

Banjo-Tooie Move List (Spanish)

by Ethan84

Updated to v3.0 on Sep 16, 2001

```
*****  
Banjo - Tooie MoveList FAQ  
Hecho por: Ethan84  
E-mail:jezg_84@hotmail.com  
Versión 2.00  
*****
```

Índice:

- 1.- Introducción
- 2.- Historia del Archivo
- 3.- Control de los personajes
- 4.- Movimientos Básicos
- 5.- Movimientos Avanzados
- 6.- Agradecimientos
- 7.- Copyright

Introducción

¡Hola a todos! Bienvenidos a mi guía de uno de los mas recientes y mejores juegos que ha hecho Rare para el Nintendo 64: Banjo - Tooie. En esta guía, sin embargo, sólo encontrarán una lista completa de todos los movimientos principales que se pueden hacer en el juego. La razón de esto es que son tantos movimientos que aprender que es más fácil tenerlos a la mano juntos a tener que estarse aprendiendo la gran cantidad de movimientos. Espero que esta guía les resulte útil.

Historia del Archivo

Versión 1.00 (11/VII/2001) - Comenzada la guía. Sólo falta completar la sección de Movimientos Avanzados.

Versión 2.00 (12/VII/2001) - ¡Listo! Completados todos la lista de movimientos, y por lo tanto, espero que sea la versión final de la guía.

Control de los personajes

Aquí podrás encontrar para qué sirve cada botón del control, así que veamos:

CONTROL PAD
Sirve para mover la dirección de la cámara.

CONTROL STICK
Lógico que sirve para controlar a los personajes. Cuando te encuentres en el modo de mira, podrás apuntar con el Control Stick.

BOTON A
Sirve para saltar.

BOTON B

Sirve para conversar con los personajes del juego y, principalmente, para activar varios de los movimientos que se verán a continuación.

BOTON Z

Sirve para agacharse, pero también se utiliza en combinación con los demás botones para realizar algunos movimientos.

BOTON L

No tiene ningún uso.

BOTON R

Al presionarlo una vez, la cámara se pondrá detrás de tu personaje. Si se presiona y a su vez se deja presionado, la cámara se quedará atrás hasta que sueltes el botón, permitiéndote el movimiento mientras está presionado.

UNIDAD DE BOTONES C

Sirven principalmente para cambiar el tipo de cámara. Si presionas C-arriba, se activa la 1ª persona de Banjo (para mirar alrededor al igual que en Mario 64); si presionas C-abajo, cambias la distancia de la cámara; ahora que si quieres rotar la cámara, presiona ya sea C-derecha o C-izquierda. También sirven para hacer algunos movimientos.

BOTON START

Al presionarlo, pones pausa y aparece la pantalla de Status.

Movimientos Básicos

Estos son los movimientos que puedes empezar a usar desde el principio, o que aprendes en Spiral Mountain.

BEAK BARGE (Mantén Z presionado y presiona B)

Sirve para mover objetos y presionar botones. Es muy útil contra los enemigos.

BEAK BOMB (al ir volando, presiona B)

Sirve para atacar a ciertos enemigos o activar cosas que se encuentre fuera del alcance de Banjo y de Kazooie. Toma en cuenta de que si vas muy rápido, puedes chocar y caer.

BEAK BUSTER (Salto + Z)

Sirve, además de atacar a los enemigos cayéndoles con fuerza, para destruir cajas y otros elementos.

CLIMBING (Salta enfrente del objeto que quieras trepar)

Es simple, sirve para escalar todo lo que se pueda escalar. No necesitas a Kazooie.

EGG FIRING (Mantén Z presionado, y presiona C-arriba (adelante) o C-abajo (atrás))

Mientras lleves huevos, podrás dispararlos. Con C-arriba los disparas hacia delante y con C-abajo hacia atrás.

FLAP FLIP (Mantén Z presionado y luego presiona A)

Sirve para hacer un salto más largo de lo normal, por lo que sirve para alcanzar lugares altos.

FEATHERY FLAP (Salta y presiona A)

Cuando usas este movimiento, puedes llegar más lejos, aligerar la caída o calcular mejor tus saltos.

FORWARD ROLL ATTACK (Mientras corres, presiona B)

Sirve para rodar y con esto atacar a tus enemigos sin frenar durante el momento en el cual te encuentre rodando.

RAT-A-TAP RAP (Salto + B)

Al usar este movimiento, Kazooie picoteará a tus enemigos. Úsalo cuando te encuentre frente a enemigos grandes.

STILT STRIDE (Requiere las Wading Boots)

Cuando tengas las Wading Boots, durante un tiempo limitado Kazooie podrá correr en terrenos tóxicos o pantanosos.

SWIMMING (B para sumergirte + A para nadar lento o B para nadar rápido)

Sencillo, sirve para nadar. Lógicamente, necesitas cuidar tu energía para que no mueras ahogado.

TALON TROT (Mantén Z presionado y luego presiona C-izquierda)

Al hacerlo, Kazooie cargará a Banjo, permitiéndote caminar más rápido o más fácilmente por caminos resbalosos. También te permite saltar más lejos.

TURBO TALON TROT (Requiere de los Turbo Trainers)

Al tomar los Turbo Trainers, Kazooie aumentará su velocidad al máximo, lo que te permitirá caminar incluso por el agua. Recuerda que esto es por tiempo limitado.

WONDERWING (Mantén Z presionado y luego presiona C-derecha)

Mientras cuentas con las preciadas plumas doradas, al ejecutar este movimiento serás invencible por un tiempo limitado. Úsalas sabiamente.

Movimientos Avanzados

Todos los movimientos siguientes, para que puedan ser usados, los debes aprender por medio de Jamjar, que es el hermano de Bootles el topo. Además, debes llevar recolectadas varias notas musicales. Primero estarán los movimientos que pueden ser usados tanto por Banjo y por Kazooie. Después encontrarás los movimientos exclusivos de cada personaje.

Movimientos de Banjo y de Kazooie
.....

AIRBONE EGG AIMING (Al estar volando, C-arriba + Z para disparar)

Este movimiento es muy útil para atacar a enemigos desde el aire. Se presiona C-arriba para poner la mira de primera persona y con Z disparas.

AMAZE-O-GAZE GLASSES (Requiere de los Amaze-o-Gaze Glasses; Al estar en primera persona, C-arriba o C-abajo)

Cuando tengas el ítem necesario por parte de un hijo de Bootles, puedes acercar o alejar la mira, desde los ojos de Banjo.

BEAK BAYONET (B)

Al estar en el modo de primera persona, si usas este movimiento Kazooie podrá utilizar un ataque rápido al frente.

BILL DRILL (Salto + Z presionado)

Si lo vieras, sería muy parecido al poder Drill Peak de Pokemon. , Se utiliza para taladrar obstáculos que no puedan ser empujados y que te impidan continuar con tu aventura.

BREEGULL BLAST (B x 2)

Al usar este movimiento, Banjo utilizará a Kazooie como si fuera un mazo para atacar a sus enemigos.

BREEGULL BLASTER (Z para disparar, para mover el arma C-arriba/C-abajo)

En ciertas escenas en las que se requiere el estar en primera persona, este movimiento le permitirá a Banjo (bueno, a ti) usar a Kazooie como si fuera un rifle para así poder atacar a los enemigos.

CLAW CLAMBER (Requiere de las Claw Clamber Boots)

Cuando tengas este ítem (su duración es por tiempo limitado, por supuesto), Kazooie podrá, ya sea con o sin Banjo, subir por las paredes que tengan dibujadas unas huellas amarillas.

EGG AIMING (C-arriba + Z presionado, Control Stick para mover la mira)

Al usar este movimiento, podrás tener una mira que te permitirá tener mayor precisión a la hora de disparar los huevos.

GRIP GRAB (automático, A para subir)

Movimiento clásico de un juego de plataformas. Al saltar a un borde, Banjo se colgará de éste. Para subir el borde, sólo presiona A.

SPLIT UP (A)

Para poder realizar este movimiento, primero debes encontrar el par de zonas azules o rojas. Ya que encuentres ahí, presiona A para separarlos y escoger a cual de los dos vas a usar. De la misma manera, cuando los quieras unir otra vez, ve a dichas zonas y vuelve a presionar A.

SPRINGY STEP (Requiere de los Springy Step Boots)

Al usar este ítem, Kazooie, con o sin Banjo, podrá dar un salto más largo de lo normal. Debes estar muy seguro del momento en el cual lo vas a utilizar, ya que sólo se puede hacer una vez.

SUB-AQUA EGG AIMING (Bajo el agua, C-arriba + Z)

Al hacer este movimiento, podrás disparar huevos con precisión bajo el agua.

TALON TORPEDO (Bajo el agua, Z)

Con este movimiento bajo el agua, durante 20 segundos podrás manejar a Kazooie como si fuera un torpedo para que puedas romper rocas y atacar a los enemigos.

Movimientos exclusivos de Banjo

DOUBLE JUMP (Salta, A y luego B)

Al obtener la Pack Whap, Banjo utiliza su mochila por medio de este movimiento para poder realizar un doble salto.

PACK WHACK (B)

Como si fuera un niño pequeño, Banjo usa su mochila con este movimiento para defenderse de los enemigos.

SACK PACK (Mantén Z presionado, C-arriba)

Al usar este movimiento, Banjo utilizará su mochila como "saco de carreras" para poder cruzar zonas peligrosas.

SHACK PACK (Mantén Z presionado, C-abajo)

Al usar este movimiento, Banjo se mete dentro de su mochila para meterse por agujeros pequeños o en zonas que representen un peligro para él, como zonas llenas de tóxicos, de agua caliente, etc.

SNOOZE PACK (Mantén Z presionado, C-derecha)

Con este movimiento, Banjo se dormirá dentro de su mochila (!!!).

TAXI PACK (Mantén Z presionado, C-izquierda)

Y seguimos con la mochila multi-usos de Banjo. Al realizar este movimiento, y debido a que no lleva a Kazooie, Banjo guardará personajes u objetos que encuentre por el camino y llevarlos por todos lados.

Movimientos exclusivos de Kazooie

.....

GLIDE (Salto, mantén Z presionado)

Al realizar este movimiento (después de tomar un poco de vuelo), Kazooie podrá abarcar grandes distancias con un vuelo corto y descendiendo suavemente. No vuela precisamente, así que ten cuidado.

HATCH (Mantén Z presionado, B)

Como todo buen pájaro, Kazooie podrá empollar los huevos que se encuentre menos los que sirven como arma. Así mismo, podrá calentar varias cosas al hacer este movimiento.

LEG SPRING (Z + A)

Debido a que ya no lleva al "pesado" de Banjo, Kazooie salta muy alto si realiza este movimiento.

WING WHAP (B)

Al igual que el poder Wing Attack de Pokemon, Kazooie usará sus alas para atacar a sus enemigos girando.

Agradecimientos

Créditos:

Esta guía fue elaborada por: Ethan84

Agradezco a:

-GameFAQS (www.gamefaqs.com) por publicar mi archivo (no saben la alegría que se siente al ver una obra tuya publicada)

-la revista Club Nintendo, por sus excelentes tips y contenido (¿qué haría sin ella?)

-ustedes, por leer mi guía y apoyarla.

En caso de que tengan dudas, comentarios, o sugerencias, no duden en contactarme por los siguientes medios:

e-mail: jezg_84@hotmail.com

ICQ: 39954891, nick: Eth@n

MSN Messenger: Ethan84

Si quieren que haga alguna guía en español (o en inglés), sólo manden un mail y trataré de hacerla (de preferencia que sea de Gameboy).

Copyright

Copyright (C) 2001. Derechos Reservados. Este trabajo no puede ser modificado, alterado o utilizado para fines públicos sin mi autorización.

En caso de que desees publicar este FAQ en tu página, manda un mail a jezg_84@hotmail.com para que te dé permiso de hacerlo.

This document is copyright Ethan84 and hosted by VGM with permission.