chozas, la pieza se puede ver en el ojo de la estructura con forma de calaca (la choza de Mumbo). Ponte debajo de donde está la pieza, y luego utiliza el salto <Z + A> para llegar al ojo, y obtener la pieza Jiggy.

-----

Pieza 3

-----

Ve a la zona con las chozas. Súbete a una choza, y luego utiliza una vez el ataque Beak Barge (Ataque en el que azotas el suelo utilizando a Kazooie; Botones <A + Z>) para destruir la choza. Repite hasta que hayas hecho esto con las 6 chozas. La última choza arrojará la pieza Jiggy.

-----

Pieza 4

-----

Desde el inicio del mundo, avanza hacia la derecha, utilizando a Kazooie para subir la montaña. Notarás que hay peldaños/plataformas saliendo de la montaña, que en su mayoría tienen notas. Sin embargo, uno de los peldaños tiene una pieza Jiggy (está en el peldaño que está casi llegando a la zona de las chozas).

-----

Pieza 5

-----

Desde el inicio del mundo, sigue el camino que está en frente de ti. Cruzarás un puente. Después sigue caminando derecho hasta que llegues a un árbol con un gorila, de nombre Conga, encima de él. Trépatte a dicho árbol y agarra una de las naranjas que tiene en su parte superior. Bájate del árbol y busca en la zona cercana a un chango llamado Chimp. Acércate a él para darle la naranja. Como recompensa aparecerá una pieza Jiggy.

-----

Pieza 6

En la zona donde está Conga, verás que en el suelo están tres switches con la figura de una naranja. Para sobre uno de ellos, y espera a que Conga te aviente una naranja. Antes de que te pegue, muévete. La naranja le pegará al switch y lo activará. Haz lo mismo con los restantes dos switches, y aparecerá la pieza Jiggy.

Pieza 7

Dirígete hacia donde está Conga, y dale la naranja a Chimp y para que se quite y puedas acceder a la zona elevada del área de Conga. Siguiendo las plataformas llegarás a una que te pone en frente de Conga. Desde aquí dispárale un huevo frontalmente, y quítate después de que le pegue, ya que Conga te aventará una naranja. Repite el proceso dos veces más y Conga te dará la pieza Jiggy.

Pieza 8

Dirígete a la zona con las chozas. En el centro de esta zona está una columna totem, compuesta por varios Juju. Acércate a la columna giratoria, y dispara un huevo frontalmente de tal forma de que entre por la boca del Juju. En total son 4 Juju los que debes de alimentar, y luego recibirás una pieza Jiggy.

Pieza 9

Ve a la zona con las chozas y entra a la estructura que parece calaca. Esta es la choza de Mumbo. Adentro, acércate al switch del centro y Mumbo te dirá que necesitas 5 Mumbo tokens (Las figuras con forma de calavera). La lista de los Mumbo Tokens viene más abajo.

Si tienes los cinco Mumbo Tokens, párate sobre el switch y presiona el botón <A> para que Mumbo te convierta en hormiga. Ahora salte de la choza y dirígete a la zona de al lado, en el cual se encuentran varias hormigas rodeando una estructura. Métete a dicha estructura (necesitas buscar la entrada), y luego empieza a ascender por los caminos en espiral hasta que llegues hasta arriba. Saldrás por un acceso y encontrarás la pieza Jiggy.



Encuentra y agarra a los 5 Jinjos:

- ~ Azul: En una plataforma elevada en la laguna, cerca del puente.
- ~ Verde: Destruye las chozas, una de ellas contiene al Jinjo.
- ~ Naranja: En la parte más alta del mundo, en donde está una estructura de piedra que forma una media luna. El Jinjo está encima de dicha estructura.
- ~ Rosa: En una plataforma a la derecha del inicio del mundo.
- ~ Amarillo: En la montaña que está cerca de donde está Conga, en uno de los peldaños/plataformas saliendo de la montaña.

+++++

+++ +++

+++ +++

+++ +++

+++++

II.1.4 - Notas Musicales

- 01-07: Sobre el Puente que está delante de la entrada. Notas: 7
- 08-13: Debajo del Agua, en unas pequeñas cuevas en la roca. Notas: 6
- 14-22: Subiendo los escalones, iniciando cerca de donde está el Toro.  
Notas: 9
- 23-43: En los peldaños de la montaña, en la parte de color amarilla.  
Notas: 21
- 44-57: Encima de la estructura de roca, en la parte más alta de la montaña.  
Notas: 14
- 58-61: En los escalones que dan de la zona con las hormigas a la zona de la estructura de roca. Notas: 4
- 62-65: En la choza de Mumbo Jumbo. Notas: 4
- 66-71: Adentro de la torre de las hormigas (Necesitas ser hormiga para agarrar las notas; después de agarrarlas conviértete de vuelta a Banjo). Notas: 6
- 72-77: Encima de cada una de las 6 chozas. Notas: 6
- 78-82: Destruye una de las chozas. Notas: 5
- 83-100: En los peldaños de la montaña que da desde la zona de las chozas hasta el inicio del mundo. Notas: 18

+++++

+++ +++

+++ +++

+++ +++

+++++

II.1.5 - Honeycombs

Honeycomb 1

Dirígete a la zona con las chozas, y échale un huevo a tres de las cuatro caras Juju de la columna giratoria. Súbete a la última cara mediante un salto de <Z + A>, y ya que estés encima de ella, realiza otra vez el mismo tipo de salto para agarrar el Honeycomb.

Honeycomb 2

Este Honeycomb está dentro de una ranura en la montaña. Dicha ranura puede ser vista desde el puente que está cerca del inicio del mundo. Para llegar a la ranura, te tienes que ir a la zona en la que están las hormigas (afuera del hormiguero), y tirarte hacia abajo por la montaña, tratando de deslizarte hacia la ranura.

```

+++++
+++                                     +++
+++                               II.1.6 - Mumbo Tokens                       +++
+++                                     +++
+++++

```

1. Detrás de la plataforma con el Jinjo rosa.
2. En una de las plataformas elevadas, en la zona de Conga.
3. Debajo de la rampita que da a la entra de la choza de Mumbo.
4. En una de las primeras plataformas adentro de la torre de las hormigas.
5. Detrás de la estructura de roca en la parte más alta del mundo.

```

+++++
+++                                     +++
+++                               II.1.7 - Switch de Gruntilda                       +++
+++                                     +++
+++++

```

El switch de Gruntilda está ubicado en una de las plataformas elevadas, en la zona de Conga. Al presionar el switch aparecerá una pieza Jiggy encima de la montaña que permite entrar al mundo Mumbo's Mountain, en la guarida de Gruntilda.

Para agarrar la pieza necesitarás que Mumbo te convierta en hormiga. Una vez que seas hormiga, sal del mundo y sube la montaña que te permite entrar al mundo para obtener la pieza.



Métete por dicho tubo y llegarás a una zona con un calderón (de color amarillo) y un Mumbo Token encima del tubo por el que estabas caminando. Regrésate a la zona anterior.

Ahora sigue el agua y déjate caer. Una vez que estés en la parte inferior de la zona, súbete a la plataforma y métete por el primer acceso. Entrarás a una zona arenosa con agua. Avanza hasta que encuentres la entrada al mundo "Treasure Trove Cove" (el cofre), y para meterte a él realiza el salto que se efectúa con los botones <Z + A>.

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.2.2 - Habilidades Nuevas           +++
+++                                               +++
+++++
```

```
-----

Primera Habilidad: Volar

-----
```

Encuentra el barco en este mundo (Notarás que hay un hipopótamo llorando sobre él). Utiliza la rampa creada por lo que serían las cuerdas para subir hasta el mástil del barco, hasta la parte más alta. Ahí encontrarás a Bottles, quien te enseñará la habilidad de volar.

Para volar necesitas encontrar un pad para volar (los de color azul), pararte sobre dicho pad, y presionar el botón <A> para volar. Una vez que estés en el aire, puedes alterar tu dirección con la palanca (Arriba/abajo, derecha/izquierda), y elevar tu altura presionando una vez el botón <A> (Esto consume plumas).

Es importante recordar que necesitas plumas rojas para volar.

```
-----

Segunda Habilidad: Shock Jump

-----
```

Encuentra el barco en este mundo. Desde él busca unas cajas que están amontonadas y que forman una escalera que te permite llegar a una plataforma elevada. Utiliza dichas cajas para llegar hasta esa plataforma. El hoyo de Bottles está sobre la plataforma.

El topo te enseñará el "Shock Jump". Mediante este salto, que solamente se puede realizar desde los pads de color verde, Kazooie salta hasta una altura considerable. Una vez que estés sobre el Pad, presiona y mantén presionado el botón <A>. Con la palanca puedes dirigir el salto, una vez que este se inicie. Lo importante aquí es que no dejes de presionar el botón <A> hasta que Kazooie haya realizado el salto.

+++++  
+++  
+++ II.2.3 - Piezas +++  
+++  
+++++

~~~~~  
Pieza 1  
~~~~~

Ve a donde está el hoyo de Bottles para aprender la segunda habilidad de este mundo. De ahí notarás que hay un pad verde para saltar con Kazooie. Más adelante hay unas columnas de roca, cada una con un pad. Lo que harás es saltar de columna a columna, dirigiéndote hacia la montaña que está en el centro del Mundo. Cuando te acerques a ella, notarás que hay una apertura/ranura a la que te puedes meter. En dicho lugar está la pieza Jiggy (NOTA: También se puede llegar a este lugar volando; simple).

~~~~~  
Pieza 2  
~~~~~

Ve a donde está el hoyo de Bottles para aprender la segunda habilidad de este mundo. Desde ahí escucharás una cosa moviéndose: es una cubeta llamada Leaky. Ubícala (te tienes que tirar hacia una plataforma que está abajo, en dirección hacia el castillo sumergido de arena.

Ya que estés en la plataforma con la cubeta, échale (a la cubeta) dos huevos por la parte de atrás de Kazooie (Z + C-abajo). La cubeta te agradecerá y quitará el agua que sumergía al castillo. Tírate hacia abajo y métete al Castillo de arena.

Adentro, un cangrejo te dirá que te tiene un premio si logras descifrar el acertijo. Tienes 100 segundos para pegarle a las letras del "Tablero", deletreando B-A-N-J-O-K-A-Z-O-O-I-E. No puedes repetir letras; cada letra que hayas golpeado (con el ataque <A + Z>) se iluminará. Después de golpear todas la reja con el cangrejo se abrirá y podrás agarrar la pieza Jiggy (Para matar al cangrejo necesitas golpearlo con el ataque <A + Z> para que se voltee, y luego ya atacarlo como prefieras).

~~~~~  
Pieza 3  
~~~~~

Dirígete al barco. Sobre él encontrarás a un hipopótamo llorando. Habla con él (Blubber) y te dirá que ha perdido su tesoro. Es tu tarea

encontrarlo. Primero notarás que cerca de Blubber hay una parte sumida en el barco. Párate sobre ella y golpéala con Kazooie (ataque de <A + Z>). Romperás la tabla y caerás adentro del Barco. La pieza de tesoro está en el fondo. Agárrala y sal (necesitas pararte sobre la caja y hacer el salto <Z + A> para regresar.

Ya que estés en el exterior, tírate al agua que está al lado del barco y busca un hoyo en dicho barco. Métete a él y agarra la segunda (y última) pieza de tesoro. Regresa con Blubber y dale el tesoro. A cambio te dará una pieza Jiggy.

-----

Pieza 4

-----

Busca la torre verde que tiene rampas en forma de espiral. Hasta arriba de esa torre verde encontrarás una cruz roja. Párate sobre ella y haz el ataque <A + Z> para golpear la cruz con Kazooie. Ésta se convertirá en una flecha. Utiliza el pad para volar cercano para empezar a volar, y dirígete en la dirección que indica la flecha hasta que encuentres otra cruz. Desciende donde está la cruz, golpéala, y repite el proceso. En total son cinco cruces las que golpearás. La última se convertirá en un signo de interrogación.

A partir de aquí, tírate al mar y busca una islita pequeña con la última cruz (está bastante grande). Golpea la cruz y aparecerá un cofre. Destruye el cofre con un ataque fuerte (ya sea <A + B> o <A + Z>) para encontrar la pieza Jiggy.

-----

Pieza 5

-----

Vete a la zona del barco. Detrás de él encontrarás el mar, y varias cajas flotando (alejadas cada una de la otra). Salta a la más cercana (tendrás que nadar rápidamente para llegar a la caja y que no te muerda el tiburón Snacker). Desde la cuarta caja podrás saltar a una plataforma en la zona verde. Dicha plataforma tiene una escalera grandota.

En vez de subir por la escalera, busca a la derecha de ésta para encontrar un pequeño y estrecho camino que está pegado a la pared. Sigue dicho camino, saltando cuando se requiera, para llegar a la pieza Jiggy.

-----

Pieza 6

-----

Vete a la zona del barco. Detrás de él encontrarás el mar, y varias cajas flotando (alejadas cada una de la otra). Salta a la más cercana (tendrás que nadar rápidamente para llegar a la caja y que no te muerda el tiburón Snacker). Desde la cuarta caja podrás saltar a una plataforma en la

zona verde. Dicha plataforma tiene una escalera grandota.

Sube las escaleras hasta que llegues a un estante con una mina acuática. En el fondo de dicho estanque está la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 7

~~~~~  
Desde la entrada al mundo, dirígete a la izquierda hasta que encuentres a un cangrejo gigantesco. Acércate a él y te dirá que su nombre es Nipper. Ahora tendrás que golpear a Nipper en la cabeza. Recomiendo que utilices el ataque <A + B> para golpear su cabeza con Kazooie. Tienes que esperar a que deje de atacar con sus tenazas para rápidamente acercarte a él y realizar el ataque (si te estás tardando mucho, puedes caminar sobre Kazooie hasta que te acerques a él y luego realizar el ataque antes mencionado). Después de tres golpes Nipper morirá. Métete a su concha, y sigue el camino hasta que encuentres a la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 8

~~~~~  
Dirígete al barco y sube el mástil para llegar a donde está el hoyo del topo. Utiliza el pad cercano para volar. Volarás en dirección hacia la torre verde, pasando por debajo del hueco formado por la roca gigantesca (la montaña). Cuando estés cruzando la montaña, voltea a la izquierda y verás un hueco. En dicho hueco hay un cofre. Aterriza al lado de él, y espera a que se abra. Una vez que esto pase, realiza el salto <Z + A> para meterte adentro de él y reclamar la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 9

~~~~~  
Dirígete al barco y sube el mástil para llegar a donde está el hoyo del topo. Utiliza el pad cercano para volar. Volarás en dirección hacia la torre verde, pasando por debajo del hueco formado por la roca gigantesca (la montaña). Cuando estés cruzando la montaña, voltea a la derecha y verás un hueco. Aterriza en dicho hueco y métete por el acceso para llegar a la cima de la montaña.

Aquí todo es muy verde. En el centro hay una estructura en espiral que subirás. Hasta arriba está un faro de luz. Rompe la puerta con el ataque <A + B>. Métete por el acceso para llegar a la parte alta del faro. Aquí busca el pad para saltar con Kazooie para llegar al techo. Ahí estará la pieza Jiggy.

~~~~~

Encuentra y agarra a los 5 Jinjos:

- ~ Azul: Debajo de la estructura en la que inicias el Mundo, dentro del agua.
- ~ Verde: En la punta superior del mástil del barco (Llega a donde está el topo, y de ahí tréplate al mástil y súbelo hasta encontrarlo).
- ~ Naranja: En la zona de los estanques con las minas acuáticas, cerca de un risco.
- ~ Rosa: Ve a donde está el hoyo de Bottles que te enseña cómo saltar con Kazooie. De ahí salta de pad verde a pad verde hasta que encuentres el Jinjo (Está sobre una de las columnas que tienen pads verdes).
- ~ Amarillo: Llega a la zona de arriba de la montaña (En donde está el faro). El Jinjo está sobre uno de los árboles.

+++++

+++ II.2.4 - Notas Musicales +++

+++ +++

+++++

Actualmente no está disponible la lista de la ubicación de las Notas Musicales.

+++++

+++ II.2.5 - Honeycombs +++

+++ +++

+++++

Honeycomb 1

Ve a la zona donde está Nipper. Ponte al lado de su concha y voltea a ver hacia la región donde la pared está verde. Nada hacia esa parte (es donde termina la pared (roca) café e inicia la pared verde. En dicho lugar sumérgete para encontrar el Honeycomb (Pedazo de energía).

Honeycomb 2



Busca el puente que conecta a la playa con la torre verde. No tomes la rampa. En vez de eso, busca en la playa una caja solitaria que está algo alejada. El Honeycomb está sobre dicha caja.

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.2.6 - Mumbo Tokens          +++
+++                                     +++
+++++
```

1. Adentro del barco.
2. Detrás de uno de los pilares de roca, cerca del castillo de arena y la zona con las columnas con los pads verdes (Es uno de los pilares en los que aparece una cruz/flecha roja).
3. Sobre una de las cajas que está dentro del agua, cerca de la zona del barco.
4. Adentro de uno de los estanques con minas acuáticas, en el fondo.
5. En el mástil del barco, debajo de donde está el hoyo del topo.
6. Adentro de uno de los cofres en la zona de los ladrillos verdes.
7. Adentro de uno de los cofres en la zona de los ladrillos verdes.
8. En la entrada del faro de luz.
9. Arriba del pad para saltar con Kazooie, al lado del hoyo del topo que te enseña dicha habilidad.

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.2.7 - Switch de Gruntilda          +++
+++                                     +++
+++++
```

El switch de Gruntilda está detrás del Faro de Luz. Al presionar el switch aparecerá una pieza Jiggy en la guarida de Gruntilda, en la zona que permite entrar al mundo "Treasure Trove Cove". Para llegar a la pieza, desde la guarida de Gruntilda, súbete al cañón que está salido del barco, y de él salta hacia arriba. Después busca la pieza Jiggy y agárrala.

```
-----
-----
-----           II.03 - Clanker's Cavern          -----
-----
-----
```

Esta sección de la guía se subdivide en:

- II.3.1 - Cómo Llegar
- II.3.2 - Habilidades Nuevas
- II.3.3 - Piezas
- II.3.4 - Notas Musicales
- II.3.5 - Honeycombs
- II.3.6 - Mumbo Tokens
- II.3.7 - Switch de Gruntilda

```
+++++  
+++                                     +++  
+++             II.3.1 - Cómo Llegar             +++  
+++                                     +++  
+++++
```

En la zona en la que está la imagen de Gruntilda en el suelo, hay un pad verde que te permite saltar con Kazooie hasta donde está el cuadro con la siguiente zona. En esta ocasión necesitarás meterle 5 piezas Jiggy.

Ahora sube la rampa que inicia donde está la imagen de Gruntilda para llegar a la zona con agua de la guarida. Súbete encima del tubo por el que sale agua, y luego realiza un salto <Z + A> para meterte por el acceso que está arriba del tubo.

Habrás entrado a un cuarto con varios tubos y un estanque de agua. Aquí busca una plataforma inferior con el signo de un tubo. Presiónala con el ataque <A + Z> y dos tubos se elevarán, permitiéndote cruzar hasta el otro lado del cuarto. Hazlo, y ahí encontrarás la entrada al mundo "Clanker's Cavern". No se te olvide agarrar el Mumbo Token que está encima del tubo que da a Clanker's Cavern.

```
+++++  
+++                                     +++  
+++             II.3.2 - Habilidades Nuevas             +++  
+++                                     +++  
+++++
```

~~~~~  
Primera Habilidad: Invulnerabilidad  
~~~~~

(Recomiendo que consigas las piezas 1 a 3 para que sepas más o menos donde quedan los cuartos indicados para encontrar el hoyo del topo).

Desde el cuarto más grande adentro de Clanker (el que tenía los aros: ver Pieza anterior para indicaciones de cómo llegar), busca en uno de los

extremos del cuarto una plataforma con un pad que permite a Kazooie volar. Una vez que estés volando con Kazooie, dirígete al acceso que está del otro lado del cuarto, y que solamente puedes alcanzar si estás volando. Métete por dicho acceso.

En este nuevo cuarto (con muchas hélices trituradoras), el hoyo de Bottles está directamente a tu izquierda. Habla con él y te dirá que para hacerte vulnerable necesitas plumas doradas, y realizas la habilidad presionando y manteniendo presionado el botón <Z>, y luego presionando el botón <C-derecha>. Serás invencible mientras mantengas el botón <Z> presionado y no se te acaben las plumas doradas.

+++++  
+++  
+++ II.3.3 - Piezas +++  
+++  
+++++

-----  
Pieza 1  
-----

Desde el inicio del mundo, tírate hacia abajo y ve a la parte con el agua profunda. Aquí sumérgete y busca un túnel/tubo. Nada por dicho túnel y, cuando te prepares a salir, un pez metálico, de nombre Clanker, hablará contigo. Te pedirá que lo ayudes a respirar aire fresco.

Una vez que salgas del túnel, nada a la superficie y toma aire. Luego vuélvete a sumergir, y nada debajo del pez, buscando unas cadenas que lo mantienen sujetado. Sigue las cadenas hacia abajo hasta que llegues al mecanismo que las sostiene. Este mecanismo tiene una llave. Tendrás que pasar por adentro de esa llave tres veces. Si se te empieza a acabar el aire, agarra las burbujas que suelta el pescado Gloop, el cual nada en círculos al rededor del mecanismo de la llave.

Cuando hayas movido la llave tres veces, Clanker se elevará y respirará aire fresco. Como recompensa te dará una pieza Jiggy. Sube hasta la superficie (Recuerda tomar suficiente aire de Gloop para realizar esto), y luego trépatte en una de las aletas de Clanker. De ahí utiliza un salto <Z + A> para subirte a su cuerpo, y luego ve hacia la cola para encontrar la pieza Jiggy.

-----  
Pieza 2  
-----

Clanker necesita estar en la superficie. Dirígete hacia su cabeza, y verás que hay dos pequeñas plataformas al lado de él, una en cada lado. Súbete a una de ellas y lánzale un huevo al diente amarillo de Clanker. En total

necesitas pegarle con tres huevos para que se le caiga el diente. Ahora vete del otro lado de la cabeza de Clanker y repite con el diente amarillo que ahí tiene Clanker. Ya que se hayan caído los dos dientes, Clanker te agradecerá. Cada apertura de diente sirve como un acceso hacia su interior. Utilizando la apertura del diente derecho encontrarás la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 3  
~~~~~

Métete a Clanker por uno de sus dientes. En el cuarto al que llegarás, sumérgete dentro del agua y sigue el túnel acuático para entrar al cuarto más grande adentro de Clanker. Notarás que hay varios aros en este cuarto. Todos de ellos de color azul, con excepción de uno, que será de color verde.

Lo que tienes que hacer es pasar por el aro verde para que inicie un contador de 40 segundos, tiempo en el que tendrás que pasar por dentro de los restantes aros (Tienes que ir en orden: siempre deberás pasar por dentro del que está de color verde). Si pasas por dentro de todos, en el orden requerido, y antes de que se acabe el tiempo, recibirás una pieza Jiggy. También se elevará el nivel del agua.

~~~~~  
Pieza 4  
~~~~~

Desde el cuarto más grande adentro de Clanker (el que tenía los aros: ver Pieza anterior para indicaciones de cómo llegar), busca en uno de los extremos del cuarto una plataforma con un pad que permite a Kazooie volar. Una vez que estés volando con Kazooie, dirígete al acceso que está del otro lado del cuarto, y que solamente puedes alcanzar si estás volando. Métete por dicho acceso.

Entrarás a un cuarto con el hoyo del topo (a tu izquierda), y varias hélices trituradoras en frente de ti, con una pieza al fondo. Habla con el topo para que te enseñe su movimiento de invulnerabilidad, y luego utiliza dicho movimiento para cruzar la zona con las hélices trituradoras y llegar hasta donde está la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 5  
~~~~~

Súbete encima de Clanker y dirígete a su cabeza. Espera a que el tornillo de su cabeza se eleve, y métete por el hoyo que quedó destapado cuando se quitó el tornillo. Entrarás a un cuarto con el switch de Gruntilda. Al fondo está la pieza Jiggy.

~~~~~

Pieza 6

~~~~~

Súbete encima de Clanker y dirígete hacia su cola. Empieza a caminar con Kazooie, y súbete a su cola. En el extremo de ésta podrás saltar hacia una plataforma con unas plumas rojas. De ahí puedes saltar hacia la pieza Jiggy (estará enrejada; pégale a la reja con el ataque <A + B> para quitar la reja y agarrar la pieza).

~~~~~

Pieza 7

~~~~~

Súbete encima de Clanker y dirígete hacia su cabeza. Súbete al tornillo y espera a que éste se eleve para llegara una plataforma. Súbete a esta plataforma y sigue el camino para llegar a la pieza Jiggy.

~~~~~

Pieza 8

~~~~~

Ponte cerca de la cola de Clanker, y busca, debajo del agua, un tubo/túnel verde. Métete adentro de dicho tubo/túnel y síguelo hasta que llegues a una zona sin agua. Aquí te tendrás que enfrentar a cinco cangrejos deformes, conocidos como Snippet Mutants. Golpeándolos una vez caerán boca-arriba, y luego dándoles otro golpe los matarás. Una vez que los hayas matado, la pieza Jiggy aparecerá en el centro del cuarto, en una plataforma elevada. Para llegar a ella, busca el tubo con los huevos y párate debajo de él. Realiza el salto <Z + A> para subirte a ese tubo, y de él dirígete hacia la pieza.

~~~~~

Pieza 9

~~~~~

Dirígete a la aleta izquierda de Clanker, y busca debajo del agua, en dirección a la cola de Clanker, un tubo/túnel de color blanco. Métete en dicho tubo/túnel (necesitarás nadar muy rápido, dejando presionado el botón <B>) y en el extremo encontrarás la pieza Jiggy. Asegúrate de regresar rápidamente para que no te ahogues.

~~~~~

Pieza 10

~~~~~

Encuentra y agarra a los 5 Jinjos:

- ~ Azul: Posiciónate en la parte derecha de Clanker, y busca dentro del agua, dos tubos/túneles blancos. Métete adentro de cualquiera de ellos dos para encontrar al Jinjo azul.
- ~ Verde: En uno de los lados del mecanismo que controla la cadena de Clanker, en el fondo del agua.
- ~ Naranja: Súbete a la aleta izquierda de Clanker, y desde la punta de ésta salta a la plataforma con el pad verde. Utiliza el pad verde para saltar al tubo pequeño pero largo de la izquierda. Ya que estés trepado a él, sube hasta arriba y salta hacia el tubo horizontal de la izquierda. Sobre dicho tubo hay una coladera que puedes romper con el ataque <A + Z>. El Jinjo está debajo de la coladera.
- ~ Rosa: Desde el cuarto más grande de Clanker (el de los aros), métete por el túnel que tiene la casita de madera que te da energía. El tunel tendrá una pequeña parte con agua. Sumérgete aquí hasta el fondo para encontrar al Jinjo rosa. NOTA: también puedes llegar a este cuarto metiéndote por los ductos de respiración derechos de Clanker.
- ~ Amarillo: En la zona en la que inicias el mundo, en una plataforma a la que llegas cuando te subes a los tubos. El Jinjo está detrás de la cosa que te da energía cuando le pegas.

```
*****  
+++                                     +++  
+++                               II.3.4 - Notas Musicales          +++  
+++                                     +++  
*****
```

- 01-08: Sobre los tubos, en la zona en la que inicias el mundo (Tubos donde te salen los monstruos verdes cuando te acercas a las aperturas en la pared. Notas: 8
- 09-14: Dentro del tubo que conecta la primera zona con la zona donde está Clanker. Notas: 6
- 15-22: Al rededor del mecanismo de la cadena de Clanker, en el fondo del agua. Notas: 8
- 22-32: Encima de Clanker (En su parte de afuera, sobre su cuerpo). Notas: 10
- 33-40: En el cuarto adentro de Clanker al que llegas metiéndote por cualquiera de sus dientes. Notas: 8
- 41-46: En el cuarto donde está el hoyo del topo. Notas: 6
- 47-51: En el cuarto más grande de Clanker, sumérgete y métete por el túnel que está en uno de los lados del cuarto. Notas: 5
- 52-54: En el cuarto más grande de Clanker, métete por el túnel que tiene la casita de madera que te da energía. Notas: 3
- 55-60: Súbete encima de Clanker y métete a su cuerpo por el hoyo que se vuelve accesible cuando el tornillo se sube. Entrarás a un cuarto con el switch de Gruntilda. Notas: 6
- 61-70: Súbete a la cola de Clanker y salta a la plataforma con las plumas rojas. De ahí salta al tubo horizontal que está abajo y que contiene notas. Notas: 10
- 71-75: Súbete a la aleta izquierda de Clanker, y desde la punta de ésta salta a la plataforma con el pad verde. Utiliza el pad verde para saltar al tubo pequeño pero largo de la izquierda. Ya que estés

trepado a él, sube hasta arriba y salta hacia el tubo horizontal de la izquierda. Ahí están las notas. Notas: 5

76-79: Súbete a la aleta izquierda de Clanker, y desde la punta de ésta salta a la plataforma con el pad verde. Utiliza el pad verde para saltar al tubo pequeño de la derecha, y de él salta al tubito que está más a la derecha. Notas: 3

80-83: Súbete al tornillo que está en la parte superior de Clanker, cerca de la cabeza, para llegar a una plataforma con Notas. Notas: 4

84-85: Súbete a la plataforma que está cerca de la aleta derecha de Clanker (La plataforma con un tubo que asciende). Sigue el tubo ascendiente para llegar a un pad verde. Utilízalo para saltar a una abertura en la pared. De esta abertura salta a la que sigue, y así sucesivamente. Notas: 2

86-92: Dentro del tubo largo que está en el suelo, debajo del agua en la zona de Clanker. Notas: 7

93-100: En la zona en la que peleas contra los Snippet Mutants (Cangrejos Deformes). Notas: 8

+++++  
+++  
+++ II.3.5 - Honeycombs +++  
+++  
+++++

1. Súbete a la aleta izquierda de Clanker, y desde la punta de ésta salta a la plataforma con el pad verde. Utiliza el pad verde para saltar al tubo pequeño pero largo de la izquierda. Ya que estés trepado a él, sube hasta arriba y salta hacia el tubo horizontal de la izquierda. Camina con Kazooie, y empieza a bajar el tubo por la izquierda. Cuando llegues al extremo de éste, salta a un tubo vertical que está a la izquierda. Sobre él, realiza el ataque <A + Z> para romper la alcantarilla y caer adentro del tubo, donde está el Honeycomb.

2. Dirígete a la aleta izquierda de Clanker. Voltea a ver hacia la plataforma con el pad verde. A la derecha de dicha plataforma hay un tubo que se mete un poco dentro de agua. Sumérgete en el agua y métete a dicho tubo por debajo para encontrar el Honeycomb.

+++++  
+++  
+++ II.3.6 - Mumbo Tokens +++  
+++  
+++++

1. Encima del tubo en el que inicias el mundo.
2. Entrando por el diente izquierdo de Clanker.
3. Súbete a la cola de Clanker y salta a la plataforma con las plumas rojas. De ahí salta hacia el tubo con las notas de abajo. Sobre dicho tubo está el token.
4. Súbete a la aleta izquierda de Clanker, y desde la punta de ésta

salta a la plataforma con el pad verde. Utiliza el pad verde para saltar al tubo pequeño de la derecha.

5. En la zona de Clanker, busca debajo del agua un tubo/túnel de color amarillo. Dentro de ese tubo está el token.

```
*****  
+++                                     +++  
+++           II.3.7 - Switch de Gruntilda           +++  
+++                                     +++  
*****
```

Súbete encima de Clanker y dirígete a su cabeza. Espera a que el tornillo de su cabeza se eleve, y métete por el hoyo que quedó destapado cuando se quitó el tornillo. En el cuarto al que entrarás, el switch de Gruntilda está plenamente visible. Presiónalo para que los ojos de la imagen de Gruntilda en el suelo se salgan.

En la guarida de Gruntilda, presiona dichos ojos utilizando el ataque <A + Z> para que aparezca una pieza Jiggy.

```
-----  
-----  
-----           II.04 - Bubbleloop Swamp           -----  
-----  
-----
```

Esta sección de la guía se subdivide en:

- II.4.1 - Cómo Llegar
- II.4.2 - Habilidades Nuevas
- II.4.3 - Piezas
- II.4.4 - Notas Musicales
- II.4.5 - Honeycombs
- II.4.6 - Mumbo Tokens
- II.4.7 - Switch de Gruntilda

```
*****  
+++                                     +++  
+++           II.4.1 - Cómo Llegar           +++  
+++                                     +++  
*****
```

Cuando salgas de Clanker's Cavern, busca en la plataforma, en la guarida de Gruntilda, un switch con la imagen de un tubo. Presiónalo. Cruza al otro lado del cuarto y súbete al tubo que salió cuando presionaste el



switch. De él salta al tubo largo, y síguelo hasta que llegues a otro switch, el cual presionarás para quitarle la reja al tubo/túnel sumergido.

Entra a dicho túnel/tubo acuático y síguelo hasta que llegues a una zona con un cuadro del siguiente mundo. Coloca las siete piezas requeridas, y luego regrésate a la zona desde la cual se divide el camino para llegar al mundo de la playa y al de Clanker.

En dicha zona hay una puerta musical que requiere de 180 Notas musicales. Ya que la hayas abierto podrás entrar a una nueva zona.

En esta zona encontrarás una estatua gigante de Gruntilda, la cual apunta hacia la derecha y hacia la izquierda. Por lo pronto tomaremos el camino de la izquierda para llegar a una zona pantanosa. Desde esta zona seguimos el puente (no toques el agua, ya que hay pirañas) hasta llegar a la entrada del mundo Bubblegloop swamp.

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.4.2 - Habilidades Nuevas           +++
+++                                               +++
+++++
```

```
~~~~~
Primera Habilidad: Wading Boots
~~~~~
```

La habilidad de este mundo está muy fácil de encontrar. Desde donde inicias el mundo, vete hacia atrás, hacia donde está la rana roja. Ahí habrá un pequeño camino que te lleva al hoyo del topo.

En esta ocasión Bottles nos enseñará la habilidad para ponernos las botas. Con estas botas podrás moverte libremente en el pantano, sin temor a ser mordido por las pirañas al estar sobre el agua. Sin embargo, ten en cuenta que las botas se quitan por sí solas después de un tiempo limitado. Si te las quieres quitar antes, basta con que presiones el botón <B>.

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.4.3 - Piezas           +++
+++                                               +++
+++++
```

~~~~~  
Dirígete hacia adelante. Eventualmente llegarás a una isla con una rampa que asciende y que es bastante larga. En dicha isla hay un switch con la figura de una Pieza. Presiona dicho switch, y luego utiliza a Kazooie para subirte a la rampa verde larga. Tendrás que seguir dicha rampa para llegar a la pieza Jiggy, antes de que concluyan los 45 segundos.

~~~~~  
Pieza 2

~~~~~  
En la islita con varios troncos te aparecerán ranas amarillas, de nombre Fibbits. Mata a todas las ranas amarillas que te aparezcan (nota: necesitas golpear a cada rana dos veces para matarla; solamente te enfrentarás a dos ranas a la vez; no te salgas de la isla mientras estás peleando contra las ranas) para recibir de recompensa la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 3

~~~~~  
Busca la tortuga Tanktupp en este mundo (es la tortuga grande). Te dirá que tiene frío en sus patas. Súbete a cada pata y realiza el ataque <A + Z> para golpear las patas y hacer que éstas se metan dentro de la concha. Como recompensa por meter las cuatro patas a la concha recibirás una pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 4

~~~~~  
Busca la tortuga Tanktupp en este mundo (es la tortuga grande). Te dirá que tiene frío en sus patas. Súbete a cada pata y realiza el ataque <A + Z> para golpear las patas y hacer que éstas se metan dentro de la concha. Al realizar esto la tortuga dejará abierta su boca. Métete adentro de ella.

~~~~~  
Adentro de la tortuga te encontrarás con un coro. Acércate al maestro y te pedirá que golpees a las tortugas en el mismo orden en que cantan. Para golpearlas, realiza el ataque <A + Z>. En total tendrás que repetir las tres diferentes canciones que toque el maestro. Cada una subirá de dificultad (recomiendo que anotes en una hoja las primeras dos letras de cada color para que no se te olvide el orden), y como recompensa recibirás una pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 5

~~~~~  
Busca la zona con las chozas elevadas. Tienes que ir destruyendo las chozas con el ataque <A + Z> para revelar un pad verde, el cual te permite llegar a la siguiente choza. Cuando llegues a la última choza (la de hasta arriba), destrúyela para recibir una pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 6

~~~~~  
Cuando te diriges hacia la choza de Mumbo, notarás que te puedes salir del laberinto hacia una pequeña plataforma con un switch con la figura de una Pieza. Al presionarlo aparecerá una pieza Jiggy del otro lado de la plataforma. Tienes 10 segundos para llegar a la pieza, y ten mucho cuidado de no caerte cuando estés caminando hacia ella.

~~~~~  
Pieza 7

~~~~~  
Ve con Mumbo y hazte cocodrilo. Ahora busca el cocodrilo gigante y métete por su nariz. Entrarás a una zona con un cocodrilo rojo, de nombre Mr. Vile. Habla con él y te invitará a jugar su juego.

El primero consiste en comer lombrices. El segundo en comer las lombrices rojas, evitando las amarillas. El tercero y último consiste en comer las lombrices cuyo color sea igual al color mostrado en la parte superior de la pantalla. Tendrás que empezar en el primero, y solamente podrás jugar el siguiente si le ganas a Mr. Vile en la cantidad de lombrices comidas.

Si se te hace muy difícil, después que hayas aprendido a utilizar los tenis (en otro mundo) puedes regresar a aquí.

~~~~~  
Pieza 8

~~~~~  
Encuentra el huevo gigante de color rosa en esta zona. Súbete encima de él utilizando el pad y pégale con el ataque <A + Z> en la cruz. Bájate y busca la siguiente cruz; pégale con <A + B>. Vuelve a subir a él y pégale a la cruz con <A + Z>. Baja y pégale a la nueva cruz con el ataque <Z + B>. Súbete a él una última vez y pégale a la cruz con el ataque <A + Z>. El huevo se romperá y recibirás una pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 9

Échale un huevo a cada uno de los 5 cocodrilos dorados. El huevo se lo necesitas echar cuando tenga la boca abierta, y necesitas hacerlo en el orden siguiente, ya que solamente hay un cocodrilo a la vez en el mundo.

1. En la zona en la que inicias el mundo
2. Subiendo la rampa grandota en forma de espiral
3. En la zona de las chozas. Sube hasta la penúltima choza, y desde ahí salta a la plataforma con el cocodrilo dorado
4. Detrás del cocodrilo gigante.
5. Detrás de la tortuga gigante.

El último cocodrilo te dará la pieza Jiggy.

-----

Pieza 10

-----

Encuentra y agarra a los 5 Jinjos:

- ~ Azul: En la zona pantanosa detrás del Cocodrilo gigante. El Jinjo está encima de uno de los hongos gigantes (flores sin pétalos).
- ~ Verde: Subiendo la rampa grandota en forma de espiral, en uno de los lados
- ~ Naranja: En el pantano, detrás de la tortuga.
- ~ Rosa: Necesitas ser cocodrilo. Está debajo de uno de los pilares que sostienen a las chozas.
- ~ Amarillo: Sobre un pilar que está avanzando un poco después del inicio.

+++++  
+++  
+++ II.4.4 - Notas Musicales  
+++  
+++++

Actualmente no está disponible la lista de la ubicación de las Notas Musicales.

+++++  
+++  
+++ II.4.5 - Honeycombs  
+++  
+++++

1. Adentro de la choza de Mumbo. Ya que estés adentro, súbete a las tarimas del segundo piso y salta hacia el centro del cuarto para agarrar el Honeycomb.
2. Métete a adentro de la tortuga Tanktupp. Súbete sobre la estructura desde

la cual el director dirigía la canción, y realiza el salto <Z + A> para obtener el Honeycomb.

```
*****
+++
+++          II.4.6 - Mumbo Tokens          +++
+++
*****
```

1. Detrás de la columna con el Jinjo amarillo, dentro del pantano.
2. Siguiendo la rampa en espiral, en uno de los accesos laterales.
3. En la zona con las chozas, al saltar hacia la plataforma en la que aparece el cocodrilo dorado.
4. Debajo de los pilares que sostienen a las chozas.
5. Debajo de los pilares que sostienen a las chozas.
6. Detrás de la choza de Mumbo.
7. Detrás de la silla de Mumbo.
8. Encima del hongo gigante que está cerca del huevo rosa.
9. Adentro del cocodrilo gigante, donde los dos accesos inician.

```
*****
+++
+++          II.4.7 - Switch de Gruntilda          +++
+++
*****
```

El switch de la bruja Gruntilda está en la zona de las chozas. Al destruir una de las chozas revelarás el switch. Presiónalo para destruir la parte superior del gorro de la estatua gigantesca de Gruntilda (en la guarida de Gruntilda).

Para llegar a la pieza Jiggy, tendrás que irte, en la Guarida de Gruntilda, a la zona en la que está la entrada a Goby's Desert. Ahí busca un switch que activa un pad verde. Con el Pad Verde podrás saltar hacia adentro del Jarrón que está en el centro, para caer en donde está la pieza.

```
-----
-----
-----          II.05 - Freezeezy Peak          -----
-----
-----
```

Esta sección de la guía se subdivide en:

- II.5.1 - Cómo Llegar
- II.5.2 - Habilidades Nuevas
- II.5.3 - Piezas
- II.5.4 - Notas Musicales
- II.5.5 - Honeycombs
- II.5.6 - Mumbo Tokens
- II.5.7 - Switch de Gruntilda

```

+++++
+++                                     +++
+++          II.5.1 - Cómo Llegar      +++
+++                                     +++
+++++

```

Lo primero que hay que hacer es encontrar el cuadro con el siguiente mundo para colocarle las piezas que le faltan. Ve a la zona en la que está la entrada al mundo "Bubblegloop swamp". Adentro de uno de los tubos del principio están unas botas para caminar sobre el pantano. Póntelas, y dirígete a la parte trasera de la choza que te sirve de entrada a Bubblegloop Swamp. Verás otro tubo. Métete adentro de él y síguelo para llegar a una zona con nieve.

El cuadro estará en frente de ti. Colócale las 8 piezas que faltan, y luego sube la rampa utilizando a Kazooie, y rompe el bloque de hielo que está al rededor de un tubo pequeño. Ahora regrésate a la entrada a Bubblegloop Swamp (hay unas botas encima de la entrada al tubo grande).

Métete al mundo de Bubblegloop Swamp. Ve con Mumbo y haz que te convierta en cocodrilo. Ahora regrésate a la guarida de Gruntilda (como cocodrilo), y vete a donde está el cuadro del mundo de nieve, al que le colocaste las piezas. Busca el tubo pequeño y métete adentro de él para encontrar al primer libro Cheato. Cheato es un libro que te ayudará en tu aventura. En esta ocasión te enseñará la clave "BLUEEGGS". Esta clave la podrás introducir en el castillo de arena del segundo mundo para que tu capacidad de cargar huevos se incremente a 200. Ya no es necesario que sigas como cocodrilo.

Dirígete a donde está la estatua grande de Gruntilda en la guarida. Busca la puerta que requiere 260 notas musicales para abrir, y ábrela. Entrarás a una sección con temática Egipcia. Métete al cuartito de la izquierda para encontrar un switch. Presiónalo para que aparezca un pad Verde para saltar con Kazooie alrededor del jarrón. Utiliza dicho pad para meterte al jarrón y caer por el sombrero de Gruntilda (si presionas el switch de Gruntilda en Bubblegloop Swamp, ¡obtendrás una pieza Jiggy!)

Regresa a la zona con temática egipcia. Hay dos accesos con escaleras. Uno de ellos te lleva hacia una zona arenosa, mientras que el otro te lleva a una nueva sección de la guarida de Gruntilda. Toma el que te lleva a la nueva sección de la guarida.

Aquí da vuelta hacia la izquierda y avanza hasta llegar a una zona con nieve. De aquí podrás entrar al siguiente mundo, Freezeezy Peak.

+++++  
+++ II.5.2 - Habilidades Nuevas +++  
+++  
+++++

-----  
Primera Habilidad: Devastating Beak Bomb Attack (Pico Bomba)  
-----

Baja la rampota para llegar a la zona principal, y ve hacia la izquierda. Pasarás por una zona con un pino navideño. Siguiendo el camino pronto llegarás a una sección con varios regalos apilados. El hoyo del topo se encuentra al lado del bonche de regalos.

Bottles te enseñará el ataque Pico Bomba. Con este ataque puedes impactarte a una velocidad alta contra diferentes cosas, produciendo diferentes efectos. Para realizar este ataque debes de estar volando con Kazooie, y luego presionar el botón B. Ten cuidado, ya que azotarte contra una pared u obstáculo te quitará vida. El Pico Bomba cuesta 1 pluma roja.

+++++  
+++ II.5.3 - Piezas +++  
+++  
+++++

-----  
Pieza 1  
-----

Baja la larga rampa para llegar a la zona principal de este mundo. De aquí dirígete hacia la derecha, pasando por un pequeño pueblo y eventualmente llegando a donde inicia la bufanda del gigantesco mono de nieve que está en el centro de este Mundo.

Sube por la bufanda del mono de nieve hasta que llegues a su cuello. Aquí sigue el camino hasta que llegues a la cara del mono de nieve. Utiliza el pad verde y tus propios saltos para llegar a la pipa para fumar del mono de nieve. Adentro de dicha pipa hay una pieza Jiggy.

-----  
Pieza 2

~~~~~  
Súbete por la bufanda del mono de nieve para llegara a su cuello. Aquí sigue el camino del cuello hasta que encuentres un trineo. Súbete a dicho trineo (simplemente tócalo) para que inicie una escena.

Cuando la escena se acabe, habrás ayudado a un pobre oso polar y como recompensa recibirás una pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 3

~~~~~  
En el inicio del mundo está un iglú. Adentro de ese iglú hay tres osos polares pequeños. No han recibido regalos, por lo que están tristes. Es tu deber alegrarles su Navidad y encontrar los tres regalos perdidos en este mundo.

El primer regalo está en una de las islas en el centro de la zona principal de este mundo. El segundo regalo se encuentra encima del mono de nieve (tendrás que subirte hasta su cuello para encontrarlo). Para encontrar el tercer y último regalo busca, en la zona principal, un pino navideño gigantesco (realmente es un pino en una maceta). Súbete a la maceta del pino y luego trépatelo al tronco del pino y sube. Entrarás a una nueva zona. El regalo está ahí, fácil de encontrar si exploras dicha zona.

Regresa al iglú de los tres osos polares pequeños, y entrégale a cada uno un regalo. A cambio te entregarán una pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 4

~~~~~  
Después de aprender la habilidad de Bottles en este mundo, encuentra un pad para volar. Una vez que estés volando, busca a uno de los monos de nieve que te avientan bolas. Lo que tienes que hacer es lo siguiente: presionar el botón <B> de tal manera de que hagas el pico bomba, estrellándote contra la cruz del sombrero del mono de nieve. Para apuntar bien, trata de que el sombrero del mono de nieve esté en el centro de la pantalla (de hecho, no lo podrás ver porque Banjo lo está tapando) cuando realices el pico bomba.

En total, tienes que estamparte contra los cinco monos de nieve; cada vez que lo hagas matarás al mono de nieve. Una vez que todos estén muertos, la pieza aparecerá encima del sombrero del mono gigantesco de nieve.

~~~~~  
Pieza 5

~~~~~  
Ve a la zona con el pino de navidad. Cerca de ahí, y hacia donde están los



monos de nieve que te lanzan bolas, hay una caja de regalo que se está moviendo. Súbete encima de ella y realiza el ataque <A + Z> para romper la caja. De ella saldrán los Twinklies, a quienes tienes que proteger de los Munchers.

Los Twinklies son los focos. Los Munchers son los monstruos verdes. Cuando empiecen a salir los Twinklies, ve al Muncher más cercano, y salta sobre él, realizando el ataque <A + Z> para matarlo. Luego ve al siguiente, repite el ataque (cuando el Twinklie se acerque), y por último mata al tercero cuando el respectivo Twinklie se acerque. Esto permitirá a dos Twinklies pasar, antes de que vuelvan a salir los Munchers y tengas que repetir el proceso, iniciando con el más cercano a la caja de regalos. Tu objetivo es que 10 Twinklies lleguen a salvo al árbol.

Ahora aparecerá un switch detrás de la maceta del pino navideño. Dirígete a allí, y dispárale tres huevos frontales al switch. Esto lo activará, y tendrás un tiempo limitado para ir al pad de volar más cercano (está sobre uno de los regalos, en la zona de los regalos), y empezar a volar. Ahora que estás en el aire, necesitas pasar tres veces por dentro de la estrella que está en la punta del pino navideño. Al realizarlo se te dirá que ya puedes reclamar la pieza Jiggy. Para hacerlo, regresa a la nieve, y súbete a la maceta, y de ahí al tronco del pino (el cual subirás para entrar al pino). Simplemente sigue subiendo hasta que llegues al tope, y ahí salta a la plataforma del lado, y luego a la cima del tronco por el que subiste.

-----

#### Pieza 6

-----

Ve a la choza de Mumbo y conviértete en Morsa (Mr. Walrus). Salte de la choza y dirígete al área que está entre la zona de las chozas y la zona con el iglú de los osos. En esta área intermedia estará el oso papá. Habla con él y te dirá que está dispuesto a correr contra ti. Súbete al trineo, y empezará la competencia.

Tu objetivo es pasar entre los banderines de color rojo; los que ya pasaste se pondrán de color verde, y los que todavía no tocan (porque necesitas primero pasar entre los que están de color rojo) serán de color azul.

Cuando llegues a la meta, antes del oso, recibirás una pieza Jiggy.

-----

#### Pieza 7

-----

Debes de ser Morsa (Mr. Walrus). Ve a donde está la morsa grande (Wozzy), y párate enfrente de ella. Al verte te dará la pieza Jiggy que no le quería dar al oso apestoso y su amigo plumífero (Banjo y Kazooie).

-----

Pieza 8

~~~~~  
Busca un pad para volar. Una vez que estés en el aire, necesitas impactarte contra cada uno de los tres botones del Mono Gigante de Nieve (notarás que los botones son similares a un blanco). Una vez que te hayas impactado contra los tres botones, la pieza aparecerá encima del sombrero del Mono Gigante de Nieve.

~~~~~  
Pieza 9

~~~~~  
Para obtener esta pieza necesitarás la habilidad de los Tenis, la cual aprendes en el siguiente mundo.

Busca al oso papá y rétaló a una carrera. Cuando va a iniciar la carrera aparecerán unos tenis en frente de ti. Tan rápido inicie la carrera corre y pónelos, y luego compite contra Papá Oso. Como premio por ganarle recibirás una pieza.

~~~~~  
Pieza 10

~~~~~  
Encuentra y agarra a los 5 Jinjos:

- ~ Azul: Sobre la escoba que trae el mono gigantesco de nieve.
- ~ Verde: Detrás de una de las casas, en la zona con las casas.
- ~ Naranja: Dentro de la cueva de la Morsa Wozzy. Es obligatorio que tengas la pieza que te da ella para poder entrar a su cueva como Banjo.
- ~ Rosa: En el regalo más alto, en la zona con los regalos.
- ~ Amarillo: Dentro de la choza de Mumbo. Tendrás que subirte al pilar que no tiene fuero para de él saltar a donde está el Jinjo.

~~~~~  
 ++++++  
 +++II.5.4 - Notas Musicales+++  
 ++++++  
 ~~~~~

- 01-09: Bajando la rampa grande, al inicio del mundo. Notas: 9
- 10-13: Alrededor del área en la que inicia la competencia de carreras del oso. Notas: 4
- 14-19: Encima de las casas. Notas: 6
- 20-28: En el agua, en la zona de las casas. Necesitas ser Morsa para agarrarlas sin perder vida. Notas: 9

- 29-34: Dentro de la choza de Mumbo, en la plataforma superior. Notas: 6
- 35-39: Alrededor del pino de navidad, por fuera. Notas: 5
- 40-51: Dentro del pino de navidad, en una de las plataformas. Notas: 12
- 52-55: Encima de un regalo, en la zona de regalos. Notas: 4
- 56-59: Al rededor del regalo sobre el que está un mono de nieve que lanza bolas, entre la zona de regalos y la cueva de Woozy. Notas: 4
- 60-63: En la zona afuera de la cueva de Woozy.
- 64-73: Alrededor de los pies del mono gigantesco de nieve.
- 74-92: En las partes amarillas de la bufanda del mono de nieve. Notas: 19
- 93-100: Encima del sombrero del mono gigantesco de nieve. Solamente se puede llegar volando. Notas: 9

```

+++++
+++                                     +++
+++                               II.5.5 - Honeycombs                       +++
+++                                     +++
+++++

```

1. Aparece cuando matas al mono de nieve que está en la sección de las casas.
2. Necesitas ser Mr. Walrus (Morsa). Métete dentro de la cueva de la morsa grande (Wooza). En la cueva, busca un pequeño estanque de agua. Adentro del agua encontrarás una cueva. Métete a ella y síguela para entrar a un cuartito, en cuyo centro está el Honeycomb.

```

+++++
+++                                     +++
+++                               II.5.6 - Mumbo Tokens                       +++
+++                                     +++
+++++

```

1. Lo obtienes al deslizarte utilizando el trineo en el cuello del mono de nieve.
2. Detrás de una de las piernas del mono de nieve, sobre una de las islas.
3. Detrás de una de las piernas del mono de nieve, sobre una de las islas.
4. Aparece al matar uno de los Monos de Nieve que avientan bolas.
5. Aparece al matar uno de los Monos de Nieve que avientan bolas.
6. Lo obtienes al utilizar el pad para volar encima de una de las casas.
7. En la maceta del pino de navidad.
8. Detrás de la mesa, dentro del iglú de los osos.
9. Detrás de la rampa con las plumas rojas, en la zona de los regalos.
10. Dentro del agua, cerca de la entrada a la cueva de Wozzy.

El Switch de Gruntilda está debajo del mono de nieve que avienta bolas y que está cerca del pino navideño. Por lo tanto, tendrás que matar a dicho mono de nieve para poder presionar el Switch de Gruntilda.

Una vez presionado, se abrirá la plataforma en la pared que adorna la entrada a este mundo, desde la Guarida de Gruntilda. Para llegar hasta la pieza, necesitarás, en la guarida de Gruntilda, presionar el switch del pad para volar que está en la zona de entrada a este mundo.

Una vez que hayas presionado el switch, utiliza los Tenis para llegar hasta el Pad y, una vez que estés en el aire, vuela hasta la zona de entrada al mundo de Freezeezy Peak y hasta arriba encontrarás la pieza Jiggy.

-----  
-----  
----- II.06 - Gobi's Valley -----  
-----  
-----

Esta sección de la guía se subdivide en:

- II.6.1 - Cómo Llegar
- II.6.2 - Habilidades Nuevas
- II.6.3 - Piezas
- II.6.4 - Notas Musicales
- II.6.5 - Honeycombs
- II.6.6 - Mumbo Tokens
- II.6.7 - Switch de Gruntilda

\*\*\*\*\*  
+++ II.6.1 - Cómo Llegar +++  
+++ +++  
\*\*\*\*\*

Dirígete a la zona con la figura gigantesca de la cabeza de Gruntilda. Notarás que su boca es, de hecho, una puerta de Notas Musicales. En esta ocasión el requerimiento para abrirla es de 350 Notas. No es un rango muy alto, pues hasta el momento podrías tener un máximo de 500 Notas.

Después de abrir la puerta de Notas Musicales, entra a este nuevo acceso. Llegarás a un lugar con un risco, y lava en la profundidad. Siguiendo el camino te encontrarás con el cuadro del siguiente mundo. El requerimiento es de 9 Piezas para completarlo, y abrir el paso a dicho mundo. Coloca las piezas.

Regrésate a la zona con la temática egipcia (es el cuarto entre la zona con la estatua gigante de Gruntilda, y la zona con la figura inmensa de la cabeza de Grunty). Ahora debes encontrar unas botas que te permitirán cruzar por las arenas movedizas. Están dentro de uno de los cuartitos laterales (Asegúrate antes agarrar el Mumbo Token que está detrás del sarcófago). Ya que las tengas puestas, sube las escaleras que dan hacia la zona con arena, y cruza las arenas movedizas para llegar a la entrada del Mundo. Métete a dicho Mundo, "Gobi's Valley".

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.6.2 - Habilidades Nuevas           +++
+++                                               +++
+++++
```

~~~~~

Primera Habilidad: Tenis

~~~~~

En este mundo encontrarás una habilidad, la cual, por cierto, es la última en el Juego. Dicha habilidad se encuentra detrás de la pirámide de Kazooie, en un pequeño paso que está entre dos pendientes de arena movediza.

El topo Bottles te enseñará como utilizar los Zapatos para correr: Tenis, para no complicar el asunto. Una vez que te los pones, Kazooie correrá muy rápido, por un tiempo muy limitado o hasta que presiones el botón <B>.

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.6.3 - Piezas           +++
+++                                               +++
+++++
```

~~~~~

Pieza 1, y Descripción General de la Zona

~~~~~

El Mundo inicia en un pequeño oasis, con un árbol en la isla del centro. A lo lejos verás una pendiente de arena movediza. Las pendientes sí las puedes subir con Kazooie, sin que recibas daño, pero las arenas movedizas que no están en pendiente te dañarán, pues contienen anguilas eléctricas.

Subiendo la pendiente llegarás a la zona principal del mundo. En frente de ti verás una esfinge con figura de un perro. Si subes la pendiente de arena movediza cercana llegarás a un nivel más alto. A la izquierda verás una pirámide que tiene, hasta arriba, un tiro al blanco con la figura de Kazooie. A esta pirámide la llamaremos pirámide de Kazooie. Hacia el centro hay una plataforma grande y plana, de la cual surge una pirámide a la que llamaremos pirámide subterránea (por el momento no la verás).

A la derecha hay una pirámide cuya entrada tiene la figura del sol, y hasta arriba de ella hay un switch, también con una figura de un sol, por lo cual esta pirámide recibe el nombre de pirámide del sol.

Al fondo está la última pirámide de tipo escalonada, la cual tiene un switch en su base que abre una puerta en su cima. Esta pirámide recibe el nombre de pirámide escalonada de tiempo. A su costado está una pendiente de arenas movedizas que desciende a más arenas movedizas, y rodean una pequeña isla plana que parece solitaria. Al subirte a esa isla/plataforma aparecerá una mano, de nombre Grabba, que tiene una pieza.

Para conseguir la pieza tendrás que buscar detrás de la pirámide escalonada de tiempo una montañita en cuya parte superior están los tenis. Póntelos (Primero necesitas que Bottles te enseñe la habilidad) y corre hasta donde está la mano Grabba, y cuando te acerques a ella saltas y agarras la pieza antes de que la mano se sumerja a la arena. Fácil, ¿no? Ahora tienes una pieza Jiggy de más de 1000 años de antigüedad.

-----

### Pieza 2

-----

Ve a donde está el esfinge, cuyo nombre es Jinxy. Súbete a una de sus patas y salta de plataforma a plataforma hasta que te puedas subir a su espalda. Aquí encontrarás un pad para volar. Una vez que estés volando, dirígete hacia la cabeza del esfinge y aterriza sobre uno de los cactus que están en frente de él.

El esfinge te dirá que tiene la nariz tapada. Voltea a ver hacia su fosa nasal (hoyo de la nariz) y échale un huevo. Salta al otro cactus y repite con la fosa nasal restante. Esto hará que la puerta que te permite entrar al esfinge se abra. Métete a él.

Adentro súbete a la primera alfombra y dispárale a la boca de la figura del perro. La alfombra se elevará y podrás saltar a la siguiente. Repite el proceso hasta que llegues a la última alfombra, la cual contiene un Jiggy.

-----

### Pieza 3

-----

Busca la pirámide "Sol" (La que tiene un switch con una figura de un Sol en su parte superior). Presiona dicho switch y se abrirá la entrada a la pirámide. Métete a ella antes de que se acabe el tiempo (Utiliza a Kazooie).

Adentro, mata a la momia (utilizando tu movimiento de invulnerabilidad; plumas doradas), y luego realiza el ataque <A + Z> para azotar uno de los cuadros del tablero (piso). Te darás cuenta que el cuadro se volteará y revelará una figura. Ahora repite el ataque con otro cuadro para que aparezca otra figura (con suerte, será la misma figura). Si es una figura diferente, ambos cuadros se voltearán, escondiendo la figura. Si son la misma figura, ambos cuadros permanecerán destapados, y podrás buscar otro par.

Lo que tienes que hacer es encontrar figuras iguales (pares) antes de que se acabe el tiempo. Cuando hallas encontrado todos los pares recibirás la pieza Jiggy.

-----

Pieza 4

-----

Busca la pirámide "Sol". A un lado de ella hay un estanque de arenas movedizas, y una alfombra voladora que da vueltas alrededor de él. La alfombra se para en la plataforma detrás de la pirámide. Es ahí donde la puedes tomar para llegar a la isla del centro, sobre la cual hay un camello.

El camello se llama Gobi, y está amarrado a una roca. Párate sobre la roca y realiza el ataque <A + Z> para liberarlo. Como agradecimiento recibirás una pieza Jiggy.

-----

Pieza 5

-----

Busca la pirámide escalonada de tiempo (Es la última pirámide, la más lejana). Al inicio de ella hay un switch. Identifícalo. Ahora busca los tenis que están en la montañita detrás de la pirámide. Póntelos y presiona el switch de la pirámide para que se abra la compuerta en su cima. Corre rápidamente por las rampas para llegar hasta arriba, y tirarte por el hoyo de la compuerta abierta.

Caerás en el agua. Tendrás que sumergirte y nadar hasta el fondo, para encontrar la pieza Jiggy. Una vez que la agarres, ¡el agua se drenará!

-----

Pieza 6

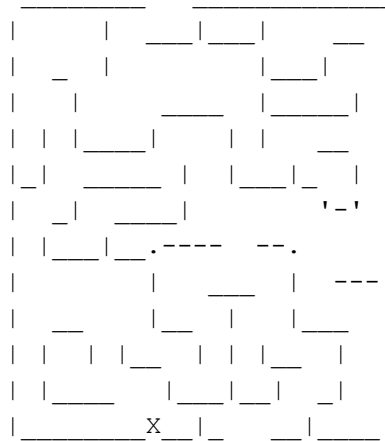
-----

Ve a la plataforma solitaria que está en el centro de este Mundo (Es la

plataforma que quedó rodeada por agua cuando agarraste la pieza 5 (enlistada arriba). En los lados de esta plataforma grande hay pequeñas plataformas. Busca la que tenga a una imagen de un perro enfrente de ella, y súbete a dicha pequeña plataforma. Desde ella, dispárale 3 huevos al perro egipcio, el cual se habrá empezado a mover. Una vez que el perro se haya comido los 3 huevos, busca el siguiente (estarán rodeando la plataforma grande), aliméntalo, y repite con el tercer y último perro. Esto hará que surja una pirámide. A esta pirámide la llamaremos pirámide subterránea.

Métete a dicha pirámide. Recibirás una advertencia por estar traspasando la pirámide del rey Sandybutt. No le hagas caso. Tu avanza. Pronto llegarás a un laberinto. Tienes que llegar a la salida del laberinto antes de que se acabe el tiempo. Puedes utilizar el siguiente esquema para ayudarte:

ENTRADA



SALIDA

Al final entrarás a un pequeño corredor, para posteriormente entrar a un cuarto con un Sarcófago. Acércate a él para encontrar la pieza Jiggy.

~~~~~

Pieza 7

~~~~~

Súbete a la espalda del esfinge para encontrar el pad para volar. Una vez que estés en el aire, busca las estatuas gigantes de perros soldados egipcios. Cada estatua tiene un aro grande en su cabeza. Pasa entre dichos aros para que la pieza Jiggy aparezca en la espalda del esfinge.

Ubicación de las estatuas (tienes que hacerlo en este orden):

1. Al lado del esfinge
2. Al lado de uno de los cactus
3. Detrás del esfinge, en las arenas movedizas
4. A un lado del esfinge, en las arenas movedizas
5. Entre la pirámide Kazooie y la pirámide Subterránea.

~~~~~

Pieza 8

~~~~~



Súbete a la espalda del esfinge para encontrar el pad para volar. Necesitas volar hacia la pirámide Kazooie (la que tiene un tiro-al-blanco en su parte superior, con la figura de Kazooie). Necesitas utilizar el ataque aéreo (presionando el botón <B> cuando estás volando) para pegarle a dicho tiro-al-blanco y abrir la puerta a la pirámide. Una vez que se abra la puerta, apúrate para entrar a ella.

Adentro de la pirámide Kazooie encontrarás a un señor de nombre Rubeo, quien es un flautista de víboras. Necesitas echarle 5 huevos por la parte trasera de Kazooie al pequeño plato que se mueve al rededor del cesto. Esto hará que la víbora salga. Cuando esto pase, te podrás subir a ella como si fuera un tronco de árbol, y llegar a su cabeza para reclamar la pieza Jiggy.

-----

Pieza 9

-----

Después de haber liberado a Gobi, éste irá a echarse enfrente del árbol raro que está en la islita del Oasis (al inicio del mundo). El árbol, de nombre Trunker, requiere agua. Párate sobre el camello y realiza el ataque <A + Z> sobre su joroba para hacerlo escupir su agua al árbol.

No es un acto muy noble, ya que dañarás al camello. Sin embargo, obtendrás una pieza Jiggy, la cual puedes alcanzar parándote sobre una de las palmeras y de ahí saltando hacia el árbol Trunker.

-----

Pieza 10

-----

Encuentra y agarra a los 5 Jinjos:

- ~ Azul: Una vez que hayas llenado de agua el alrededor de la pirámide subterránea, sumérgete en ese estanque de agua; el Jinjo está en el fondo.
- ~ Verde: Detrás de la pirámide del "Sol".
- ~ Naranja: Adentro del esfinge. Después de utilizar la primera alfombra, voltear hacia atrás y verás otra alfombra, sobre la cual está el Jinjo.
- ~ Rosa: Dentro de uno de los jarrones, en el cuarto con el sarcófago dentro de la pirámide subterránea.
- ~ Amarillo: Cerca de la entrada al mundo, en una roca sobre las arenas movedizas.

+++++  
+++  
+++ II.6.4 - Notas Musicales +++  
+++  
+++++

Actualmente no está disponible la lista de la ubicación de las Notas

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.6.5 - Honeycombs      +++
+++                                     +++
+++++
```

1. Presiona el switch del Honeycomb que está detrás de la pirámide "Sol". Esto hará que aparezca un Honeycomb en el centro del cactus que está entre pirámide "Sol" y pirámide "Escalonada de tiempo". Para agarrar el Honeycomb necesitarás volar.
2. Después de obtener la pieza 9 (la de Trunker), utiliza la alfombra voladora que está detrás del esfinge para llegar a un paso en la pared. En este paso estará el camello Gobi. Aplástalo para que escupa el Honeycomb.

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.6.6 - Mumbo Tokens    +++
+++                                     +++
+++++
```

1. Sobre la nariz del esfinge.
2. Adentro del esfinge, en una parte donde hay un círculo de huevos.
3. Arriba de la pirámide Subterránea.
4. Dentro de la pirámide "Sol".
5. Sobre el agua, dentro de la pirámide "Escalonada de Tiempo" (NOTA: Lo consigues antes de drenar el agua).
6. Al salir de la pirámide "Escalonada de Tiempo".
7. Dentro del agua que rodea a la pirámide Subterránea, en el fondo.
8. Utiliza las botas detrás de la esfinge. El Mumbo Token se encuentra en la arena movediza, cerca de donde están las notas musicales en la pared lejana.
9. Dentro de la pirámide "Kazooie".
10. Dentro de uno de los jarrones en el cuarto con el sarcófago de la pirámide Subterránea.

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.6.7 - Switch de Gruntilda      +++
+++                                     +++
+++++
```

El Switch de Gruntilda se encuentra dentro de la pirámide subterránea. Para ser más exacto, está en el laberinto, muy cerca de la salida de dicho



+++++  
+++  
+++ II.7.2 - Piezas +++  
+++  
+++++

Descripción General de la Zona:

Mad Monster Mansion es un nivel relativamente pequeño, pero con muchos detalles, así que es fácil olvidar algo. En el centro del mundo hay una casa/mansión, y algunas de sus ventanas brillan. Dichas ventanas las puedes romper, al igual que la puerta de la mansión. Para subir al techo tendrás que utilizar los tubos de las esquinas exteriores de la mansión. Para llegar hasta arriba (tercer nivel) tendrás que utilizar el pad verde que está en el techo del segundo nivel.

Al Este de la mansión está lo que vendría a ser un intento de fuente de agua, que terminó siendo un charco. Al Noreste está un pozo de agua. Al Norte encontrarás una choza que emite luz. Al Noroeste está la choza de Mumbo. Al Oeste está una iglesia rodeada de un cementerio. Al Sudoeste está un laberinto.

Como dato curioso, en la parte exterior de la iglesia hay un vitral con la figura de Banjo-Kazooie. Te puedes meter por dicho vitral para entrar a un cuarto con muchos huevos, plumas rojas, y una que otra pluma amarilla.

-----

Pieza 1

-----

Si entras a la mansión por la puerta delantera (la tienes que destruir utilizando el ataque <Z + B> entrarás a un cuarto gigante con una mesa en su centro. Sobre la mesa hay un fantasma de nombre Napper, quien custodia una Pieza. Salte de la casa y llega al techo de ésta. Lo que harás es meterte por la chimenea (Utiliza el pad verde) para caer al cuarto donde está Napper. Tu objetivo es no tocar el piso de madera y llegar hasta la mesa. Para lograrlo, tendrás que saltar a la silla más cercana y de ahí a la siguiente, para finalmente subirte a la mesa. Esto te permitirá agarrar la pieza Jiggy sin despertar a Napper.

-----

Pieza 2

-----

Dale la vuelta a la casa para que estés atrás de ella. Si sigues la pared exterior llegarás eventualmente a un rincón bloqueado por una pared. Aquí busca en el suelo una escotilla (puerta) de madera, la cual romperás

con el ataque <A + Z> para entrar al sótano. En el sótano encontrarás barriles para guardar vino/cerveza. Utilizando el ataque <Z + B> los puedes romper. Dentro de uno de ellos estará la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 3

~~~~~  
Ve al cementerio [necesitas irte a atrás de la casa y buscar (y destruir) la reja que te permite entrar a la zona de la iglesia]. Aquí notarás que al lado de algunas lápidas (ten cuidado, porque algunas realmente cobran vida) hay unos jarrones pequeños. En total son 5 jarrones, y a cada uno le necesitas echar un huevo trasero. Los muertos te agradecerán y te otorgarán la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 4

~~~~~  
Dirígete a donde está la fuente/charco en este mundo. Cerca encontrarás una pequeña rampa que te lleva a un switch y unos tenis. Presiona el switch y luego agarra los tenis; corre hacia la iglesia y métete a ésta antes de que se acabe el contador.

Adentro de la iglesia, dirígete al órgano. Te tendrás que subir a los pedales para de ahí saltar a la silla, y posteriormente a lo que vendrían siendo las teclas del órgano. Luego sube a donde está la partitura (las hojas), en frente de la mano, para que esta te rete a que la sigas.

Lo que tienes que hacer es simple: perseguir a Motzand y tocar cada tecla que toque, utilizando el ataque <A + Z>. Es muy simple. Una vez que termines la pieza Jiggy aparecerá en el tubo de órgano más alto; súbete al libreto y de ahí salta a donde están los tubos. Ve al más corto, súbete a él, y sigue la "escalera" para llegar a la pieza.

~~~~~  
Pieza 5

~~~~~  
Ve a la zona de la iglesia. Tu objetivo ahora es llegar al techo exterior de ésta. Para hacerlo, súbete a la parte donde está la puerta, y de ahí ve subiendo hasta que llegues a la torre. En la torre encontrarás un acceso (junto con un Mumbo Token). Métete a dicho acceso, y después trépatelo a la vara que está hasta arriba. En el extremo de dicha vara encontrarás la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 6

~~~~~  
Ve a la choza de la que destella luz, en la parte de atrás de la casa.  
Entra a dicha choza. Aquí encontrarás un cubo de hielo en el centro,  
de nombre Tumbler. Habla con él y te dirá que se quiere deshacer de la  
pieza Jiggy. Para ayudarlo, súbete encima de él y guíalo, en orden, a las  
letras que conforman el nombre de los protagonistas del juego:  
B-A-N-J-O-K-A-Z-O-O-I-E. Posteriormente reclamarás la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 7

~~~~~  
Como Banjo, ve al techo del segundo piso de la casa y rompe las ventanas  
iluminadas. Una te debería de dar acceso a un cuarto con un retrete. Ahora  
busca a Mumbo y haz que te convierta en calabaza. Dirígete a la zona de la  
iglesia, y ya que estés ahí, busca un hoyo en la pared que está entre  
el acceso al laberinto y el acceso a la zona de la casa; el hoyo te  
permite llegar a una parte del laberinto que tiene una rampa que te permite  
llegar al techo de la casa. Una vez que estés en el techo de la casa,  
métete al cuarto del retrete/excusado y salta encima de éste para que te  
"jale". La pieza Jiggy estará en la zona a la que llegues.

~~~~~  
Pieza 8

~~~~~  
Hazte calabaza y súbete al techo del segundo piso de la casa. Aquí busca  
un hoyo de tubo de desagüe en una de las esquinas. Cuando estés sobre él  
te caerás y agarrarás la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 9

~~~~~  
Hazte calabaza y ve a la zona del pozo de agua. Tendrás que meterte a dicho  
pozo de agua; la pieza Jiggy está dentro de la cubeta en el fondo del  
pozo (También puedes llegar a ella nadando como Banjo).

~~~~~  
Pieza 10

~~~~~  
Encuentra y agarra a los 5 Jinjos:

- ~ Azul: En la fuente/charco. Utiliza el pad verde para alcanzarlo.
- ~ Verde: En el tercer nivel del techo de la casa, en una chimenea pequeña.
- ~ Naranja: Dentro del laberinto.

- ~ Rosa: En el sótano de la casa, en donde están los barriles de vino/cerveza. Está dentro de uno de los barriles.
- ~ Amarillo: En el tercer piso del techo de la mansión, dentro de uno de los cuartos de ventana grande iluminada. Está encima de la cama; utiliza el pad verde para llegar a él.

```

*****
+++                                     +++
+++                               II.7.3 - Notas Musicales                       +++
+++                                     +++
*****

```

Actualmente no está disponible la lista de la ubicación de las Notas Musicales.

```

*****
+++                                     +++
+++                               II.7.4 - Honeycombs                           +++
+++                                     +++
*****

```

1. Destruye con Banjo las ventanas iluminadas del techo del segundo nivel de la mansión. Luego hazte calabaza y súbete al techo. Entra por la ventana más cercana que encuentres en el segundo nivel. Entrarás a un cuarto con retratos y huecos en el piso. Métete a uno de los huecos y busca debajo del piso al Honeycomb.
2. Entra a la iglesia. Luego utiliza el pad para volar para llegar al techo. El Honeycomb está sobre una de las vigas de madera.

```

*****
+++                                     +++
+++                               II.7.5 - Mumbo Tokens                         +++
+++                                     +++
*****

```

1. Dentro del cuarto principal de la mansión (donde está Napper). En la chimenea, detrás de una de las flamas.
2. Destruye una de las ventanas amarillas de la mansión para entrar al cuarto del Retrete/Baño. Ahí encontrarás el Mumbo Token.
3. Una de las ventanas grandes del tercer nivel de la mansión te permitirá llegar a un cuarto con una cama y un ropero. El Token está detrás del ropero.
4. Dentro del laberinto.
5. Detrás de una lápida, en el cementerio.
6. Encima de la choza que emite luz.
7. Encima del banco/silla del órgano, dentro de la iglesia.

8. Dentro del pozo de agua.
9. Como calabaza, en la rampa que te permite llegar al techo de la mansión.
10. En el techo exterior de la iglesia, en el acceso de la torre de la iglesia, el cual te permite llegar hasta arriba.

```

+++++
+++                                     +++++
+++                               II.7.6 - Switch de Gruntilda                       +++++
+++                                     +++++
+++++

```

El Switch de Gruntilda se encuentra dentro de la iglesia. Una vez que estés adentro de ella, súbete a los tubos del órgano. Desde ahí ubica las antorchas en las paredes de la iglesia. Notarás que una de las más cercanas a ti no tiene flama; esa antorcha tiene un pad para volar.

Tendrás que volar hasta arriba, a las vigas del techo. Sobre dichas vigas está el Switch de Gruntilda. La pieza Jiggy aparecerá en la guarida de Gruntilda, dentro de uno de los ojos de la figura gigantesca de su cabeza.

Para obtener dicha pieza Jiggy, necesitas estar en la Guarida de Gruntilda. En la zona que permite entrar a Freezeezy Peak, presiona el switch para que aparezca un pad para volar, y utiliza los Tenis para llegar hasta ese pad rápidamente. Una vez que estés en el aire, estréllate contra el ojo que contiene la pieza Jiggy para romperlo y de esta forma obtener la pieza.

```

-----
-----
-----                               II.08 - Rusty Bucket Bay                               -----
-----
-----
-----

```

Esta sección de la guía se subdivide en:

- II.8.1 - Cómo Llegar
- II.8.2 - Piezas
- II.8.3 - Notas Musicales
- II.8.4 - Honeycombs
- II.8.5 - Mumbo Tokens
- II.8.6 - Switch de Gruntilda

```

+++++

```



Para preparar el escenario que te permite entrar a Rusty Bucket Bay necesitas ir a Mad Monster Mansion y hacerte calabaza. Una vez que eres calabaza, sal de dicho mundo. En el panteón, busca un acceso (si tiene una reja, necesitas quitársela como Banjo Kazooie) dentro del mismo panteón que te permite llegar a una choza (en este caso sería un mausoleo).

La puerta del mausoleo tiene un pequeño hueco, por el cual cabe perfectamente la calabaza. Adentro encontrarás a Mumbo. Regresa a ser Banjo Kazooie, y destruye el ataúd del centro con el ataque <A + Z>. Adentro encontrarás un switch que tendrás que presionar. Este switch elevará el nivel del agua de la zona del mundo que sigue. Vuelve a tu forma de calabaza y salte del mausoleo.

Ahora, si quieres encontrar al segundo Cheato, recomiendo que sigas como calabaza y te dirijas a la guarida de Gruntilda. Adentro (estarás en la zona con lava en el fondo) sigue el camino pequeño que se mete en la pared. Aquí encontrarás al libro tramposo. Te dirá una clave que puedes introducir en el castillo de arena, ubicado en el segundo mundo. Dicha clave es "Redfeathers", y aumentará tu capacidad de cargar plumas rojas a 100.

Para entrar a Rusty Bucket Bay, regresa a ser Banjo Kazooie, y entra a la guarida de Gruntilda. Abre la puerta musical que está en el nivel de arriba, en el cuarto con la cabeza gigante de Gruntilda. Entrarás a una zona de agua.

Sumérgete y entra por el tubo para salir a la zona con la entrada a Rusty Bucket Bay.

Por cierto, si antes quieres encontrar al tercer libro Cheato, dirígete al cuarto que le sigue al que tiene la entrada a Rusty Bucket Bay, dentro de la guarida de Gruntilda. Si recuerdas, este es el cuarto con el cuadro de Mad Monster Mansion. Sobre la pared hay una reja que puedes destruir con el ataque <A + B>. Hazlo y sigue el pasillo al que tendrás acceso.

En este pasillo habrá un switch que sube el nivel del agua hasta el nivel 3. Presiona el switch y tírate al agua. Nada hasta el cuarto con la entrada a Rusty Bucket Bay, y busca en la pared de este cuarto un acceso con unas escaleras (lo tienes que hacer muy rápido para que no se te acabe el tiempo). Sube las escaleras de este acceso y encontrarás a Cheato, quien te enseñará la clave "Goldfeathers". Esto te permitirá cargar hasta 20 plumas doradas.

Pieza 1

~~~~~

Súbete al barco y luego busca la placa del barco (está en una pared, y está compuesto por números). Una vez que hayas encontrado la placa, anótala. Ahora dirígete al frente del barco y busca unos switches con números en frente de unos silbatos. Presiona los switches de tal forma que pongas la placa (en mi caso, 312-111). Si los números que introdujiste corresponden a la placa recibirás una pieza Jiggy.

~~~~~

Pieza 2

~~~~~

Súbete al barco, y busca la rampa que te permite llegar a los dos tubos grandes verticales por los que saldría el vapor del barco. Uno de ellos tiene una escalera. Utiliza la escalera para subir. Sigue subiendo hasta que llegues a la cima del par de tubos. En la punta de uno de ellos estará una pieza Jiggy.

~~~~~

Pieza 3

~~~~~

Súbete al barco y busca una grúa con una caja de TNT. Súbete sobre dicha caja y luego agarra la cuerda para subirte a la grúa. Sigue la mano de la grúa hasta que llegues a la base de esta. Busca las dos flechas de color rojo y realiza el ataque <Z + B> para presionar la que indica hacia abajo. La caja de TNT se caerá y romperá la compuerta.

Ahora regresa al barco y tírate por la compuerta. Posteriormente acércate a la Pieza para que aparezca un Jefe: Boom Box. Lo tendrás que derrotar (puedes utilizar los golpes convencionales, como <A + B>, o echarle huevos, y si de plano te quieres facilitar las cosas, simplemente utilizar plumas doradas). Una vez que lo derrotes recibirás la pieza Jiggy.

~~~~~

Pieza 4

~~~~~

Súbete al barco. Ahora checa que no todas las ventanas de dicho barco son iguales. Hay algunas que tienen un patrón de tres partes blancas, en vez de una sola. Las que tienen el patrón de tres pueden ser destruidas, revelando un acceso. Una de esas ventanas te llevará a un cuarto con una cama grande. En ese cuarto busca una puerta de madera que está debajo de la ranura por la que se ve la pieza. Destruye la puerta con el ataque <A + B> y reclama la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 5  
~~~~~

Súbete al barco y ve a su parte trasera. Aquí encontrarás un tubo por el cual te puedes meter, para llegar a un cuarto con un Switch. Presiona dicho switch. Ahora regresa a la superficie del barco y ve a donde están los dos tubos gigantes de vapor. Uno de ellos tendrá, en su base, una pequeña puerta. Destruyela con el ataque <Z + B> y métete a él.

Aquí llega hasta abajo, y métete por el acceso para llegar al cuarto de control de las turbinas. Tendrás que pasar por los obstáculos para finalmente llegar al centro del cuarto, en donde hay una pieza Jiggy. Ten cuidado con las hélices, ya que tienes que esperar a que giren lento para luego saltar entre las aspas y llegar al otro lado (recomiendo que utilices a Kazooie para saltar entre ellas)

~~~~~  
Pieza 6  
~~~~~

Súbete al barco y ve a su parte trasera. Aquí encontrarás un tubo por el cual te puedes meter, para llegar a un cuarto con un Switch. Presiona dicho switch. Ahora regresa a la superficie del barco y ve a donde están los dos tubos gigantes de vapor. Uno de ellos tendrá, en su base, una pequeña puerta. Destruyela con el ataque <Z + B> y métete a él.

Aquí llega hasta abajo, y métete por el acceso para llegar al cuarto de control de las turbinas. Dirígete al centro del cuarto y luego voltea a ver hacia los lados. Deberías de ver un switch en cada lado. Primero ve y presiona el switch que está cerca de la vida extra. Luego ve y presiona el switch restante. Una vez que hayas presionado el switch restante iniciará un contador. La manera más rápida de regresarte es primero a través de la plataforma que gira, luego por el tubo que gira, y por último seguir el camino hasta llegar a donde está la escalera, la cual tendrás que utilizar para subir y salir por el acceso.

Una vez que estés en la superficie del barco, dirígete a su parte trasera y tírate al agua. Una vez que estés en el agua sumérgete y pasa entre las turbinas para agarrar la pieza Jiggy. TODO esto se debe de hacer MUY rápido, ya que el tiempo que se te da no te permite detenerte mucho ni cometer errores.

~~~~~  
Pieza 7  
~~~~~

Súbete al barco y ve a la parte frontal de éste. Aquí busca la cuerda de la grúa (tiene una caja que está encarcelando una Pieza). Súbete por la cuerda y luego dirígete al cuerpo de la grúa. Presiona el switch rojo que hace que la grúa eleve la cuerda (y, consecuentemente, la caja que

encarcela a la Pieza). Tan rápido hagas esto iniciará un contador. Súbete a la grúa y regresa rápidamente al barco, asegurándote de alcanzar la pieza Jiggy antes de que la caja vuelva a caer.

~~~~~  
Pieza 8  
~~~~~

Después del puente que te pide que le des dos huevos para que se extienda, subirás por un techo con una ventana de color blanco. Destruye dicha ventana con el ataque <Z + B> y tírate por el acceso. Ahora, sobre la caja más cercana estará la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 9  
~~~~~

Cerca de la parte delantera del barco, en el fondo del agua, hay un delfín atrapado en el ancla del barco. Sigue el ancla en su trayectoria hacia el barco para entrar a éste. Después sigue el camino para encontrar el switch que permite elevar el ancla, y presiónalo. Como recompensa el delfín de nombre Snorkel te obsequiará su pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 10  
~~~~~

Encuentra a los 5 Jinjos (Ninguno está sobre, ni dentro, del barco):

- ~ Azul: Dentro del contenedor azul del centro, que está después del puente que te pide 4 huevos para extenderse. Para entrar a él necesitas subirte encima de él (utiliza las cajas que están a un lado), y luego meterte a él por el acceso en su parte superior. Entrarás a un lugar con cajas; ahí estará el Jinjo escondido.
- ~ Verde: En la zona de desechos tóxicos, antes del puente que requiere 4 huevos.
- ~ Naranja: Siguiendo el camino que está después del puente que te pide 8 huevos.
- ~ Rosa: A la derecha de la entrada del mundo hay una zona con piso de reja. Si te tiras al agua, y buscas en la pared encontrarás un hoyo dentro del agua que te permite llegar a debajo de la zona rejada. El Jinjo está debajo de la zona rejada.
- ~ Amarillo: Dentro de la boya que está después del puente que requiere 2 huevos. Ten cuidado, ya que en dicha zona hay un tiburón.

Actualmente no está disponible la lista de la ubicación de las Notas Musicales.

+++ II.8.4 - Honeycombs +++

1. Dirígete a la superficie del barco y ve a donde están los dos tubos gigantes de vapor. Uno de ellos tendrá, en su base, una pequeña puerta. Destruyela con el ataque <Z + B> y métete a él. Aquí llega hasta abajo, y antes de entrar al cuarto con todas las turbinas, voltea hacia arriba (si estás parado cerca de la caja con las abejas lo podrás ver perfectamente) de la puerta para ver una apertura con el Honeycomb. Utiliza el salto <Z + A> para agarrarlo.
2. Ve a donde está la boya con el Jinjo amarillo. Ya que estés encima de dicha boya, busca dentro del agua un hoyo que da a uno de los edificios. Ya que te hayas metido por dicho hoyo, entrarás a un cuarto lleno de enemigos. Del otro lado del cuarto está un switch que presionarás para que aparezca el Honeycomb. Regresa al inicio del cuarto y utiliza el pad para volar para volar hasta el Honeycomb.

+++ II.8.5 - Mumbo Tokens +++

1. En uno de los extremos del barco.
2. En el cuarto de navegación y mapas, dentro del barco a través de una ventana.
3. En el extremo de uno de los dos tubos de vapor del barco.
4. Sobre el barco, detrás de la estructura que parecen ser bocinas, cerca de la compuerta que da al Jefe Boom Box.
5. Métete por el primer tubo a la izquierda, una vez que te subes al
6. Dentro de un horno de la cocina, a la cual entras por uno de los tubos en la parte frontal del barco. Para salir de la cocina tendrás que utilizar el salto <Z + A>
7. Dentro del cuarto de control de las turbinas.
8. Dentro del cuarto de control de las turbinas.
9. Dentro del cuarto de control de las turbinas.
10. En el puente que pide 2 huevos. Después de dárselos, dale otros cuatro para que se extienda el puente más y puedas agarrar el Token.
11. En la zona de desechos tóxicos verdes.

12. Dentro de uno de los contenedores azules.

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.8.6 - Switch de Gruntilda           +++
+++                                     +++
+++++
```

Súbete al barco y busca una grúa con una caja de TNT. Súbete sobre dicha caja y luego agarra la cuerda para subirte a la grúa. Ya que estés arriba de la grúa, voltea hacia el barco y busca el Switch de Gruntilda, el cual estará sobre una cosa vertical que está en el barco, muy similar a la pared, cerca de la caja de TNT que acabas de usar. Primero párate sobre Kazooie, y luego salta hacia la pared con el switch, y cuando estés cerca de ella, presiona el botón <B> para realizar el ataque del pico que te permitirá alcanzar un poco más de distancia.

La pieza aparece dentro de la guarida de Gruntilda, en el cuarto que une al cuarto desde el que entras a Rusty Bucket Bay y aquel con la cabeza gigante de Gruntilda.

```
-----
-----
-----           II.09 - Click Clock Wood           -----
-----
-----
```

Esta sección de la guía se subdivide en:

- II.9.1 - Cómo Llegar
- II.9.2 - Piezas
- II.9.3 - Notas Musicales
- II.9.4 - Honeycombs
- II.9.5 - Mumbo Tokens
- II.9.6 - Switch de Gruntilda

```
+++++
+++                                     +++
+++           II.9.1 - Cómo Llegar           +++
+++                                     +++
+++++
```

Dirígete al cuarto que está entre el cuarto con la entrada a Rusty Bucket

Bay y el que contiene la cabeza gigante de Gruntilda. En este cuarto verás unas plataformas de roca que te permiten subir a una puerta musical. Ábrela y entra al siguiente cuarto.

Aquí tendrás que pasar por un túnel lleno de tentáculos que te dañan si te pegan (puedes utilizar plumas doradas para salir ileso). Cuando salgas del túnel, camina hacia la derecha y dirígete al tronco gigante. Aquí utiliza el salto <Z + A> para subirte sobre las pequeñas hojas del tronco y llegar hasta un paso que hay en su centro.

Sigue el paso, evitando la puerta musical, hasta que llegues a un switch con la figura de una pieza. Presiónalo. Aparecerá el pad que te permite colocar piezas, ahora para el siguiente mundo.

Regrésate hasta el cuarto que está después del cuarto con la figura de Grunty en el suelo (es el cuarto que une los cuartos con la entrada a Treasure Trove Cove y a Clanker's Cavern). Sumérgete dentro del agua que está donde cae la cascada, y métete por el túnel. Eventualmente saldrás a un pequeño cuartito con el cuadro del mundo siguiente. Coloca las piezas requeridas.

Ahora tendrás que regresar a la zona en la que pisaste el switch que activó el pad para colocar las piezas en el cuadro. Ya que estés en dicha zona, dirígete hacia el tronco del fondo, el cual contiene la entrada a Click Clock Wood.

```
+++++
+++                                     +++
+++                               II.9.2 - Piezas                               +++
+++                                     +++
+++++
```

#### Descripción General de la Zona:

Este mundo es un mundo diferente al resto. Te permite visitar Click Clock Wood en cualquiera de las cuatro estaciones del año. Lo importante radica en que para obtener varias piezas necesitas ir haciendo ciertas tareas a lo largo de varias estaciones.

Los Switch para abrir las puertas de cada estación del año están:

- ~ Primavera: Está cerca de la entrada a la estación de otoño.
- ~ Verano: Está dentro de la estación de primavera. Necesitas subir el árbol hasta encontrar la casa de Nabnut, la ardilla. El Switch está en frente de su casa.
- ~ Otoño: Está dentro de la estación de verano. Desde la entrada de dicha estación, camina hacia la derecha para entrar al estanque sin agua (se habrá evaporado). Sigue el camino por dentro de dicho estanque hasta que encuentres el switch, (está en frente de la zona del toro).
- ~ Invierno: Está en la cima del árbol, en frente del nido.

Ten en cuenta que cuando una pieza involucra hacer diferentes cosas en más de una estación, puede ser que tengas que realizar las cosas sin salirte del mundo o morirte (si te mueres o te sales del mundo, tendrías que empezar a hacer las cosas desde el inicio). Por supuesto, tienes que hacer las tareas en el orden de primavera a invierno.

Algunos términos que utilizo:

- \* Grabber: Planta carnívora que tiene algo en su centro
- \* Nabnut: La ardilla
- \* Gnawty: El castor

~~~~~  
Pieza 1  
~~~~~

Esta pieza corresponde al águila que está en el nido, casi en la cima del árbol.

- a) En Primavera, rompe el huevo que está en el nido. Detrás del huevo encontrarás un Pad verde para subirte a él y pegarle donde está la "X".
- b) En Verano tendrás que encontrar a por lo menos 5 gusanos y dárselos al Pájaro. Los puedes encontrar en:
  - En frente de la entrada a la estación
  - En frente de la cueva de Gnawty, del otro lado del pilar
  - En frente de donde está la zona del toro, cruzando el canal
  - Entre la zona del toro y la zona de Mumbo
  - Al lado de la choza de Mumbo
  - Sobre la rama que está antes del panal
  - Sobre la rama que está antes de la casa en construcción
  - Sobre la plataforma que está en frente de la casa de Nabnut
- c) En Otoño tendrás que encontrar a por lo menos 10 gusanos y dárselos al Pájaro. Los puedes encontrar en:
  - A la derecha de la entrada, sobre la montaña de hojas
  - Entre la entrada y el estanque
  - En un montículo entre la zona del toro y el estanque
  - En un montículo entre la zona de Mumbo y la del toro
  - En frente de la casa de Mumbo
  - Adentro de la casa de Mumbo
  - En la rama antes del panal
  - Sobre el panal
  - Cerca del pad verde en la zona de la casa en construcción
  - Adentro de la casa de Nabnut
  - En el nido, detrás del pájaro
  - En la cima del árbol
- d) En invierno, visita al águila para que te dé la pieza Jiggy.

~~~~~  
Pieza 2  
~~~~~

En Verano, sube por las hojas que están en frente de la entrada a esta estación. Después de subir esas tres hojas, avanza hacia la izquierda y sube por la primera rampa (sobre esta rampa habrá un pájaro que sale del hoyo). Donde está este pájaro sigue el camino de la derecha para encontrar otro rastro de hojas por el cual puedes subir. Hasta arriba de dicho rastro de hojas encontrarás una pieza Jiggy.  
~~~~~



Pieza 3

~~~~~

En Verano, sube hasta donde está el Panal. En el centro de dicho panal podrás utilizar el ataque <A + Z> para romper el techo y caer dentro de él. Ahora tendrás que eliminar a 10 de las abejas Zubbas. Mátalas a todas y recibirás la pieza Jiggy.

~~~~~

Pieza 4

~~~~~

En Otoño, la casa en construcción (en las estaciones anteriores) que está en el árbol ya estará terminada. Adentro de esta casa encontrarás la pieza Jiggy.

~~~~~

Pieza 5

~~~~~

En la época que prefieras, consigue la pieza Jiggy que está en la cima del árbol. En la cima del árbol (última plataforma) hay una puerta de madera en el tronco que puedes romper. Al hacerlo podrás entrar al centro del árbol (ten cuidado con los tentáculos que se estarán moviendo). Aquí encontrarás la pieza.

~~~~~

Pieza 6

~~~~~

Ayuda al castor Gnawty.

- a) En Verano, acude al canal que estará seco. Aquí encontrarás a un castor de nombre Gnawty. La entrada a su casa está bloqueada por una piedra. Destruyela.
  - b) En Otoño, acude al canal que ahora estará lleno. Utiliza el agua para entrar a la casa de Gnawty. Él te dará la pieza Jiggy por haberlo ayudado en verano.
- ~~~~~

Pieza 7

~~~~~

Ayuda a la planta a crecer.

- a) En Primavera, échale 5 huevos al hoyo de la planta (es el hoyo que está en el centro de la zona donde está el toro).
- b) En Verano, Gobi estará al lado de la planta. Súbete encima de él y realiza el ataque <A + Z> para aplastarlo. Consecuentemente le echará agua a la planta.
- c) En Otoño, repite lo mismo que hiciste con Gobi en verano. La planta crecerá aún más, y en sus pétalos saldrá una pieza. Para alcanzar la pieza Jiggy, súbete al panal y déjate caer de él hacia la planta.

~~~~~

Pieza 8

~~~~~

En Otoño, acude a la zona de la casa de Nabnut. La ardilla te dirá que se le han acabado todas sus nueces/avellanas. Tendrás que encontrar 6. Se encuentran en:

- Rampa que desciende de la plataforma que está en frente de la casa de Nabnut, y sobre la cual hay un enemigo.
- Rampa adyacente a la plataforma que está en frente de la casa de Nabnut, y sobre la cual hay un enemigo.
- Sigue la rampa ascendiente de la casa de Nabnut para llegar a una ventana que está arriba de la casa. Rómpela, y adentro encontrarás sumergido en el agua la avellana.
- Sobre uno de los estantes adentro de la casa de Nabnut.
- Sobre la plataforma circular que está en frente de la casa de Nabnut. Párate debajo de la avellana y utiliza el salto <Z + A> para obtener la avellana.
- En el centro de la plataforma circular que está en frente de la casa de Nabnut. Tendrás que saltar hacia el vacío con la intención de agarrar la avellana. Ten cuidado con la caída, ya que perderás casi la mitad de tu vida.

Entrégale las 6 avellanas a Nabnut, y a cambio te dará una pieza Jiggy.

~~~~~

Pieza 9

~~~~~

Esta pieza la consigues en invierno. Ve a la zona de la casa de Nabnut, y busca el pad para volar (Está sobre la plataforma circular). Una vez que estés en el aire, vuela hacia arriba. Estás buscando una plataforma que está justamente arriba de la casa de Nabnut, pero bastante arriba, y sobre la cual está un Grabber muerto. Sobre el Grabber muerto yace la pieza Jiggy.

Si se te hace complicado obtener esta pieza, regresa a la primavera, conviértete en abeja, y vuela hasta arriba del árbol en busca de la plataforma con la pieza Jiggy.

~~~~~

Pieza 10

~~~~~  
Encuentra y agarra a los 5 Jinjos:

- ~ Azul: Invierno. Arriba de la casa de Mumbo.
- ~ Verde: Primavera. En la cima del árbol, dentro de un "Grabber".
- ~ Naranja: Otoño. Sobre un montículo de hojas en la zona del toro.
- ~ Rosa: Primavera. Conviértete en abeja y encuéntralo dentro del Panal de Abejas.
- ~ Amarillo: Verano. Después de entrar a esta estación, camina hacia la izquierda, y lo encontrarás en la esquina, escondido en el pasto amarillo.

~~~~~  
+++  
+++ II.9.3 - Notas Musicales +++  
+++  
~~~~~

Actualmente no está disponible la lista de la ubicación de las Notas Musicales.

- En la zona desde la cual entras a cada estación encontrarás 4 Notas.
- En Primavera encontrarás 16 Notas.
- En Verano encontrarás 16 Notas.
- En Otoño encontrarás 48 Notas.
- En Invierno encontrarás 16 Notas.

~~~~~  
+++  
+++ II.9.4 - Honeycombs +++  
+++  
~~~~~

~~~~~  
Honeycomb 1  
~~~~~

En invierno, dirígete al estanque. En frente de la zona del toro hay un hoyo en el hielo que te permite sumergirte en el estanque, para llegar a la casa de Gnawty (El aire se te acaba más rápido cuando estás adentro del agua fría, así que tendrás que ir rápido). Adentro de la casa de Gnawty encontrarás el Honeycomb.

~~~~~

~~~~~

En invierno, dirígete a la zona de la casa de Nabnut. Busca el pad para volar cercano para iniciar tu vuelo. Tu destino es la ventana que está arriba de la casa de Nabnut y que no tiene ninguna plataforma cerca. Rompe la ventana y entra por el acceso para descubrir un almacén. Aquí encontrarás el Honeycomb.

+++++

+++ II.9.5 - Mumbo Tokens +++

+++ +++

+++++

PRIMAVERA

- En frente de la zona del toro, dentro de un Grabber
- En una esquina del pantano verde que rodea a la casa de Mumbo
- En la rama del árbol que está antes de llegar al panal
- Sobre el panal
- Cerca de la zona de la casa en construcción
- Casa de Nabnut
- En frente del nido

VERANO

- En la entrada a la cueva de Gnawty
- Pasto amarillo, entre la zona de Mumbo y la del toro
- En Grabber, entre zona de Mumbo y zona de la entrada
- En la rama antes del panal
- Encima de donde consigues la pieza al subir por el rastro de hojas.  
Desde la zona de la casa de construcción te puedes tirar hacia el Token

OTOÑO

- En la cima del árbol, dentro de un Grabber.
- En un Grabber a la entrada del mundo
- Rama antes del panal
- Hoja en rama de la casa en construcción

INVIERNO

- En los restos de la planta gigantesca
- Frente a la casa de Gnawty, detrás del pilar
- Debajo del mono de nieve cerca entre la zona de Mumbo y la del toro
- En la rampa adyacente a la casa de Nabnut

+++++

+++ II.9.6 - Switch de Gruntilda +++

+++ +++

+++++

El Switch de Gruntilda está custodiado por uno de los monos de nieve en la zona que está entre la casa en construcción y la casa de Nabnut (Hacia abajo).

Cuando presiones el switch, la pieza aparecerá en la guarida de Gruntilda, en lo alto de uno de los árboles. Ve a la estación de primavera y conviértete en abeja. Sal del mundo y vuela hasta lo alto del tronco que está en frente de la entrada al mundo, para reclamar la pieza Jiggy.

II.10 - El Quiz

II.11 - La Batalla Final

003. Cheato

Cheato es el libro perdido de Gruntilda. Cuando lo encuentras, él te enseña una clave que te permite incrementar la capacidad de huevos y plumas que puedes cargar. Es importante que tengas en cuenta que no puedes introducir las claves si es que no te las ha dicho el libro Cheato.

-----  
Primer Cheato

-----  
Ve a la zona en la que está la entrada al mundo "Bubblegloop swamp".  
Adentro de uno de los tubos del principio están unas botas para caminar  
sobre el pantano. Póntelas, y dirígete a la parte trasera de la choza que te  
sirve de entrada a Bubblegloop Swamp. Verás otro tubo. Métete adentro de él  
y síguelo para llegar a una zona con nieve.

Ésta es la zona con el cuadro del mundo de Freezeezy Peak, por si no te  
acuerdas. Sube la rampa utilizando a Kazooie, y rompe el bloque de hielo que  
está al rededor de un tubo pequeño. Ahora regrésate a la entrada a  
Bubblegloop Swamp (hay unas botas encima de la entrada al tubo grande).

Métete al mundo de Bubblegloop Swamp. Ve con Mumbo y haz que te convierta  
en cocodrilo. Ahora regrésate a la guarida de Gruntilda (como cocodrilo),  
y vete a donde está el cuadro del mundo de nieve, al que le colocaste las  
piezas. Busca el tubo pequeño y métete adentro de él para encontrar al  
primer libro Cheato. Cheato es un libro que te ayudará en tu aventura.  
En esta ocasión te enseñará la clave "BLUEEGGS".

-----  
Segundo Cheato  
-----

Si quieres encontrar al segundo Cheato, necesitas ir a Mad Monster Mansion y  
convertirte en calabaza. Luego salte a la guarida de Gruntilda y dirígete  
a la zona en la que está el cuadro del mundo de Gobi's Valley (Es la  
zona con lava en el fondo).

Ya que estés en dicha zona, sigue el camino pequeño que se mete en la pared.  
Aquí encontrarás al libro tramposo. Te dirá una clave que puedes introducir  
en el castillo de arena, ubicado en el segundo mundo. Dicha clave es  
"Redfeathers", y aumentará tu capacidad de cargar plumas rojas a 100.

-----  
Tercer Cheato  
-----

Si lo que buscas es encontrar al tercer libro Cheato, dirígete al  
cuarto que le sigue al que tiene la entrada a Rusty Bucket Bay, dentro  
de la guarida de Gruntilda. Si recuerdas, este es el cuarto con el cuadro  
de Mad Monster Mansion. Sobre la pared hay una reja que puedes destruir  
con el ataque <A + B>. Hazlo y sigue el pasillo al que tendrás acceso.

En este pasillo habrá un switch que sube el nivel del agua hasta el nivel 3.  
Presiona el switch y tírate al agua. Nada hasta el cuarto con la entrada  
a Rusty Bucket Bay, y busca en la pared de este cuarto un acceso con unas  
escaleras (lo tienes que hacer muy rápido para que no se te acabe el  
tiempo). Sube las escaleras de este acceso y encontrarás a Cheato, quien  
te enseñará la clave "Goldfeathers". Esto te permitirá cargar hasta 20  
plumas doradas.

-----

Banjo Kazooie es un juego con muchas claves y secretos. Incluso, RARE mantuvo en secreto las claves para obtener los huevos colorados durante varios años.

Estas claves las debes de introducir en el castillo de arena, en el mundo Treasure Trove Cove. Cuando estés adentro del castillo, presiona con el ataque <A + Z> las letras del piso que forman la clave.

Formato:

~ CLAVE  
Descripción

-----  
Huevos de Color y Llave de Hielo  
-----

Estas claves te permiten obtener los huevos de color y la llave de hielo que muy bien escondieron los diseñadores del juego.

- ~ CHEATOUTOFTHESEAITRISESTOREVEALMORESECRETPRIZES  
Sube la isla en Treasure Trove Cove para obtener el Huevo.
- ~ CHEATNOWYOUCANSEENICEICEKEYWHICHYOUCANHAVEFORFREE  
Abre el paso para obtener la Llave de Hielo en Freezeezy Peak
- ~ CHEATADESERTDOOROPENSWIDEANCIENTSECRETSSWAITINSIDE  
Abre el paso para obtener el Huevo en Gobi's Valley
- ~ CHEATDONTYOUGOANDTELLHERABOUTTHESECRETINHERCELLAR  
Abre el paso para obtener el primer Huevo en Mad Monster Mansion
- ~ CHEATAMIDSTTHEHAUNTEDGLOOMASECRETINTHEBATHROOM  
Abre el paso para obtener el segundo Huevo en Mad Monster Mansion
- ~ CHEATTHISSECRETYOUILLBEGRABBININTHECAPTAINSCABIN  
Abre el paso para obtener el Huevo en Rusty Bucket Bay
- ~ CHEATNOWBANJOWILLBEABLETOSEEITONNABNUTSTABLE  
Abre el paso para obtener el Huevo en Click Clock Woods

-----  
De Mundos (1)  
-----

Estas claves abren la puerta del respectivo mundo.

NOTA IMPORTANTE: SI UTILIZAS DOS O MAS DE LAS CLAVES QUE ENLISTO COMO "DE MUNDOS (1)", "DE PUERTAS MUSICALES", "DE MUNDOS (2)" Y "OTRAS", SE BORRARÁ TU PARTIDA

- ~ CHEATTHERES NOWHERE DANKER THAN IN WITH CLANKER  
Abre Clanker's Cavern

- ~ CHEATNOWINTOTHESWAMPYOU CANSTOMP  
Abre Bubbleloop Swamp
- ~ CHEATTHEJIGGYSDONESO OFFYOU GOINTOFREEZEEZY PEAKANDITSSNOW  
Abre Freezeezy Peak
- ~ CHEATGOBISJIGGYISNOWDONETREKONINANDGETSOMESUN  
Abre Gobi's Valley
- ~ CHEATTHEJIGGYSNOWMADEWHOLEINTOTHEMANSIONYOU CANSTROLL  
Abre Mad Monster Mansion
- ~ CHEATWHYNOTTAKEATRIPINSIDEGRUNTYSRUSTYSHIP  
Abre Rusty Bucket Bay
- ~ CHEATYOUWONTHAVETOWAITNOWTHERESNOCRYPTGATE  
Abre Mad Monster Mansion
- ~ CHEATTHISONESGOODASYOU CANENTERTHEWOOD  
Abre Click Clock Wood

-----  
De Mundos (2)  
-----

Estas claves tienen diferentes efectos respecto a los mundos.

NOTA IMPORTANTE: SI UTILIZAS DOS O MAS DE LAS CLAVES QUE ENLISTO COMO "DE MUNDOS (1)", "DE MUNDOS (2)", "DE PUERTAS MUSICALES", Y "OTRAS", SE BORRARÁ TU PARTIDA

- ~ CHEATYOU LLEAS ETOGRIP EWHENUPGOESAPIPE  
Remueve el tubo grande cerca de Clanker's Cavern
- ~ CHEATBOTHPIPESARETHEREINCLANKERSLAIR  
Remueve dos tubos cerca de Clanker's Cavern
- ~ CHEATONCEITSHONEBUTTHELONGTUNNELGRILLESNOWGONE  
Remueve la reja que bloquea el cuadro de Bubbleloop Swamp
- ~ CHEATITSYOURLUCKYDAYASTHEICEBALLMELTS AWAY  
Remueve el cubo de hielo en frente del cuadro de Freezeezy Peak
- ~ CHEATTHISSHOULDGETRIDOF THECRYPTCOFFINLID  
Remueve la tapa del ataúd
- ~ CHEATSHE'SANUGLYBATSOLETSREMOVEHERGRILLEANDHAT  
Presiona el Switch de Gruntilda correspondiente a Bubbleloop Swamp
- ~ CHEATGRUNTYWILLCRYNOWTHATYOUVESMASHEDHEREYE  
Presiona el Switch de Gruntilda correspondiente a Mad Monster Mansion
- ~ CHEATUPOUGOWITHOUTAHITCHTOTHEWATERLEVELSWITCH  
Eleva el nivel en la zona con la entrada a Rusty Bucket Bay, en la guarida de Gruntilda.
- ~ CHEATDONTDESPAIRNOWTHETREEJIGGYPODIUMSTHERE  
Presiona el Switch de Gruntilda correspondiente a Click Clock Wood



-----  
De Puertas Musicales  
-----

Estas claves abren las Puertas Musicales.

NOTA IMPORTANTE: SI UTILIZAS DOS O MAS DE LAS CLAVES QUE ENLISTO COMO "DE MUNDOS (1)", "DE PUERTAS MUSICALES", "DE MUNDOS (2)" Y "OTRAS", SE BORRARÁ TU PARTIDA

~ CHEATTHESEGORIGHTONTHROUGHNOTEDOORTWO  
Abre la segunda puerta musical

~ CHEATNOTEDOORTHREEGETINFORFREE  
Abre la tercera puerta musical

~ CHEATTAKEATOURTHROUGHNOTEDOORFOUR  
Abre la cuarta puerta musical

~ CHEATUSETHISCHEATNOTEDOORFIVEISBEAT  
Abre la quinta puerta musical

~ CHEATTHISTRICKSUSEDTOOPENNOTEDOORSIX  
Abre la sexta puerta musical

~ CHEATTHESEVENTHNOTEDOORISNOWNOMORE  
Abre la séptima puerta musical

-----  
Otras  
-----

Estas claves tienen diversos efectos.

NOTA IMPORTANTE: SI UTILIZAS DOS O MAS DE LAS CLAVES QUE ENLISTO COMO "DE MUNDOS (1)", "DE PUERTAS MUSICALES", "DE MUNDOS (2)" Y "OTRAS", SE BORRARÁ TU PARTIDA

~ CHEATAGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO  
Plumas Doradas Infinitas

~ CHEATANENERGYBARTOGETYOUFAR  
Máxima Vida (Todos los Honeycombs)

~ CHEATBANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS  
Huevos Infinitos

~ CHEATDONTBEADUMBOGOSEEMUMBO  
Te otorga 99 Mumbo Tokens

~ CHEATGIVETHEBEARLOTSOFAIR  
No te ahogas

~ CHEATLOTSOFGOESWITHMANYBANJOS  
Vidas Infinitas

~ CHEATNOWYOU CANFLYHIGHINTHESKY

Plumas Rojas Infinitas

~ CHEATTHEYCAUSE TROUBLEBUTNOWTHEYRERUBBLE

Remueve las Paredes Rompibles

~ CHEATYOU LLBEG LADTOSEETHESHOCKJUMPPAD

Activa el Pad Verde

~ CHEATYOU WONTBESADNOWYOU CANUSETHEFLYPAD

Activa el Pad para Volar

~ CHEATWEBSSTOPYOURPLAYSOTAKETHEMAWAY

Remueve las Telarañas

005. Preguntas Frecuentes

En esta sección encontrarás listadas algunas preguntas que comúnmente surgen al jugar Banjo-Kazooie. Si tienes alguna pregunta y no se encuentra respondida aquí, me puedes contactar para que la responda.

- ¿Cuántos Honeycombs hay en total?

En total hay 24 Honeycombs, lo que significa 4 segmentos extra de Vida.

- ¿Se pueden obtener los huevos de color y/o la llave de hielo?

Sí. Checa la sección de secretos para más información.

- ¿Cómo me deshago de las telarañas?

Aviéntale huevos para destruirlas.

- ¿Cuál es el Mundo de Lava del que habla Gobi en Click Clock Wood?

El Mundo de Lava es un mundo que se incluye en Banjo-Tooie.

- ¿Hay alguna secuela de Banjo-Kazooie?

Sí, se llama Banjo-Tooie.

--  
--  
--  
--  
--  
--  
006. Historial de Versiones  
--  
--  
--  
--

Versión 1.00 (Dic. 20, 2005): Todo lo que no se añade en versiones posteriores de la guía fue incluido en esta versión. La guía indica cómo obtener todas las piezas Jiggy y los Honeycombs, al igual que los Mumbo Tokens. También incluye una lista de claves y secretos.

--  
--  
--  
--  
--  
--  
007. 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: Banjo-Kazooie

NOTA: Recibirás respuesta entre 2 a 5 días. Si tu pregunta es urgente, realizala 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.



~ Todas las marcas y derechos de autor contenidos en este documento son propiedad de sus respectivos dueños. (All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and Copyright holders).

~ Sitios Web que pueden exhibir esta guía:

- GameFAQs
- IGN
- Neoseeker
- Nación Arcade

Si quieres autorización para poner la guía en tu sitio, mándame un e-mail primero a [luarfaqs@gmail.com](mailto:luarfaqs@gmail.com) .

009. Agradecimientos

- A CJayC y Sailor Bacon, por publicar esta guía en GameFAQs
- A ti, por leer esta guía
- A RARE, por haber hecho éste y otros grandiosos juegos para el Nintendo 64

This document is copyright lu4R and hosted by VGM with permission.