

# Jet Force Gemini FAQ/Walkthrough (Spanish)

by TurokJr

Updated to v1.00 on Jul 1, 2003

GUÍA DE JET FORCE GEMINI

Páginas autorizadas :

SectorN.net : La página #1 de Nintendo en español.

Gamefaqs.com: la mejor página de FAQs y videojuegos en general.

Autor: Jorge Frago

Nick: Turok Jr.; Juno64

Origen: Chitré, República de Panamá

Versión: 1.00

Contenido:

1. Introducción
2. Historial
3. Recorrido con Juno
  - 3.1. Goldwood
  - 3.2. SS Anubis
  - 3.3. Walkway
  - 3.4. Tawfret
  - 3.5. Palacio de Mizar
4. Recorrido con Vela
  - 4.1. Sekhmet
  - 4.2. Cerulean
  - 4.3. Asteroide Ichor
  - 4.4. Palacio de Mizar
5. Recorrido con Lupus
  - 5.1. Nave Nodrizza (Spawship)
  - 5.2. Rith Essa
  - 5.3. Eschbone
  - 5.4. Palacio de Mizar
6. Partes de la Nave
7. Ítems Importantes
8. Los Tribals
  - 8.1. Goldwood
  - 8.2. Gem Quarry
  - 8.3. Estación Espacial (Space Station)
  - 8.4. SS Anubis
  - 8.5. Walkway
  - 8.6. Tawfret
  - 8.7. Sekhmet
  - 8.8. Cerulean
  - 8.9. Asteroide Ichor
  - 8.10. Nave Nodrizza (Spawnship)
  - 8.11. Rith Essa
  - 8.12. Eschbone
  - 8.13. Palacio de Mizar
9. Jefes
10. Aspectos Legales

////////////////////////////////////

## 1. Introducción

////////////////////////////////////

Jet Force Gemini, el emblemático juego de acción de los genios de RARE para Nintendo 64 es también uno de los retos más fuertes que hay en la consola. Si checas el contenido sabrás que esta guía NO posee explicaciones de los personajes, ítems, armas y eso. Si existen otras actualizaciones se colocarán. Afortunadamente esas partes no son tan importantes. El contenido de la guía si está 100% completado y revisado. Cualquiera duda manda un email al autor.

En Jet Force Gemini primero empiezas con un recorrido para cada personaje quienes deben llegar (los tres) al Palacio de Mizar. Cada personaje debe enfrentar a un miembro élite de la armada de Mizar y vencer a Mizar momentáneamente. Luego, Mizar mandará un cometa a Goldwood y al mismo tiempo los miembros de Jet Force Gemini deben rescatar a todos los Tribals que fueron enviados como esclavos a diferentes planetas y naves o que han sido atacados en sus planetas natales. Además debes recolectar 12 piezas de la nave y vencer finalmente a Mizar.

////////////////////////////////////

## 2. Historial

////////////////////////////////////

Versión 1.00:

Es la versión copiada desde SectorN para Gamefaqs. Sin cambios importantes. Si hay cambios en el futuro serán porque estoy de oscioso y porque he recibido emails suyos.

////////////////////////////////////

## 3. Recorrido con Juno

////////////////////////////////////

### ----- 3.1. GOLDWOOD -----

El planeta es el lugar natal de Juno y Vela, cuyos padres fueron muertos luego de la invasión. Es el primer planeta invadido y posee muchos bosques y cuevas. Aquí se reúne la Confederación de Goldwood; una unión dirigida por Magnus para acabar con la tiranía de Mizar.

El planeta Goldwood es tu primera misión, y no es mucho problema. Empezarás en donde aterrizaste tu nave. Sigue por la puerta y llegarás a una zona bien grande con una cabaña central. Llega a la cabaña y habla con el King Jeff. Después de la secuencia de vídeo, sigue caminando hasta el lado contrario de la cabaña. Llegarás a una Puerta de Poder; habla con el personaje y luego de la charada elimina a los tres Airborne Squadron o androides voladores, para que así ingreses al nivel Outset.

#### OUTSET

Empezarás este fácil nivel, en una especie de camino hacia el bosque, elimina a todos los Drones azules. Si eres lástimado usa las gemas de poder (sección 3). Una vez que hayas eliminado a todos tus enemigos, entra hacia la cueva y sigue el camino, acabando con la horda de

insectos, hasta llegar a la parte final de la cueva y encontrar la llave amarilla (sección 2). Regresa por donde viniste y sal de la cueva. Ahora regresa por donde viniste hasta el área de la cabaña donde estaba Jeff. Tomando como referencia la puerta de Poder, dirígete dirección Noreste hasta una puerta blindada de roca que necesita de la llave amarilla. Dentro hay una cueva que contiene la Shruikens. Regresa otra vez a Outset y elimina a los enemigos para que puedas abrir otra vez las dos puertas de Poder -la de la cueva y la que está a su lado- entra por ésta última y podrás salir del nivel cuando llegues a la puerta que está al otro lado del río.

Ya completaste el nivel, y estás en una sección intermedia. Ahora sigue el único camino que te llevará hasta una sección con una montaña a la derecha, una puerta de roca al frente y un camino a la izquierda. Sigue éste camino y llegarás hasta donde está Magnus y el te dará la llave roja (sección 2). Regresa y sube por el paraje que tiene la montaña hasta arriba, entra a la puerta y colecta la Machine Gun. Sal de la caverna y ve a la puerta blindada de enfrente y dispárale con la Machine Gun, a el switch que está en la pared para así acceder a Interior

#### INTERIOR

En éste nivel deberás seguir un solo camino hasta al final, con la precaución de que ahorres tus municiones del Machine Gun. Usa esta rápida arma SOLO para los enemigos voladores, ya que con la Pistol es suficiente para eliminar a los Drones azules. El final es una estupenda confrontación con enemigos voladores, para después llegar hasta donde está tu nave. Suerte!!.

---

### 3.2. S.S. ANUBIS

---

Una vez terminado una quinta parte de lo que es Goldwood, ingresarás a S.S. Anubis, una enorme nave de carga que sirve para el transporte de utensilios necesarios para las tropas de Mizar. Esta nave posee todas las armas, transporte, y materiales para ayudar a la invasión. Empezarás el nivel en un pequeño cuarto donde está Magnus. Habla con él y una vez finalizado el video, sigue la puerta que está en la parte de arriba (sube por las cajas de una esquina del salón; arriba encontrarás la Plasma Shotgun y un capacitor. Sal por la puerta y llegarás a Hold, dirígete por la cornisa hasta llegar a otra puerta (no bajas) y entrar a Depository.

#### DEPOSITORY

Este nivel es muy confuso y solo posee dos puertas, encuentra tu camino hasta las puertas al otro lado del depósito. La única pista que te puedo dar es que si encuentras una puerta sin salida, toma el camino tratando de ir en dirección noroeste y así llegarás a la otra puerta ya que las dos no están muy alejadas. Encuentra la puerta que posee el módulo de salida con la nave, la cual te llevará a Walkway.

#### HOLD

Cuando regreses de Walkway, toma la puerta que está al lado de Magnus y así entras a Hold. Empezarás en una sala con muchos Drones azules, francotiradores y un dron morado. Elimina a todos estos enemigos para abrir la Puerta de Poder. Haz lo mismo en las siguientes dos áreas (una con tambores y la otra con plataformas). Al final llegarás a un gran salón, con una especie de correa que no te deja subir. Ve subiendo por el lado derecho de la correa mecánica saltando por las cajas. En la penúltima plataforma encontrarás, pegado a la pared, una especie de mecanismo protegida con vidrio -éste mecanismo abre las celdas de la parte final- , el cual debes destruir usando cualquiera de tus armas. Ahora sube hasta la parte final

y destruye a todos los Airdrones. También elimina a todos los Drones azules para así abrir la Puerta de Poder que está debajo de éste salón. Entra por allí y te encontrarás en un enorme cuarto con muchos Tribals encerrados en celdas electrificadas. Ve por las celdas de tu izquierda y en una de las últimas estará Vela. Después de la secuencia de video, sal por la puerta que está en ese mismo salón y encontrarás tu nave.

---

### 3.3. WALKWAY

---

Este es un planeta que sirve como lugar estratégico para las fuerzas de Mizar; y posee una pequeña oposición mizeriana. Aprovecha los hermosos efectos de luz que te muestra el camino a la instalación.

#### PEAK

En ésta escena solo debes ir por el camino hasta llegar a una instalación al final. Elimina a los Drones para que puedas entrar a la instalación. Una vez dentro toma el Homing Missile Launcher y regresa a la nave para ir a S.S. Anubis y entrar al nivel Hold.

---

### 3.4. TAWFRET

---

Tawfret es un planeta que era muy parecido a Goldwood, pero debido a un error de uno de los jefes Tribals, cuando llegó la invasión de Mizar, éste planeta ha sido condenado a una eterna maldición. El planeta posee muchos áreas pantanosas y ruinas, que dan un vivo recuerdo de lo que era un planeta vivo, y que hoy no es más que un "Planeta Muerto".

#### BOG

El primer nivel es un enorme pantano circular con alguna que otra ruina. Debes darte cuenta que aquí los enemigos son más poderosos ya que fueron mutados , por lo que debes tener mucho cuidado, lo bueno es que no poseen armas .No es necesario matarlos por ahora, solo ve a la puerta Norte del nivel . Ahora llegarás a lo que era una antigua aldea Tribal. Habla con Jeff, ve el vídeo y al final el te dará el Tri-Rocket Launcher, sal de dicha parte por la puerta posterior Así entrarás al nivel Bridge.

#### BRIDGE

La primera parte de éste nivel, es una especie de pasadizo de madera, hacia la cúspide de los árboles. Para salir de ésta sección solo debes bucear hasta el otro lado y entra a la cueva. Ahora llegarás a otro largo pantano, esta vez más lineal que el anterior donde aparecerán muchos enemigos, especialmente voladores. Elimina a todos los enemigos, ayúdate con las gemas de poder y las municiones, además encontrarás un poder de Invisibilidad al principio y al final. Una vez destruidos todos los enemigos, podrás acceder a la Puerta de Poder. En la siguiente sección te encontrarás en un lago con un islote en medio (el del árbol y las cruces). Trata de eliminar a los Drones chocolates y llega a dicho islote ya sea nadando o a pie. Sube por las plataformas del árbol y así encontrarás los Pants (sección 3), los cuales los vas a usar más adelante. Llega hasta la puerta que esta al final de ésta sección, y llegarás a otras ruinas de Tawfret. Sube por las salientes, a la izquierda del lago y dirígete hasta una casa que asemeja a un templo, dentro de este estará Fernando el cual te pedirá que le des los Pants a cambio del Crawbar o palanca que sirve para abrir puertas que están a ras de piso. Ahora sal de la casa y sigue recto subiendo por las ruinas de

enfrente y allí encontrarás el pedestal donde está lo que queda de Floyd, el cual te mostrará un vídeo. Al final él te pedirá que consigas las tres partes perdidas de su cuerpo, las cuales se encuentran en dicha área. Una está en una de las ruinas, la otra dentro del sótano de una de las casas y la otra en el camino secreto de la chimenea de la casa que parece iglesia (explicado más detalladamente en la sección 3). Regresa con las 3 partes de la nave al pedestal y podrás obtener a Floyd. Sal del nivel por la puerta posterior.

#### CASTLE

Empezarás éste nivel en la entrada del castillo. Usa el Tri-Rocket Launcher para eliminar a los soldados que están atrincherados en el castillo, y usa la Maachine Gun para eliminar a los Drones voladores. Ahora podrás entrar al castillo (recuerda revisar todo antes). El camino puede ser algo confuso, pero llegarás al final. Usa las granadas o la Machine Gun para los primeros enemigos, y cuando aparezcan los Drones con escudos, usa el Shruiken. Abre entonces la puerta de Poder. Ahora debes eliminar a todos los enemigos y al final llegarás a claro que asemeja un templo, con muchas columnas. Ve hacia el lado derecho y encontrarás la Puerta de Poder abierta (eso, claro si eliminaste a todos los enemigos). Sal de este lugar y llegarás a una sección muy parecida a las primeras del castillo. Al final encontrarás otra puerta de madera (de Poder). Elimina a todos los enemigos e ingresa a dicha puerta. Una vez dentro, recoge todas las municiones y las gemas de salud y pósate en un pad con el símbolo de Mizar, así podrás enfrentarte al jefe.

-----

### 3.5. MIZAR PALACE

-----

#### LOBBY

Llegaste a Mizar Palace, ahora debes dirigirte por la enorme zona con pisos relucientes, hasta la entrada del Palacio de Mizar. El Lobby empieza con un enorme cuarto color café que posee una estructura azul en la parte final. Colocándote de espaldas a ésta estructura, dirígete por la derecha y entra por la segunda de las hogueras (las hogueras son entradas secretas del Lobby), y así llegarás a la parte baja del Palacio. Camina por los pasadizos y elimina con el Shruikens a todos los drones. Trata de llegar hasta la parte más al norte, en donde encontrarás dos puertas con luces azules. Una de estas te dará acceso a una zona con lava, la cual pasarás sin problema (recuerda que Juno no es vulnerable en la lava). Al final hallarás la puerta que te dará acceso al patio del Palacio y, en donde hay dos estructuras elípticas dando vuelta. Usa a Floyd para vencer la misión y podrás sacar la pirámide de Mizar. Entra y colócate en el Pad.

////////////////////////////////////

#### 4. Recorrido con Vela

////////////////////////////////////

-----

### 4.1. SEKHMET

-----

La nave Sekhment, fue aquella que llevo las tropas de Mizar hacia el planeta Goldwood, y su única misión es una de las más importantes para las tropas de Mizar: movilizar el Escuadrón de Mizar: soldados, naves, etc; hacia los diferentes planetas de la galaxía, y así llevar el terror a las regiones pacíficas.

#### BATTLE CRUISER

La nave Sekhment solo posee éste nivel, llamado Troop Carrier, el cual es

uno de los más grandes del juego con muchos pasadizos y escondrijos. Aquí encontrarás la llave verde de los personajes.

Empiezas en una enorme sala con algunos Tribals, cofres y municiones. Lo primero que debes hacer es movilizarte por la escalinata y abre la puerta izquierda. Llegarás a una enorme sala, que se ve sencillamente sorprendente. Elimina a los Drones de este lugar para así abrir las dos Puertas de Poder. Ve por la puerta anterior para así encontrar un cofre con una nueva arma, ahora regresa y dirígete hasta la puerta que está al otro extremo de la sala grande (puedes irte por arriba también).

La otra sala es similar, solo que ahora hay enormes símbolos de Mizar, que le dan un aspecto muy cool. Sigue el camino POR DEBAJO, hasta llegar a una Puerta de Disparo, la cual debes abrir con la Machine Gun. Entra y llegarás a un pequeño y estrecho pasadizo con 3 Drones los cuales debes eliminar para así abrir la Puerta de Poder. En la siguiente sala encontrarás a un Fishface, con el cual debes hablar para conseguir la llave roja (sección 2). Regresa hasta llegar a la sala con los símbolos de Mizar, sube por las cajas que se encuentran arriba al final y así poder abrir la puerta (toma las municiones).

Sigue todo el camino (solo hay uno) y te encontrarás con una sala con lava, la cual debes cruzar por las barras metálicas (elimina a los Airdrones). Abre ahora la puerta con la llave roja. En las siguientes secciones abran muchas plataformas altas y móviles, pero que no son necesarios subir, con excepción de la última a la derecha, para así salir de la sala. La otra sala es similar y debes bajar hasta llegar a un camino con una puerta. Sal por allí.

La siguiente zona, posee un río al final del camino. Elimina a todos los Airdrones y a los Drones con escudos para abrir la Puerta de Poder. Ahora llegarás a un cuarto circular con muchos Airdrones y Gemas Rosadas. Debes eliminar a todos los del escuadrón en éste cuarto. Sigue y encontrarás una zona con un vidrio central, dentro de ella encontrarás un cofre con la llave verde (sección 2). Sal por la puerta.

Ahora estarás donde empezaste, pero ahora que posees la llave verde, podrás entrar a la puerta central de la sección inicial.

Éste cuarto posee una enorme espiral con un eje central. Debes eliminar a los 4 Drones con escudo para así poder abrir la Puerta de Poder (pista: los 4 Drones están en la parte de abajo, no necesitas subir para encontrarlos). Llegar ahora a la Puerta de Poder para así salir del nivel y llegar a la nave. Ahora irás al planeta Cerulean.

---

#### 4.2. CERULEAN

---

El planeta Cerulean es la "Incubadora de Mizar". Es un planeta muy frío, con largos desiertos, estructuras rocosas y cavernas. Las tropas Drones han tomado este planeta como incubadora de sus huevos, gracias a lo favorable del clima; razón por la cual lo han invadido y tomado sus cuevas como incubadora para sus larvas. Es muy peligroso ya que las tropas de Mizar defenderán las crías a puño y espada. El planeta solo posee un nivel llamado Dune en donde se conjuntan ambientes como desiertos, paredes rocosas y cuevas.

#### DUNE

Tu primer objetivo aquí es recolectar los tres lingotes de oro que están esparcidos por un tercio del nivel. El primero está a mano izquierda del módulo de la nave (tras la barra); ahora elimina a todas las tropas de Drones para abrir la puerta de Poder derecha. Entra y llegarás a un vasto desierto; dirígete por la derecha y así llegarás a unas paredes rocosas con algunos Drones. Eliminalos y toma el segundo lingote de oro (cerca de la pileta); ahora toma tu camino en dirección Noroeste (al Noroeste de

la puerta de Poder), y llegarás a la alcantarilla; encima de ella estará el tercer lingote. Ahora regresa por la Puerta de Poder de donde viniste y entra por la Puerta derecha a ésta, y dale a Fishface los 3 lingotes, para obtener el Tri-Rocket Launcher. Sal y ve nuevamente al desierto, y al final de éste encontrarás otras rocas con algunos Drones, elimínalos y entra a la cueva; verás dos salas, una de las cuales posee la llave amarilla (la primera). Al final llegarás a un enorme y hermoso domo verde con muchos Airdrones. Elimínalos y ve hasta el otro lado del domo. Habrán dos entradas: ve primero a la izquierda y recoge lo que allí se encuentra, regresa y entra por la otra puerta y llegarás así a las cavernas donde están las larvas.

Quizás te puedas confundir, pero las cavernas no son tan difíciles (es una de mis partes favoritas). Entra y verás un solo camino, con desviaciones que tienen fin; hasta llegar a una desviación con 2 switches de Puertas de Poder (las rojas); notarás que sólo se pone verde la izquierda; bueno sigue por allí... Aquí encontrarás más desviaciones pero no es tan difícil. Guarda las municiones de el Tri-Rocket Launcher para los Drones gigantes. Elimina a todos los enemigos y colecta todas las municiones. Si por si acaso te falta energía, dispárale a las larvas (gema azul), pero no creo que tengas problemas, ya que hay muchas gemas rojas. Cuando has eliminado a todos los enemigos, regresa a donde estaban los dos switches de Puertas de Poder, y si eliminaste a todos los enemigos, ya podrás acceder por aquí. Sigue el único camino y llegarás al módulo.

---

#### 4.3. ICHOR

---

El asteroide Ichor, sirve como cuartel general de las bases tiranas de Mizar: aquí se concentran los más peligrosos escuadrones Drones. En esta base se le da entrenamiento a las tropas, además de dirigir todos los planes de conquista espacial. Es uno de los puntos más difíciles de atacar; con muchos centros de inteligencia militar, estaciones vigias, guardias y el escarabajo reina, que es la responsable de reproducir a su especie y las cuales de aquí son llevadas a Cerulean. Al final de dicha base se encuentra también la Spawnship con la misión de llevar más tropas a conquistar otros territorios como Rith Essa e Eschbone.

#### MILITARY BASE

Éste nivel es bien complicado, con muchos Drones con escudos, por lo que debes usar la Shruiken. Empiezas en un área con muchos Drones y un enorme escarabajo, elimínalos y así podrás acceder a la siguiente sección (toma la gema roja, solo cuando estés muy debil). Entra por la Puerta de Poder. La siguiente sección es una vasta área, con torres vigías, que sirven como entrada al Centro Militar de Ichor. Elimina a todos los enemigos terrestres con la Shruiken y usa la Pistola Jet Force para eliminar a los francotiradores (Snipper Drones). Así podrás acceder por la puerta de Poder. Las siguientes tres salas poseen Puertas de Poder, así que elimina a las tropas de Mizar (no dejes bicho suelto), para que al final llegues a una sala con barras salientes, sube por un costado tratando de descifrar el movimiento constante de las barras. La siguiente sala posee un puzzle de plataforma de colores, usa los pad de colores en cada plataforma no móvil, para así mover las móviles (valga la redundancia), hasta hacer tu camino (tip: puedes llegar al final moviéndolas todas, pero solo necesitas mover la verde y la lila). Ahora estarás a las afueras de la Base Militar de Ichor, con un largo caminar lleno de peligros por doquier. Elimina a los Drones con la Shruiken, hasta llegar al puente que debes cruzar y eliminar a todos los enemigos (menos a los

que están a los lados del puente). Entra ahora a una enorme sala, con muchas gemas de colores, municiones, etc; pasa por la puerta, asegurándote de que estés lleno de poder y por lo menos completo con la Machine Gun, Tri-Rocket Launcher y Homing Missile Launcher. Ahora llegarás a un área con lava; súbete a la plataforma y te enfrentarás al jefe de Ichor (o en éste caso la jefa); una vez que la elimines, podrás rescatar a Lupus y llegar a Mizar Palace.

-----  
4.4. MIZAR PALACE  
-----

FLUME

Para empezar, debes cruzar la enorme sala con piso azul y llega hasta la entrada del Palacio, solo que ahora bucea por la derecha y entra por la puerta y llegarás al super laberinto llamado Flume. Aquí el único consejo que te puedo dar es que tomes la primera puerta a la izquierda y sáltete dos puertas más y ve por la derecha ahora sigue recto tu camino hasta tu salida en forma de diamante. Llegarás ahora a un salón del cual debes salir y llegar hasta el patio, la salida está por la cascada. Ahora dirígete a la pirámide y entra al pad de Vela.

////////////////////////////////////

5. Recorrido con Lupus

////////////////////////////////////

-----  
5.1. SPAWNSHIP  
-----

La nave Spawnship fue mandada desde la base militar Ichor, para así llevar a cabo la conquista de los planetas. Es una nave más pequeña que la Sekhment y también moviliza las tropas de Mizar. Posee varios escondrijos y atajos, con plataformas móviles y pasadizos secretos. No es un lugar para principiantes.

TROOP CARRIER

Empezarás en el módulo de aterrizaje de la nave, saca las dos armas (Plasma Shotgun y Machine Gun), que están en los cofres y dirígete hacia el ascensor. La primera sala posee dos puentes superpuestos en donde tendrás que enfrentarte a unos Airdrones. Elimínalos para poder entrar a la puerta y pasar las siguientes dos secciones, que son un conjunto de plataformas móviles; si te caes puedes regresar al módulo de aterrizaje por la puerta grande que se encuentra en uno de los extremos del salón; pero usa los propulsores de Lupus y no tendrás problemas. Ahora irás a una sala con muchas vigas, abre las puertas y ve al lado izquierdo, usando los propulsores y elimina al Giant Drone para obtener la llave roja y así ingresar por la puerta que está a un lado de esa sección. Llegarás a un camino que dobla, con agua en el fondo, unos tubos con Sniper Drones y una puerta con la llave amarilla como cerradura al final. Elimina a los Sniper Drones y entra por cualquiera de los dos tubos, al final hallarás el cofre con la llave amarilla; sal de dicha sección y abre la puerta de la llave amarilla; irás ahora por el puente que encontraste en la primera sala (el de abajo), sigue y abre la otra cerradura. Ahora cruza por el estrecho pasadizo en el cuarto de lava hasta el final y saldrás a donde está tu nave, la cual te llevará al hermoso planeta Rith Essa.



---

### 5.3. RITH ESSA

---

Rith Essa es uno de los más hermosos paraísos de la galaxia, con grandes acantilados, hermosos parajes, lagunas, ríos y una enorme mina. Es gracias a esta mina, por el cual Mizar conquistó dicho planeta, el cual era un asentamiento para las aldeas Tribals. Ahora los aliados de Mizar han encontrado y tomado la mina de Rith Essa , ya que son ricas en gemas de gran valor para el tirano.

#### BLUFF

Después de pasar la primera entrada, llegarás a un hermoso escenario. Sube por las laderas de la colina (no te preocupes, la puerta de madera todavía no se abre), hasta llegar a la puerta del final. Ahora te espera un largo recorrido por las laderas de una montaña. Acaba con todas las tropas de Mizar que varían entre Drones, Airdrones Elite y Giant Drones. Si no se te escapa ninguno podrás abrir la Puerta de Poder y terminar el nivel.

#### INTERIOR

Cuando hayas terminado el nivel verás una sala con tres puertas: una encima de unas escaleras, otra con una llave azul y la otra, por donde debes entrar. Entrando al nivel no tendrás problemas ya que, como en el anterior, solo hay un camino por donde seguir. Elimina a los enemigos pasando por el camino, llegarás a un lago, subirás por unas escaleras, te encontrarás con algún insecto gigante hasta llegar sin ningún problema al final de nivel. La nave te llevará a uno de los planetas más peligrosos de la galaxia: Eschbone.

---

### 5.4. ESCHBONE

---

El planeta Eschbone es uno de los más hostiles de la galaxia, con mucha secciones de lava a causa del ataque volcánico del área. Pero existe la vida en ínfimas proporciones; con la existencia de un enorme gusano y al final el enfrentamiento con uno de los más poderosos miembros élite de Mizar: Mechantids. Ten cuidado porque haz hecho un cambio drástico de venir del hermoso Rith Essa al terrible Eschbone, aunque es el nivel con la mejor música nunca antes puesta en un videojuego (date un relax para oírla, es hermosa)

#### APROACH

Este nivel se desempeña a base de plataformas de tierra sobre lagos de lava ardiente (te quitarán todo un ciclo de barras si caes, así que ten cuidado). Llega hasta el final eliminando a las tropas. En la última sección verás la cara de un enorme gusano. Usa las Granades para tirarlos a la boca del gusano. Ahora, una vez dentro, elimina a todos los Drones y Airdrones para abrir la puerta y salir del nivel.

#### THORAX

Este nivel es muy divertido y con mucha acción (además de la música que lo acompaña). Empiezas en una sección donde solo debes pasar hasta llegar a una zona con enemigos que debes eliminar. Sal y llegarás a una sala con muchos enemigos y dos puertas con el símbolo de la llave Magenta. Ve por la puerta sin cerradura y solo habrá un camino. Muchas cuevas, algunos claros con UNA sola entrada, un puente sobre un lugar por donde pasaste hasta una desviación cuádruple. Verás al lado derecho la llave Magenta posada sobre un pilar, tómala y abre la cerradura Magenta. Llegarás a la

gran sala con las dos puertas con llave (saldrás por una de ellas), ahora toma la otra puerta y llegarás a un pequeño salón con muchas municiones y gemas (ya sabes lo que te espera) y te enfrentarás a uno de los mejores jefes del juego (para mí es el más divertido); te enfrentarás a Mechantids, miembros elite de Mizar, pero por partida doble.

-----  
5.5. MIZAR PALACE  
-----

INTERIOR:

Este es el único personaje que inicia en otro módulo de aterrizaje. Empiezas bajando una loma que te lleva por un camino rodeado de computadoras hasta un área con pisos azules y pilares que se ven muy bien (es uno de esos ambientes que uno recuerda para siempre). Pasa eliminando a los enemigos y abrirás la Puerta de Poder. Llegarás a una sala con un pad, presiona A para activarlo y así podrás usar los lentes infrarrojos (de visión nocturna). Ahora se abrirá la puerta de enfrente y te encontrarás con dos caminos, toma el que sea ya que al final llegarás por un solo camino, hasta una sala con un pilar en el centro. Colócate encima de éste y saldrás de los túneles. Ahora usa los propulsores para llegar al otro lado de la plataforma y sube por las salientes de la derecha. Al final encontrarás la salida. Ahora dirígete a la pirámide y entra por la puerta de Lupus y activa el Pad. Ahora llegarás a una secuencia de vídeo que te servirá como introducción al primer enfrentamiento con el tirano Mizar.

////////////////////////////////////

6. Partes de la Nave

////////////////////////////////////

Partes de la Nave: las partes de la nave, es una de las 4 misiones de la segunda parte de tu aventura. Recuerda que cada personaje posee un poder especial, Juno camina por el fuego sin dañarse, Vela puede bucear y Lupus flotar. Esta sección usará el siguiente formato:

Nombre de la parte (Planeta/Nivel/Personaje que debes usar para obtenerla):

Power Cell: (Water Ruins/Lost Island /recomiendo a Vela o Lupus): es la más difícil de conseguir ya que debes pasar por varios niveles. Ve primero a S.S. Anubis/Hold y llega hasta la sala donde está el Floyd Pad. Cumple su misión, antes de que el tiempo elapse , si lo haces bien obtendrás los Ear Plugs. Ahora, con el mismo personaje (recuerda Vela o Lupus, para que así no entres al nivel tres veces), dirígete a Sekhmet/Battle Cruiser y llega a la segunda sala por la parte alta. En una de las salientes de dicha parte encontrarás un Fuel Pad. Llénate y vuela hasta la parte frontal al Fuel Pad y ve hacia tu derecha (si estás de espalda al Fuel Pad), seguirás un largo camino hasta llegar a una desviación. Entra por allí y encontrarás la nave de tu personaje. Ésta te llevará a Water Ruins. Ahora dirígete hasta el monumento central. Entra a éste, y una vez allí, en una de sus esquinas, verás a un osa somnolienta llamada Ivanha, la cual no puede dormir porque los Tribals hacen bulla. Entrégale los Ear Plugs, para que así te des el Power Cell.

Radar Dish: (Gem Quarry/Landing/Lupus) entra al planeta Goldwood, y llega hasta la sección Interior. Una vez allí, verás a un enorme abismo, que a lo lejos posee una Puerta de Poder de madera. Elimina a los Drones hasta que la puerta se pueda abrir. Usa los propulsores de Lupus para llegar hasta dicha puerta, y llegarás hasta el nivel Rim. Pasa este enorme y difícil nivel, y una vez al final encontrarás a tu nave la cual te llevará hasta Gem Quarry. Iniciarás en una sección con casas, ve a una de las casas de la derecha y habla con Magnus, él te pedirá ayuda. Ahora,

sal de la casa y entra a la sección donde está la Máquina Láser de Diamantes, y trata de introducir la mayor cantidad de diamantes. Te recomiendo usar la Jet Force Pistol o la Machine Gun. Los Tribals te surtirán de diamantes los cuales debes tirar a un área cercana al sistema de succión de la máquina. Si las colocas seguidamente, podrás activar la máquina. Ahora después de la secuencia de video, dirígete a la cabaña de Magnus para que te dé la antena radar (Radar Dish).

Fin (S.S. Anubis/Passageaway/cualquiera): usa a cualquier personaje (de preferencia Lupus), para pasar el temido pasadizo. Sigue el único camino existente, hasta un área con un enorme estanque llano. A la derecha de la puerta por donde entraste, hay otra puerta, donde te encontrarás a Magnus. Habla con él para que te dé el Fin.

Vela's Hatch Key: (Goldwood/Lodge/Vela): es un poco duro de explicar, pero aquí te va. Ve a la cueva con la puerta de madera que está al inicio del nivel (donde encontraste la llave amarilla). Una vez dentro verás una especie de cascada, que va a dar una poza. Entra y sal por una de sus aberturas y llegarás a un estanque. Dirígete al otro lado del estanque para que entres al nivel Lodge. La primera parte es una cueva con un molino, debes pasarla recogiendo claro a los Tribals . Llegarás entonces a una sección con grandes columnas rocosas y allí encontrarás dos caminos: uno que va hacia la derecha (donde hay un Drone verde) y otro con una puerta de roca. Vete por el primero por el único camino. Sigue recto hasta llegar a una sección semejante a un cañón. Baja por el pasadizo (después de eliminar a una enorme cantidad de naves androides) hasta una cueva. Llega a la cueva y encontrarás la llave de Vela en la sección central.

Juno's Hatch Key: (Spawnship/Troop Carrier /Juno): Iniciando el nivel, sube por el ascensor y llegarás a un puente con unas Naves Androides. Elimínalas. Ahora, si te fijas podrás observar a un puente en la parte de debajo de éste puente. Baja hasta él y dirígete hacia la entrada derecha. Llegarás hasta un área con lava. Baja y ve por la derecha hasta encontrar una entrada (toma todos los Crates). En la parte final del camino, en la esquina derecha, encontrarás la llave de Juno.

Lupus Hatch Key: (Ichor/Military Base/Lupus): entra a la base de Ichor y sigue el camino (no hay desviaciones). Llegarás a un área con plataformas móviles. Usa el Fuel Pad que se encuentra en la esquina derecha del salón, y llena tu propulsor. Ahora sube por las cajas cercanas al Fuel Pad y ve a tu izquierda (estando de espalda a la pared más cercana), a lo lejos verás un tubo. Entra por allí y encontrarás la llave de Lupus.

Cargo Key: (Tawfret/Bridge/Vela) : ve a la parte donde hay un enorme lago, con un islote central el cual posee un árbol y algunas cruces. Usa a Vela para bucear y llegar hasta una cueva que se encuentra en dicho islote. Allí te darán la Cargo Key.

Nitrogen Tank: (Water Ruins/Lost Island/Vela): usa a Vela para llegar buceando a la isla donde está el gran templo en ruinas. Alrededor de éste encontrarás una caverna, por la cual llegarás hasta un altar en donde está el Tanque de Nitrógeno.

Oxygen Tank: (Eschbone/Cortex/cualquiera de preferencia Vela): usa a cualquier integrante del equipo (escojo a Vela, ya que aquí podrás obtener otro ítems muy importante que solo Vela puede tomar) y ve a Eschbone. Llega hasta el nivel Thorax, pasando por Aproach. En el inicio del nivel Thorax, verás unas entradas a tud lados (los que tienen luces). Escoge el derecho, y encontrarás un Fuel Pad. Usa el propulsor para

llegar la parte alta (donde hay otros hoyos), y dirígete hasta la entrada del nivel Cortex. El camino es como si hubieran "dos ochos pegados", o sea, son curvas que se unen en un punto en común, por lo cual no importa que camino tomes, llegarás al mismo fin. Llega hasta un enorme salón, donde verás el cerebro del gusano, tirando descargas eléctricas. Usa las plataformas para llegar hasta la parte más alta y allí encontrarás el Tanque de Oxígeno.

Fuse: (Mizar Palace/cualquiera): pasa con cualquier personaje, uno de los niveles de Mizar Palace. Luego llegarás a el claro donde está la pirámide. Recorre los alrededores hasta llegar a una estructura plana con dos "ventanas", una de las cuales es, más bien, una puerta. Entra por allí, y al final del camino verás una pirámide más chica. Ingresa a la pirámide y carga el propulsor con el Fuel Pad. Llega hasta la parte alta del pedestal central y transfórmate en un Drone. Baja del pedestal, y sal por la única puerta y llegarás a la entrada de un estadio de pista de carreras. Toma un vehículo e ingresa al estadio. Gana la carrera y obtendrás el Fuse.

Reflector Shield: (Rith Essa/Mine/Vela): llega a Eschbone y pasa Approach hasta llegar a Thorax. Sigue el camino y verás casi al final, un salón con unas escaleras y un estanque. Entra por la cueva y en la primera desviación, ve a tu izquierda. Al final encontrarás el Specialist Magazine (Revista Especial). Ahora, sal de Eschbone y ve al hermoso Rith Essa. Pasa por el nivel Bluff y llegarás a un área con un estanque, una puerta con llave azul, otra puerta a la izquierda y otra en lo alto. Entra por esta última, para así llegar a un cuarto con un perro y una casa. Entra a la casa y habla con Fernando, para que intercambies la revista por la llave de la mina. Ahora entra a la mina y por el único camino que hay llegarás a un salón con otro Fishface. Escoge cualquiera de los dos caminos que hay, y a la mitad más o menos encontrarás un Tribal Pad, ahora sigue recto (no importa por donde, si por donde viniste o recto), para llegar al área donde estaba el Fishface. El te dará el Escudo Reflector. Nota: solo te lo dará si te conviertes en un Tribal.

Stabilaizer: (Mizar Palace/cualquiera) encuentra a todos los Tribals (sección 8), y dirígete a Mizar Palace (debes encontrar los Tribals de este planeta también). Ahora ve a la pirámide que se encuentra en el final de cada uno de los niveles (la que sacaste con la ayuda de Floyd), y habla con el jefe Tribal. Él te dará la última pieza.

////////////////////////////////////

## 7. Ítems Importantes

////////////////////////////////////

Juno:

Llave Azul: (Sekhmet/Battle Cruiser): entra al nivel, y elimina a los enemigos y llegarás casi a la mitad del recorrido a un área con lava y androides voladores, y cuyos puentes son estrechas barras metálicas. Desde donde vienes, toma el camino a la izquierda hasta llegar a un tubo; entra allí y te encontrarás con una enorme sala. Abajo hay un cofre con la llave azul.

Llave Roja: (Goldwood, después de Outset): al salir del primer nivel, dirígete hasta la primera desviación (donde hay una enorme colina). Ve a tu izquierda hasta el final. Allí encontrarás a Magnus. Habla con él y te dará la llave.

Llave Verde: (Sekhmet/Battle Cruiser): sigue el camino, y al final llegarás a una sala donde hay una placa de vidrio en el suelo, y debajo de ella se ve un cofre. Usa una arma para quebrar el vidrio. Dentro del

cofre está la llave

Llave Amarilla: (Goldwood/Outset): al final de la sección de Outset, verás una puerta de madera que da paso a una cueva. Para abrirla necesitas acabar con una cantidad determinada de enemigos. Entra y sigue el camino (no tomes ninguna desviación), hasta llegar a un área donde hay algunos Tribals, Drones azules y cajas. Destruye las cajas, y en una de ellas encontrarás la llave.

Llave Magenta: (Eschbone/Thorax): sigue todo el camino (te encontrarás con varias salas), y al final verás un camino que se divide en 3: el camini por donde vienes, a la izquierda por una cueva y a la derecha por otra cueva. Debajo de dicho puente encontrarás unos pilares y un Fuel Pad. Encima de los pilares encontrarás la llave

Vela:

Llave Azul: (Eschbone/Thorax): siguiendo el camino, encontrarás una sala con unas escaleras, y debajo un pequeño estanque. Bucea en dicho estanque por la cueva y llegarás a una sección con dos caminos. Ve por la derecha y al final de esta encontrarás el cofre.

Llave Roja: (Sekhmet/Battle Cruiser): sigue el camino, pero por debajo (recuerda que hay dos, uno por debajo siguiendo un riachuelo y otro por arriba, por la pasarela). Llegarás así a la segunda sala -muy parecida a la primera- sigue tu camino por abajo hasta el final, y llegarás a otra puerta. Usa Shruikens para eliminar a los Drones y así abrir la Puerta de Poder. Una vez abierta llegarás a una enorme sala con un tubo en la parte superior y una puerta al final, allí mismo verás a un Fishface, habla con él y así te dará la llave.

Llave Verde: (Sekhmet/Battle Cruiser): ver la de Juno

Llave Amarilla 1: (Cerulean/Dunes): cuando entrás a Cerulean, deberás recolectar tres lingotes de oro para abrir una puerta , que se encuentra al otro lado del desierto. Una vez que la abrás entrarás a una estrecha sala donde hay algunos Tribals y el cofre que contiene la llave.

Llave Amarilla 2: (Spawnship/Troop Carrier): ver la de Lupus

Llave Magenta: (Eschbone/Thorax): ver la de Juno

Lupus:

Llave Azul: Lupus no posee llave azul

Llave Roja: (Spawnship/Troop Carrier): cuando entras a éste nivel deberás pasar un puente con varias naves que destruir, y dos salas con plataformas móviles. Casi al final llegarás a un camino que se divide en dos. Debemos tomar el de la izquierda, para así enfrentarnos a un enorme escarabajo marrón. Elimínalo y tendrás la llave

Llave Verde: (Sekhmet/Battle Cruiser): ver Juno

Llave Amarilla: (Spawnship/Troop Carrier): tomando el lugar donde obtuvimos la llave roja como referencia, debemos tomar el camino que está al frente en ésta misma sala y llegaremos hasta una puerta. Ábrela y llegarás a una zona donde hay dos Drones verdes francotiradores en unos enormes tubos. Elimínalos y entra a cualquiera de éstos tubos. Una vez dentro encontrarás el cofre con tu preciada llave amarilla.

Llave Magenta: (Eschbone/Thorax): ver Juno

Localización de los ítems en general:

éstos ítems son necesarios para vencer el juego

Pants: (Tawfret/Bridge): se encuantra en una sala que posee una enorme poza con una isla central, la cual posee un árbol seco. Están sobre el árbol.

Crowbar: (Tawfret/Bridge): en la última sala, verás muchas ruinas y a la derecha una estructura semejante a una iglesia. Entra y entrégale los

Pants a el personaje.

Floyd Parts: Floyd es un androide, el cual fue dividido en cuatro partes, y se encuentra posado en una de las ruinas (las de la izquierda) sobre un leño. Su cabeza te pedirá que lo ayudes buscando sus 3 partes restantes y las podrás encontrar en ésta sección y son; 1: el primero está sobre las ruinas que se encuentran en la parte izquierda de la iglesia (tomando como referencia la puerta de la iglesia), 2: estando arriba de éstas ruinas, podrás saltar hacia el techo de la iglesia, una vez arriba vete por la parte de enfrente de la iglesia y sube las escaleras, ahora ve a la parte posterior y entra a la chimenea. Una vez dentro, llegarás a una especie de alcantarillados, y encontrarás la parte de Floyd cerca de un área con columnas (pista: hay Tribals cerca), 3: Sal de dicha alcantarilla, tomando el camino de la derecha, tomando como referencia el lugar por donde entrastes, y llegarás a el principio de ésta zona del Bridge. Llega otra vez a las ruinas y dirígete hacia una casa que está a la derecha de las ruinas (frente al pedestal de Floyd). Usa el Tri-Rocket Launcher para abrir la puerta y entra por la puerta de madera. Llegarás otra vez a las alcantarillas, pero en otra sección. Una vez allí, busca un área con columnas y cerca está la última parte de Floyd. Regresa al pedestal de Floyd para que se pueda unir

Ear Plugs: (S.S. Anubis/Hold) las podrás obtener, pasando la misión de Floyd en S.S Anubis.

Goldbars (Cerulean/Dune): cuando entres a este nivel, revisa la zona donde está la nave para encontrar así el primer lingote de oro. Ahora irás por unos estrechos escondrijos, y al final hay una puerta de Poder. Sal por aquí y ve a tu izquierda hasta unas rocas. Allí encontrarás el segundo lingote de oro, cerca de un estanque. El tercer lingote está al lado opuesto de donde está el segundo (al noroeste de la Puerta de Poder que abriste). Verás un riachuelo, y en su nacimiento, un alcantarillado; encima de éste lo encontrarás.

Specialist Magazine: (Vela/Eschbone/Thorax): entra al nivel Thorax, pasando Aproach y sigue por el único camino posible, abriendo puertas y eliminando a enemigos. En tu camino hallarás una sala con unas escaleras y un estanque abajo. Usa a Vela y bucea por los tubos. Toma la izquierda en la primera desviación y sigue recto. Hallarás un cofre con la Specialist Magazine, la cual, debe ser llevada al Fishface que está en la casa, antes de la mina de Rith Essa, después de Bluff.

Mine Key (Vela/Rith Essa/pasa Bluff): dale al Fishface la Specilaist Magazine y el te dará la llave de la mina.

////////////////////////////////////  
8. Los Tribals  
////////////////////////////////////

-----  
8.1.GOLDWOOD:  
-----

OUTSET  
Localización: en Goldwood, al sur de la casa del King Jeff. Elimina a los tres Airdrones.  
Tribals: 7  
Personaje: cualquiera.  
Partes de la nave: 0

Empiezas en un camino y debajo de un árbol con un Snipper Drones encontrarás a un Tribal, al lado de una caja (1/7). Ahora llegarás a la aldea donde habrá dos Tribals; uno que corre por allí y otro tras la casa izquierda (3/7). Entra a la puerta de madera y ve hasta el final, allí encontrarás a los restantes (7/7).

#### LODGE

Localización: antes de la salida de Outset, podrás ver una entrada en el extremo derecho del río. Usa a Vela.

Tribals: 15

Partes de la nave: 1 (Vela's Hatch Key)

Una vez dentro te encontrarás en una caverna con un molino al final, frente del molino hay unas laderas para subir; arriba debes ir a la casa de la izquierda (la primera que vez y que está frente al molino); allí encontrarás 4 Tribals (4/15). Ahora saldrás por una cueva a un área con muchos escondrijos. Te lo explicare a forma de rutas; ya que resulta difícil poder situarte o explicarte a donde ir en una guía escrita.

Cuando salgas a esta área solo encontrarás dos puertas diferentes las cuales llamaré rutas 1 y 2. La ruta 1 es la cueva que actúa como Puerta de Poder que está a la izquierda de la entrada con la puerta parecida a la que hayas en la entrada de la cueva donde está la Shurikens, mientras que la ruta 2 es la que está a un extremo del área. Dirígete a ésta puerta, eliminando a todos los enemigos y así llegarás a una enorme e y ancha plataforma de donde saldrán muchos Airdrones (usa la invisibilidad que se encuentra a los lados); ahora acaba con todos los enemigos y llega al final, donde hay plataformas más pequeñas, con Tribals sobre ellas. Allí rescatas a 3, pero debes ser rápido ya que las plataformas se caerán (7/15), si por si acaso se cayo un Tribal; sal del cuarto y regresa.

Ahora sal de la ruta 2 y elimina a todos los Drones para ingresar a la ruta 1 (la cual posee mini-rutas). Ve ahora a la izquierda y doblando la curva verás a dos Giant Drones morados uno a la izquierda y otro frente a ti; elimina a los dos y ve primero por la izquierda, hasta hallar la Puerta de Poder (la cual debes abrir eliminando a todos los Airdrones); y llegarás a una de las 3 minirutas. Ahora irás por un camino hasta llegar a otra puerta de Poder y entrarás a una zona oscura con muchos Airdrones y un Snipper Drones. Acaba con los enemigos y baja por la cornisa hasta llegar a un área con Drones que debes eliminar para entrar a la puerta. Una vez dentro, te encontrarás en una sala circular, en donde hallarás a 2 Tribals (9/15) y la parte de la nave. Ahora debes regresar al área donde estaban los 2 Giant Drones morados; pero ahora ve por el frente y llegarás a una desviación donde habrán 3 Airdrones (acábalos) y ve ahora por la derecha y elimina a los Drones gigantes y a los Airdrones y abre ahora la puerta de Poder y verás una aldea (donde llueve). Ahora revisa en las afueras y encontrarás 2 afuera (11/15), y ahora revisa dentro de todas las 4 casas y hallarás 4 Tribals (15/15). Ahora sigue el mismo camino y llegarás al módulo de la nave espacial.

#### INTERIOR

Localización: pasa la zona de colinas después de Outset y sigue recto hasta el Interior.

Tribal: 9

Partes de la nave: 0

Personaje: Lupus (o cualquier otro, es sólo para que sea más rápido).

Empiezas en una vereda muy parecida a la que hay al inicio de Outset, y hallarás al primer Tribal a un lado de la vereda, al lado de unas cajas (1/9); ahora llegarás a una aldea destruida y verás a uno de los Tribals sobre una de las cornisas de una de las casas de la izquierda (2/9); ahora pasa la puerta.

No encontrarás ningún Tribal en la siguiente sala, solo verás a la izquierda un abismo al nivel Rim de Goldwood; no llegues todavía y pasa

por la puerta del final.

En la siguiente zona verás unas cajas, elimina al Brown Drone y rescata a 4 Tribals (6/9). Pasa por la puerta y llegarás a un área en la que debes eliminar varios Airdrones; al final tras las cajas están los últimos 3 (9/9). Pero NO salgas del nivel por la puerta que hay al lado, sino regresa a la zona de abismo; para llegar a Rim.

RIM

Localización: dentro de Interior, en la segunda sección; pasando el abismo con Lupus.

Tribals: 11

Personaje: Lupus.

Partes de la nave: 0

Esta zona es mayormente cuevas con muy lindas texturas. Empieza el nivel y cruza la primera sala que contiene Drones con escudos; eliminándolos con la Shurikens y a los Airdrones para abrir la Puerta de Poder.

Ahora verás la primera desviación y ve a la derecha para eliminar a los Drones y regresa y toma el camino izquierdo y encontrarás otra desviación; ahora toma el camino izquierdo y rescata los dos Tribals (2/11) y ahora regresa y toma el otro camino (el de ladrillos) y abre la Puerta de Poder. El siguiente camino posee también ladrillos y debes ver muy bien ya que hay un camino por la izquierda, donde encontrarás a un Tribal (3/11). Regresa y llegarás a una zona de plataformas con 4 Drones; elimina con la Machine Gun a los 3 Drones que están en las plataformas de enfrente; ahora colócate en una plataforma superior y usa la Jet Force Pistol para destruir al Drone que está encima de la entrada de donde vienes. Ahora sube hasta la plataforma más alta y usa los propulsores para llegar a la plataforma donde estaba el cuarto Drone y hallarás un Tribal (4/11). Ahora usa los propulsores para llegar a la Puerta de Poder que está a la derecha de la plataforma y dentro habrán 2 Tribals (6/11). Ahora regresa y entra por la cueva que está cerca de las plataformas de donde saltaste. Sigue recto por la cueva y toma al Tribal de la plataforma de enfrente (usa los propulsores) (7/11). Ahora ve a la entrada que está al final (a la izquierda del Tribal) y llegarás una desviación; ahora ve por la derecha y llegarás a una zona con tanques rojos y encontrarás otro Tribal (8/11). Ahora regresa por el camino que no tomaste anteriormente (a la izquierda de el punto de la desviación); y llegarás a la Puerta de Poder.

Ahora saldrás de las cavernas a una zona de cornisas sobre un acantilado; ahora elimina a todos los enemigos hasta llegar al final del acantilado y entra a la Puerta de Poder hacia otra zona de caverna.

Dentro de las cuevas, ve a la izquierda en la primera desviación y toma 2 Tribals (10/11); pero ten cuidado con las minas y el Drone marrón. Para tomarlos sin matar a los Tribals debes usar los propulsores para no activar las minas y así rescatar a los Tribals. Ahora regresa y llega a una zona de escaleras con dos Drones gigantes; sube las escaleras y al extremo derecho de la penúltima escalera encontrarás al último Tribal (11/11). Ahora sigue hasta el final y llegarás al módulo de salida donde está tu nave la cual te llevará a Gem Quarry.

---

## 8.2. GEM QUARRY

---

Gem Quarry es el satélite natural (Luna) de Goldwood; el cual es un pequeño asentamiento de algunas aldeas Tribals las cuales han sido invadidas. En el momento en que Lupus llega al satélite, un asteroide está a punto de destruir al planeta Goldwood; pero cerca de la mina del satélite; hay una máquina láser que actúa con la fuerza de las gemas de



la mina, para así destruir el asteroide.

#### LANDING

Localización: termina el nivel Rim de Goldwood.

Tribals: 5

Personaje: Lupus

Parte de la nave: Radar dish

Encontrarás los Tribals en ésta zona es más fácil que encontrar dinero en un banco (no robado, claro!). Saliendo del módulo verás 2 Tribals cerca de las casas y al final cerca de la salida de la aldea encontrarás los 3 últimos. Entra a una de las casas y encontrarás a Magnus el cual te dará una secuencia de vídeo Ahora llegarás a una zona con una máquina que da vueltas en el centro y una mina alta al final. Colócate en la ladera bajo la mina (al otro extremo); y cuando los Tribals empiecen a lanzarte las gemas, usa la Jet Force Pistol y lanza las gemas disparándoles y tratando de que caigan muchas dentro varias veces (debes introducir por lo menos de 4 a 5 cargamentos COMPLETOS). Para lograr que las gemas entren solo debes lanzarla lo suficientemente cerca para que los absorba. Regresa a la casa de Magnus después de completar tu misión de destruir el asteroide y habla con él para que te dé el Radar Dish.

---

### 8.3. SPACESATION

---

La Estacion Espacial se encuentra en una región cercana a el planeta Goldwood y es un mudo recuerdo de las acciones de las tropas de Mizar. Sus corredores no poseen iluminación y los sistemas eléctricos están dañados produciendo cortos circuitos, siendo el único modo de iluminación. La estación espacial abandonada es el perfecto lugar para que algunas tropas de Mizar se escondan de la persecución de Mizar.

#### ABANDONED WRECK

Localización: termina el nivel Lodge con Vela en Goldwood.

Tribals: 12

Personaje: Vela

Partes de la nave: 0

Empiezas en un área con tu nave a tus espaldas. Baja por el espacio roto de Spacestation (frente a tu nave) y ve a la izquierda; sube por la caja y en la siguiente sala rescata un Tribal; sube por otra caja y hallarás otro Tribal; ahora pasa por la derecha hasta otra sala y gana otro Tribal; baja por el hoyo y ganarás otro más (4/12); ahora regresa con cuidado al área de inicio. Sigue recto y baja por el ascensor. En la siguiente sala hallarás a un Drone azul al final y un puente con un Tribal (abajo); ignóralo y sigue recto y llegarás hasta una curva y luego un pasadizo largo; toma el camino a la derecha y al final hallarás otro Tribal (5/12). Regresa hasta el largo pasadizo y toma el camino por la derecha y hallarás otro Tribal al final antes del ascensor (6/12). Una vez abajo debes ir recto sin desviarte para hallar otros dos más (8/12). Regresa y toma las direcciones derecha, derecha hasta el ascensor. Una vez abajo sigue recto en tu camino y hallarás dos más (10/12), y de allí toma las direcciones izquierda, izquierda para tomar (12/12). Ahora sube los ascensores que tomaste y llega hasta tu nave (donde comenzaste) y entra a la nave.

---

### 8.4. S.S. ANUBIS

---

#### PASSAGEWAY

Localización: en la primera sala, sube por las cajas que hay en uno de los extremos y usa el puente hasta una zona con el Fuel Pad; ahora llena tu propulsor y sube hasta la entrada que está al frente de ti (arriba).

Tribals: 8

Partes de la nave: 1 (Fin)

Personaje: cualquiera.

La primera zona es un pasadizo de vidrio pasando por encima del Hold hasta llegar a una zona de camino hacia abajo hasta el Fuel Pad. Llénate y tendrás que pasar por otro pasadizo lleno de Drones, Airdrones y plataformas que tienen más Fuel Pad. Sigue tu camino hasta llegar a una entrada que posee corrientes eléctricas. En vez de entrar por dicho camino, desvíate por la derecha hasta una puerta falsa roja, que se abrirá al estar cerca y terminarás en un camino estrecho con 2 Tribals (2/8). Ahora sigue todo el camino hasta el final y llegarás a una larga sala con una zona de agua llana en medio con muchos Airdrones dorados. De la entrada toma el camino a la derecha y abre la puerta; habla con Midge para que te dé el Fin y sal. Pasa por la zona de agua hasta el final y hallarás una puerta. Entra y sube con tu propulsor hasta la última plataforma y encontrarás los restantes (8/8) ahora regresa a la zona de inicio de S.S. Anubis.

#### DEPOSSITORY

Localización: Entra a Hold por las cajas de un extremo y sigue por la cornisa hasta llegar a otra entrada y encontrarás el Depossitory.

Tribals: 14

Partes de la nave: 0

Personaje: cualquiera.

Entra a la zona con muchas cajas y sigue el camino eliminando a los Drones azules, Snniper Drones y Giant Drones. Hallarás la puerta con la nave espacial de tu personaje, dentro de ella deberás buscar a 9 Tribals, alrededor y encima de las cajas (7/14), uno a un lado del módulo (8/14) y otro al lado izquierdo de la puerta de salida del módulo (9/14). Sal por la puerta de donde vienes y toma la dirección noreste de la puerta a través de las cajas y hallarás otra puerta. Dentro deberás matar rápidamente al Drone marrón antes de que mate a un Tribal ya que es un Drone de fusilamiento. Ahora busca 5 Drones más (14/14) y regresa por donde llegaste para entrar al Hold...

#### HOLD

Localización: ve por cualquiera de las entradas al principio de S.S. Anubis (menos la de Depossitory).

Tribal: 10

Partes de la nave: 0, pero hallarás las Ear Plugs que te servirá para tomar una parte de la nave.

Personaje: cualquiera (de preferencia Vela para así no demorar en el nivel Water Ruins).

Aquí deberás destruir unos paneles de vidrio que abren las celdas de poder del final del Hold en la nave. En la primera sala empezarás en la zona de cornisas cerca de la entrada de Depossitory (por donde vienes). En una de las paredes de la cornisa está el primer panel. Baja a la zona donde están los Drones y ve al área donde está el Giant Drone morado, no lo mates, sino rescata a los 2 Tribal (2/10) y después hazte con él. Sal por la Puerta de Poder.

En la siguiente sala (la de los tambores), hay un panel al lado izquierdo de donde entraste (a la derecha, si te colocas frente a la puerta), ahora sal por la Puerta de Poder. Llegarás a la zona con el abismo en el centro y una plataforma móvil. Úsala para llegar al otro lado y hallarás un panel cerca de las cajas. Hallarás otro Tribal alrededor de las cajas

(3/10). Ve en dirección al abismo (de espalda a la Puerta de Poder), y mira hacia abajo, allí hallarás el cuarto panel. Ahora llegarás a la zona, donde está la correa eléctrica. Colócate de espaldas a la entrada por donde vienes y mira hacia arriba, destruye el quinto panel. Sube por las cajas que están a los lados de la correa eléctrica hasta los vidrios. Destruyelos y ve a la entrada. Ahora estarás en la zona de la plataforma móvil; destruye el panel que está en la pared izquierda de la zona alta. Ahora sigue recto hasta el final y llegarás a el Pad de Floyd, cumple las misiones ganando el souvenir Ear Plugs (sección 5), ahora regresa hasta la zona de la correa eléctrica y abre la Puerta de Poder que está abajo y llegarás a la zona de celdas eléctricas (donde estaba Vela). Mira desde que llegas a la derecha y hallarás el último panel (a la izquierda de la primera celda izquierda). Ahora rescata a cada uno de los Tribals que hay dentro de las celdas (10/10) y sal del nivel por la puerta hasta la nave.

---

#### 8.5. WALKWAY

---

##### PEAK

Localización: termina el Depository de S.S. Anubis

Tribals: 6

Partes de la nave: 0

Personaje: Juno (Crowbar).

Llega hasta la instalación y elimina a los Drones. Sube por el techo y hallarás uno (1/6), hay otro sobre el pilar frontal usando los propulsores (2/6). Mira hacia abajo y verás a dos más en las salientes de la montaña a los lados (4/6). Ahora entra a la instalación y usa el Crowbar de Juno (automático) para abrir la puerta del piso. Dentro solo habrá un camino; elimina a todos los enemigos (usa Shurikens para los Drones con escudo), y hallarás a los dos restantes en tu caminar (6/6); llega hasta el final del camino y usa el ascensor para regresar a la instalación. Ahora sigue y regresa a la nave.

---

#### 8.6. TAWFRET

---

##### BOG

Localización: pasa la puerta al inicio de Tawfret

Tribals: 10

Partes de la nave: 0

Personaje: Juno.

Entra a la sección del pantano con los Drones mutantes. Destruye a los Drones Mutantes usando la Tri-Rocket Launcher (hay municiones alrededor de todo el pantano), para abrir la puerta que está a la derecha de la puerta de entrada (la Puerta de Poder). Una vez dentro llegarás a una zona pantanosa, similar a la anterior pero más pequeña. Mira alrededor y hallarás a dos Tribals (2/10). Sal de allí y entra por la puerta al final del primer pantano hasta llegar a las primeras ruinas. Ahora usa la Tri-Rocket Launcher para abrir una de las casas donde habrán dos Tribals (4/10). Ve ahora por la parte trasera de la ruina central (la más grande) y hallarás un Tribal en una de las paredes destruidas a la derecha de la puerta de madera (5/10). Usa el Crowbar y entra para llegar a las alcantarrillas (cerciórate en tener varias municiones del Tri-Rocket Launcher, Granades o Homing Missile Launcher). Hallarás a un Tribal más corriendo hacia a ti (6/10) y luego llegarás a una zona con una Puerta de Poder al final con un Tribal dentro y muchas puertas a los lados. Abre

cada una de ellas y hallarás Tribals en algunas y Mutant Drones en otras. Rescata a los Tribals (9/10) y elimina a los Drones con las armas antes dichas, para así abrir la Puerta de Poder donde está el último Tribal encarcelado (10/10). Sal de las alcantarillas por donde viniste y sal del nivel por la puerta que está detrás de las ruinas.

#### BRIDGE

Localización: termina Bog

Tribals: 12

Partes de la nave: Cargo Key

Personaje: Juno para obtener a los Tribals y Vela para obtener la Cargo Key.

Empiezas el nivel en una zona con un lago abajo y un camino de madera que sube (el puente). Sube por allí y elimina a aquellos que te causen problemas. Cuando llegues a la primera plataforma redondeada verás a 2 Tribals (2/12) y en la última encontrarás a otros dos (4/12). Baja y sal por la cueva.

Las siguientes dos zonas no poseen Tribals. La primera es un largo camino con muchos enemigos diferentes que debes destruir, y la segunda es la zona del lago donde estaban los Pants del Gimlet. Pero si usas a Vela, podrás encontrar la Cargo Key.

La última sala es la zona de ruinas donde estaba Floyd y en donde hay dos entradas a alcantarillados (detalladas en la sección 6). Entra primero a la casa de la izquierda donde estaba el la entrada al primer alcantarillado y los Flares. Usa los Flares e ilumina toda la casa y verás unas plataformas salientes para subir a la parte superior de la casa. Allá arriba hay 2 Tribals más (6/12). Entra, ahora sí, por la puerta de madera con la ayuda del Crowbar y estarás en el primer alcantarillado. Una vez dentro llega hasta el final y encontrarás uno cerca de las columnas (7/12), sal por donde vienes y dirígete al segundo alcantarillado por la chimenea de la iglesia. Encontrarás a dos Tribals más cerca de la zona de columnas (9/12). Ahora, si te fijas bien, hay unas estructuras oscuras en algunas zonas de las paredes de las alcantarillas. Estas estructuras son de madera y pueden ser destruidas con la Tri-Rocket Launcher. Encontrarás así pasajes detrás de alguna de éstas estructuras. Busca y hallarás a dos Tribals más (11/12). Sal de la alcantarilla (por la derecha de donde llegaste) y llega otra vez a las ruinas. Ve a una casa que está a un lado de la iglesia (derecha de la entrada) y verás a un Tribal con un Drone azul que alzarán las manos (12/12). Ahora termina el nivel, saliendo por la puerta al final de las ruinas.

#### CASTLE

Localización: termina el Bridge.

Tribals: 6

Partes de la nave: 0

Personaje: Juno (o al que poseas en el momento).

Entra al castillo por la Puerta de Poder (o debería decir Puente de Poder) y llegarás a la zona de pasadizos del castillo. Encontrar los Tribals aquí no es problema, ya que se encuentran en el camino que debes recorrer. Empiezas el nivel abriendo la otra Puerta de Poder después de destruir a los Drones con escudo con la ayuda del Shurikens. Entrarás a un pasadizo con muchos colores y al final hallarás al primer Tribal (1/6). Ahora encontrarás una zona con agua y luego algunos Drones.

Encontrarás a dos Tribals más dentro de un escondrijo rectangular (3/6). Ahora llegarás hasta un área con una Puerta de Poder de madera (la del jefe). Cerca de allí y a los extremos de dos plataformas hallarás a dos más (5/6). Sigue recto y llegarás a una zona con columnas de color roja (donde están las antorchas). Detrás de una de las columnas estará el último (6/6). Ahora regresa a la zona de la Puerta de Poder de madera y

sal por la puerta derecha hasta la nave.

---

## 8.7. SEKHMET

---

### BATTLE CRUISER

Localización: solo muévete en el menú de mapas

Tribals: 15

Partes de la nave: 0

Personaje: Juno.

Empiezas en la sala de aterrizaje donde habrán 4 Tribals en las cercanías de las cajas (4/15), ahora debes entrar por la puerta izquierda. Pasa a la siguiente sala y encontrarás el Fuel Pad en una de las salientes. Usa el propulsor para llegar al pasadizo que está en la pared frontal. Ahora ve por la derecha (poniéndote de espaldas a el Fuel Pad, y sigue el camino y encontrarás a lo largo de éste dos Tribals (6/15). Ahora debes regresar a la sala donde estaba el Fuel Pad y entrar por la puerta de arriba (la de la llave roja). Ahora estarás en una sala donde debes destruir a todos los enemigos para así abrir la Puerta de Poder y en la siguiente sala habrá un lago de lava con vigas superpuestas. Baja por la lava (recuerda que Juno no pierde energía en el magma) y ve hacia tu izquierda (tomando como referencia la puerta donde vienes) y hallarás un tubo con una reja que se abrirá en el momento en que te acerques. Pasarás por un tubo hasta llegar a un enorme salón donde hallarás la llave azul en la planta baja (sección 2). Ve hasta el final del cuarto y hallarás un camino que te conducirá al piso de arriba. Síguelo hasta el final y hallarás 2 Tribals (8/15) y una consola. Regresa ahora por el tubo al cuarto de lava con vigas y usa las cajas para subir y entrar por la puerta.

Pasa por la puerta y llegarás a una zona de plataformas móviles (en verdad son dos y muy parecidas). En la primera zona hallarás dos Tribals en una de las plataformas, debes usar el propulsor (el Fuel Pad está en esa zona, abajo) y los rescatarás fácilmente (10/15). Llega ahora a la puerta que está en el extremo contrario y estarás en el segundo cuarto con plataformas en donde encontrarás dos más, pero ten cuidado en no matarlos ya que ahí Drones cerca (12/15). Ahora pasarás un salón con una Puerta de Poder hasta llegar al cuarto con el piso redondo de vidrio. Destruyelo y consigue la llave verde. Ahora, a un lado del cofre donde estaba la llave verde hay un Fuel Pad, llena tu propulsor y sube en línea recta hacia arriba hasta llegar a un área cilíndrica con salientes (usa R para observar desde abajo). En las salientes hay más Fuel Pad que recompensarán tu propulsión, hallarás 1 Tribal en una de las primeras salientes (13/15) y dos más en dos de las últimas (15/15), pero mucho cuidado con los Drones. Ahora baja y sigue el camino hasta llegar al módulo de aterrizaje y entra nuevamente por la puerta izquierda hacia las dos salas grandes. Usa el Fuel Pad para llegar, otra vez a la pared frontal y sigue la dirección que tomaste para encontrar los 2 Tribals hasta llegar a una zona donde hay un pequeño camino hacia la izquierda, donde está la nave que te llevará a Water Ruins.

### WATER RUINS

El planeta donde se encuentran las ruinas, fue completamente inundado y después de mucho tiempo, el agua ha dejado ver lo que fue una vez un asentamiento Tribal, donde hoy sólo quedan las ruinas en la "Isla Perdida".

### LOST ISLAND

Localización: termina Sekhmet por la puerta especial (ver nivel anterior).

Tribals: 8

Partes de la nave: 2 (Nitrogen Tank y Power Cell)

Personaje: Lupus para los Tribals y Vela para las partes de la nave.

**\*\*Nota\*\***: si te fijas en S.S. Anubis coloco de preferencia a Vela porque así no tendrás que usar a los 3 personajes.

En la zona del módulo de aterrizaje, ve a la parte trasera del módulo y encontrarás 1 Tribals (1/8), ahora navega por las aguas con los flotadores de Lupus, y encontrarás a dos Tribals en las ruinas que están a los lados (3/8). Ahora ve a la sección del castillo y encontrarás a otro detrás del pilar que acompaña a un cofre, en los alrededores de la ruina principal (4/8). Ahora ve por uno de los lados del castillo y encontrarás unas salientes que te ayudará a subir. Ve por las cornisas y hallarás a 4 Tribals más de los cuales uno es bien difícil de conseguir porque debes hacer un salto muy largo para llegar arriba de la columna donde un Tribal está posado (8/8). Ahora regresa a la nave. Recuerda que hay dos partes de la nave, ve a la sección 4 para más detalle.

---

#### 8.8. CERULEAN

---

DUNE

Localización: coloca el cursor en el menú de mapa.

Tribal: 8

Partes de la nave: 0

Personaje: cualquiera.

Empieza el nivel en el módulo y pasa hasta llegar a las dunas las cuales debes pasar hasta llegar al otro lado (donde están las rocas) y sigue hasta llegar a un área circular (por las primeras cavernas), ahora toma los 6 Tribals que se encuentran en los alrededores. Sigue caminando (o manejando si usas a Lupus) hasta pasar el área del domo y las cuevas de incubación subterránea explicadas claramente en la sección 6, hasta llegar al módulo de salida donde tu nave espera. Detrás de las columnas de luz del módulo se encuentran los últimos dos (8/8). Sal del nivel.

---

#### 8.9. ICHOR

---

PERIMETER:

Localización: empieza en la Base Militar Ichor y pasa por la primera Puerta de Poder hasta la zona de barracas y torres vigías. Sigue recto y verás al final una puerta que sólo puede ser abierta con la llave azul, entra allí y encontrarás el Perímetro de Ichor.

Tribals: 8

Partes de la nave: 0

Personaje: cualquiera (Lupus solo entra por otro lugar ya que el no posee la llave azul)

Empiezas en una zona de barracas parecida a la anterior con algunos Drones esperándote en las zonas altas y llegarás a una puerta que te conducirá a una pequeña y estrecha estancia con una Puerta de Poder sobre una caja. Ve al área donde están las ventanas (en la misma estancia) y usa el Sniper Rifle para eliminar a los Drones que se encuentran abajo. Busca las tres torres y elimina a los Sniper Drones y debes eliminar también a los que corren por allí. Entra por la Puerta de Poder y te encontrarás en un salón con muchos enemigos. Usa Shurikens para los Drones con escudos. Sigue el camino y al final, antes de la salida de esta zona, y detrás de una de las cajas rectangulares donde estaban unos

Drones se encuentra el primer Tribal (1/8). Ahora si sal por el camino y llegarás a otra zona parecida con dos caminos. Busca el camino trasero y encontrarás un Fuel Pad. Ahora sigue el camino recto y en la pared izquierda encontrarás un pequeño agujero. Entra en él usando la B para reptar y así llegar a una zona donde encontrarás dos más (3/8). Ahora estarás en una zona con Drones por doquier y con estructuras planas que te hacen virar de dirección. Sobre estas estructuras y detrás de ellas hallarás a tres más - es obvio que debes usar el Propulsor para llegar arriba, el Fuel Pad está cerca de allí- (6/8). Ahora sigue tu camino y te encontrarás con una desviación obligada hacia la izquierda, la cual debes seguir y te encontrarás cara a cara con unos Drones montados en tanques de giro que te lanzarán ráfagas de balas. Pasa por la puerta y no te quedes allí para eliminarlos, porque si no eres carne para cuervos. Estarás ahora en las afueras de la base otra vez, a la izquierda de la salida hay un Pad con la silueta de un Drone (Drone Pad), actívalo para convertirte en un Sniper Drone y sigue el único camino hasta la discoteca (sí, oíste bien hasta la DISCOTECA), donde habrá muchos Drones haciendo fila y dos Giant Drones como guardías, pero tu sólo debes pasar. Una vez dentro estarás en una discoteca muy alegre con un Fishface como DJ, unos locos Sniper Drones bailando y un Giant Drone en el bar, rescata a los dos Tribals que están a la derecha del bar y si quieres eliminar a tus enemigos, pues hazlo!. Ahora regresa por donde vienes y desactiva el Drone Pad (regresa a tu forma original) y sigue el camino que tomaste el cual te llevará a la Base Militar de Ichor.

#### MILITARY BASE

Localización: saliendo por donde entraste al Perímetro.

Tribals: 16

Partes de la nave: 1 (Lupus Hatch Key)

Personaje: Lupus.

Te encontrarás en la zona de barracas con una Puerta de Poder y torres vigías. Elimina a los enemigos y entra a la Puerta de Poder y haz lo mismo en la siguiente sala. Ahora llegarás a una estancia en forma de "L" invertida con un Giant Drone morado a lo lejos. Vete recto y busca a los dos Tribals que están cerca de los tanques, a la izquierda del Drone - tomando como referencia tu posición frontal- (2/16). Ahora verás una bajada cerca de la puerta de Poder donde hallarás dos más (4/16), elimina a los Airdrones y pasa la Puerta de Poder. La siguiente sala posee plataformas verticales a los lados con algunos Sniper Drones. Debes eliminar con la Sniper Rifle o la Jet Force Pistol a estos Drones porque son algo tontos y pueden olvidarse en tirar la granada que podría matar a los Tribals. Ahora encuentra el Fuel Pad y llena tu propulsor. Sube por las plataformas verticales para rescatar a los dos Tribals que están en extremos contrarios (6/16), en ésta misma sala hallarás a otro encima de la puerta de donde vienes (7/16). Ahora llegarás a una sala con estructuras móviles que te empujan (plataformas tipo pistón); y verás al otro lado de el pasadizo una plataforma muy grande con dos Tribals (9/16), sal ahora por la puerta aprovechando las características de Lupus. Ahora llegarás a la zona de plataformas de colores y sólo debes accionar los propulsores de Lupus para llegar a la plataforma que esta a la izquierda de la entrada (la última) donde hallarás tres más (12/16). Ahora encontrarás un cuarto con muchas plataformas móviles que se mueven rápido y un Drone marrón que se mueve como loco. Elimínalo antes que mate a un Tribal. En esta sala hallarás dos Tribals a los lados de la pared (14/16); uno cerca de la puerta de salida (15/16) y para tener el último debes llenar tu propulsor y subir a la plataforma que está al lado del Pad, y una vez arriba hallarás a el Tribal en frente se ti (usa los propulsores) y rescátalo (16/16). Ahora termina el nivel hasta el final (sección 6).

-----  
8.10. SPAWNSHIP  
-----

TROOP CARRIER

Localización: coloca el cursor en el menú de mapa.

Tribals: 15

Personaje: Vela

Partes de la nave: 1 (Juno Hatch Key)

Empieza el nivel subiendo el elevador hasta llegar a la primera zona de plataformas móviles, elimina al Giant Drone y a la izquierda encontrarás un Tribal (1/15), ahora déjate caer y encontrarás otro Tribal en ese salón (2/15), sal por la puerta y entra a la puerta que esta frente a ti donde hallarás dos Tribals más por los alrededores (4/15), ahora te encontrarás en un largo pasadizo con puertas laterales y a los extremos frontales. Sal por la puerta baja (una de las dos frontales) el cual te llevará a una sala con más agua y una entrada subacuática por la cual debes entrar. Ahora pasarás por dos cuartoa estrechos con enemigos los cuales debes cruzar hasta llegar al último el cual posee tres Tribals más. Dos encima del tubo de entrada (6/15) y uno arriba en una saliente que debes alcanzar usando el propulsor, ya que el Fuel Pad está a un lado del cofre con el Shocker (7/16). Regresa por donde vienes y sal a la sala con agua y de allí hasta el largo corredor cuya puerta frontal (al otro lado) te llevará al principio del nivel. Ahora sube el elevador hasta llegar al puente. Debajo de este hallarás otro puente (forman una cruz) y verás a un Tribal encima de la puerta , para rescatarlo solo debes saltar (8/15), sigue el camino hasta la zona de barras estrechas y hallarás una Puerta que solo puede abrirse con la Llave Verde (sección 2) y entrarás a una zona eléctrica y al final un estanque con 4 Tribals (12/15). Ahora sigue el camino hasta la zona donde hay dos Snniper Drone en cada uno de los tubos, baja por un costado y elimina rápidamente al Drone chocolate que va a matar a los 3 Tribals restantes; aunque puedes también salvarlos primero pero es a tu riesgo, ahora rescátalos (15/15) y sigue por la puerta de llave amarilla, por la zona de lava, el salón final hasta llegar al módulo de salida.

-----  
8.11. RITH ESSA  
-----

BLUFF

Localización: coloca el cursor en el menú de mapa.

Tribals: 8

Personaje: Vela o Juno

Partes de la nave: 0

Al pasar la cueva entrarás a una sección grande con una cascada y una colina a la que se puede subir por unas cornisas; y a la izquierda, al final del río, hay una puerta con la cerradura azul. Usa a Juno o Vela para pasar al interior del nivel y te hallarás en una sección que asemejan a cavernas.

Ahora, cuando te encuentres en la primera desviación ve a tu izquierda y rescata a dos Tribals rápidamente (2/8), ahora regresa y ve recto (por el camino que no tomaste) hasta una Puerta de Poder que debes abrir eliminando a los enemigos. Ahora toma la ruta y elimina a los Airdrones y Drones para asó abrir la siguiente Puerta de Poder por donde debes pasar. Entrando por la puerta toma el camino por la izquierda para que encuentres a otros dos Tribals más posados en la estancia (4/8). Ahora sigue el camino que no tomaste y ve hasta el final saliendo por la puerta



cercana al Giant Drone. Al salir estarás en una plataforma encima de las cornisas donde hallarás dos más (6/8). Ahora toma el camino por la puerta que está al subir la colina (al final) y haz tu recorrido por el acantilado, recordando matar a todos los enemigos para abrir la Puerta de Poder al final. Caminando por las laderas del acantilado hallarás casi al final a 3 Giant Drones morados (uno frente a ti y otros dos a la derecha). Detrás de los dos Drones derechos hallarás a los dos últimos Tribals de éste divertido nivel. Debes tener mucho cuidado al eliminar uno de los dos Giant Drones por lo que te recomiendo usar el Tri-Rocket Launcher apuntando a su cabeza y no a su cuerpo (8/8).

#### ASCENT

Localización: terminando el nivel Bluff, llegarás a una estancia con 3 puertas. Toma aquella que posee la cerradura azul.

Tribals: 6

Personaje: Juno o Vela

Partes de la nave: 0

Este nivel puede ser frustrante si no llevas contigo municiones, en especial de la Machine Gun y las armas de poder como la Tri-Rocket Launcher o Homming Missile Launcher. Entrarás al nivel en una sección peligrosa de cornisas por las cuales debes subir eliminando a los Snniper Drones de las plataformas de tiro, a los Drones que caminan por allí y al Giant Drone del final con la Tri-Rocket Launcher, para abrir la Puerta de Poder. A medida que avanzas por las cornisas hallarás, al principio, dos Tribals (2/6). Ahora entrarás en una cámara cilíndrica, bajando por una cornisa en espiral. Debes eliminar a los Drones y Airdrones que allí se encuentran para abrir la Puerta de Poder. Ahora te encontrarás, literalmente, sobre las nubes. Llegarás a zona con muchas plataformas y te encontrarás a un Drone, en una especie de nave la cual debes destruir con la Homming Missile Launchersi no quieres que te moleste en todo tu recorrido. Usa el propulsor (el Fuel Pad está a un lado) para pasar las columnas. En algunas columnas abrán más Fuel Pad, que aumentarán tu nivel de gasolina. Llega hasta el final y entra por la puerta. Ahora estarás en otra cámara cilíndrica, solo que ahora debes subir por sus cornisas. Antes de subir, encontrarás a tres Drones y tres Tribals a los cuales debes rescatar cuidadosamente (5/6). Sube, ahora sí, por la cornisa y hallarás al último en tu camino (6/6). Sal por la puerta de arriba. Ahora estarás donde empezaste; así que no hay problema, solo sal por la puerta de abajo.

#### INTERIOR

Localización: ve por la puerta derecha, en la estancia de 3 puertas.

Tribals: 4

Personaje: Juno o Vela, si sigues el orden de la guía, aunque es un nivel para cualquiera.

Partes de la nave: 0

Empieza el nivel más fácil del juego por el único camino que hay.

Comenzando el nivel hallarás a tres de ellos, colocados a un lado del camino (3/4). Ahora sigue el camino y hallarás al otro más adelante, a un lado (4/4). Ahora dirígete hacia tu nave por el único camino. Fácil, no?

#### MINE

Localización: en la estancia donde están las tres puertas (después de Bluff), ve a la puerta que está subiendo la escalera. Ahora ve a la casa más grande y dale al Fishface la Specialist Magazine que encuentras en Eschbone/Thorax (sección 3 para más detalle) y el te dará la llave de la mina.

Tribals: 16

Personaje: Vela

Partes de la nave: 1 (Deflector Shield)

Entra a la mina, ya que te dieron la llave, y te encontrarás en un camino estrecho hasta un puente. Debajo del puente, en la estancia, encontrarás a cuatro Tribals trabajando, que debes rescatar (4/16). Sube por las salientes hasta llegar a un área con elevador, cerca del cual hallarás dos Tribals más (6/16). Ahora destruye las cajas que están a un lado del ascensor y verás un switch al cual debes disparar usando la Jet Force Pistol, activando así el ascensor. Sube el elevador y sigue recto hasta llegar a un área con dos puentes de madera separados por una plataforma y revisa muy bien ya que en los alrededores de aquella estancia hallarás a tres Tribals (9/16). Sigue recto el camino (sin desviarte) y te encontrarás al final con un camino largo y estrecho, con un Tribal Pad en uno de sus extremos; en éste pasadizo hallarás dos más (11/16). Sigue caminando hasta la cueva y encontrarás a otro Tribal solitario (12/16). Ahora llega al final y estarás parado en una enorme estancia con dos caminos. No te desvíes y llega hasta el ascensor por el cual debes bajar. Una vez abajo verás un Fuel Pad, llénate y sube por el cilindro del ascensor por donde vienes y ve hasta la parte más alta, allá arriba encontrarás dos Tribals, recuerda, sube por donde el ascensor te bajo, arriba hay una entrada (14/16). Ahora baja hasta la zona donde estaba el Fuel Pad y hallarás a un switch a la izquierda y un Tribal a la derecha (colocándote de espaldas al ascensor), rescata al Tribal (15/16) y toma el ascensor activando el switch. Una vez arriba hallarás al último Tribal (16/16); ahora sal por donde entraste. Recuerda tomar la parte de la nave según las instrucciones dadas en la sección 3 de la guía.

---

#### 8.12. ESCHBONE

---

##### APROACH

Localización: coloca el cursor en Eschbone, en el menú de mapas.

Tribals: 6.

Personaje: cualquiera, de preferencia Vela para que así no tengas que regresar

Partes de la nave: 0

En éste nivel es fácil encontrar a los Tribals. Primero pasa por la estancia de la neve y hallarás una zona con plataformas y Drones, en donde encontrarás a dos Tribals en posiciones opuestas (2/6). Ahora llegarás a un puente en el área del gusano, ve por un lado y debajo hallarás a dos Tribals sobre una plataforma (4/6), y verás a los restantes en una de las plataformas que están más cerca de la cara del gusano (6/6). Entra por la boca del gusano y hallarás la salida al final, como Puerta de Poder.

##### CORTEX

Localización: termina Aproach, y en la primera sala verás unos hoyos a cada lado del gusano, entra y hallarás una puerta de madera la cual debes destruir para encontrar el Fuel Pad, llénate y sube por el cuerpo del gusano y a un lado hallarás la entrada.

Tribals: 5

Personaje: cualquiera, de preferencia Vela para que así no tengas que empezar.

Partes de la nave: 1 (Oxygen Tank).

El camino aquí es en espiral doble con un punto en común. A ver si lo explico mejor: sabes la forma del ADN?, pues así mismo es aquí, dos caminos que se unen en un punto en común (claro que el ADN no se une en un punto, pero maqueteado es así). Todavía no entiendes?, pues mira el número "8", ves que en un punto se abre en dos caminos para luego unirse?, pues así es el camino en este nivel, por lo que si te vas por un

camino de ida debes regresar por el otro en la vuelta y hallarás por allí a los 5 Tribals (5/5). Recuerda que en el área del cerebro esta el Oxygen Tank (sección 4). Ahora sal por donde vienes y entrarás nuevamente a Thorax.

#### THORAX

Localización: termina Approach o, si sigues la guía, termina Cortex y empezarás encima.

Tribals: 12

Personaje: Vela

Partes de la nave: 0

Empezando por la parte de arriba del gusano, saliendo de Cortex, hallarás cuatro hoyos (ver Localización de Cortex, para detalles de cómo subir). Ahora hallarás 4 hoyos por donde debes bajar para hallar a dos Tribals encima de las columnas (debes ver donde están los Tribals primero para así caer correctamente). Sal de esa cámara y llegarás más tarde a una estancia bien grande en donde encontrarás a dos más en una esquina (4/12). Ahora pasarás por muchos tubos, eliminando Drones y llegarás a una zona con un estanque y una cueva subacuática, en la cual debes entrar y encontrarás muchas vías de acceso, si vas por la izquierda está terminará rápido hasta llegar a el cofre con la Specialist Magazine. Sigue el camino que te lleva hasta el cofre de la Llave Azul en donde hallarás dos (6/12), sigue hasta una zona con esferas rosadas (por el mismo camino), alrededor hallarás dos más (8/12); sigue el camino hasta llegar a una zona roja donde se encontrarán dos más (10/12), ahora regresa por donde vienes y sube las escaleras que están sobre la cueva subacuática y te encontrarás en un puente que se divide en 4 caminos (tres de los cuales poseen puertas), el derecho te conduce a la Misión de Floyd (sección 5), el izquierdo al final del nivel, bajo la entrada a la Misión de Floyd está la Llave Magenta y el camino por donde vienes. Obtén la llave Magenta y baja a la cámara inferior donde están los dos últimos Tribals (12/12). Recuerda tomar la llave, ya que sin ella no podrás seguir. Ahora ve por la Puerta y sal a la cámara grande del principio. Entra por la puerta de cerradura Magenta y encuentra la nave espacial siguiendo el camino que siguió Lupus al destruir a Mechantids, y vamos al Mizar Palace:

-----  
8.13. MIZAR PALACE  
-----

#### LOBBY

Localización: en Mizar Palace, sigue recto y entra al edificio principal.

Personaje: Juno

Tribals: 14

Partes de la nave: 0

Una vez dentro del Lobby, dirígete hasta el final y toma cualquiera de las dos puertas. En una de ellas te encontrarás en una cámara con dos Tribals a la izquierda de la entrada y en la otra encontrarás 3 Tribals al final del camino; para obtenerlos debes abrir la Puerta de Poder eliminando a todas las oposiciones (5/14). Regresa ahora al corredor y entra por la antorcha y llegarás a la zona subterránea. Ahora toma el camino a la derecha y usa la Shurikens para eliminar a los Drones blindados. Terminarás encontrando dos cuartos los cuales debes revisar y en los que encontrarás un total de 5 Tribals más (10/14). Ahora regresa al punto de partida y ve a la izquierda y llegarás así a una puerta en donde encontrarás a Drones dorados los cuales bajarán la guardia y en la misma cámara hay 2 Tribals más (12/14). Ahora encontrarás una puerta en una subida y estarás ahora

## FLUME

Localización: usa a Vela y toma la entrada derecha al Lobby

Tribals: 6

Personaje: Vela

Partes de la nave: 0

Empieza el nivel acuático y sigue el camino según como se explicó en la sección 6 de la guía. Una vez fuera, te encontrarás en una gran cámara, en cuyo alrededores encontrarás a 4 Tribals (4/6), ahora sal y llegarás a otro salón con una cascada, dentro de la cual están los dos últimos (6/6), sal ahora por la cascada.

## CHASM

Localización: llega a Mizar Palace con Lupus.

Tribals: 10

Personaje: Lupus

Partes de la nave: 0

Empezando el nivel, encontrarás a dos Tribals detrás de una de las columnas que rodean el módulo de aterrizaje (2/10). Ahora sigue tu camino por el corredor y la zona de columnas hasta llegar a la Puerta de Poder que debes abrir. Ahora llegarás a una cámara con un Pad en el suelo el cual debes activar para así obtener los lentes infrarrojos. Ahora te encuentras en una zona de cuevas muy altas con 2 caminos: derecho e izquierdo y 4 cámaras: una es por donde vienes, hay dos más por las cuevas y una que es la salida. Toma la desviación izquierda y desvíate en el primer camino hacia la izquierda; ahora revisa bien la cámara y verás que en la pared izquierda hay un agujero el cual debes cruzar; dentro hallarás 4 Tribals (6/10). Ahora sal de la cámara y sigue tu camino por la cueva y toma la siguiente desviación y sube a la plataforma para así salir. Ahora te encontrarás en las afueras, sobre una columna; revisa detrás de ti en otra columna y verás otro Tribal (7/10). Regresa y usa los propulsores para llegar a la ladera del Palacio. Ve a la cascada y detrás de ésta hallarás uno más (8/10). Sube por las salientes de la izquierda (tomando en referencia que estás de espalda a la cascada) y una vez arriba revisa los alrededores y hallarás los últimos dos del juego (10/10) ahora sal por la puerta (Misión A: completa)

## BACKYARD

Localización: pasa cualquiera de los niveles de Mizar Palace y te hallarás en el patio del mismo (donde está la pirámide)

Tribals: 0

Personaje: cualquiera, de preferencia el último que llegue.

Partes de la nave: 2 (Stabilazer y Fuse).

Usa al último personaje que llegue y encuentra una zona con dos orificios rectangulares (uno encima de otro), el cual debes pasar y llegarás a una pequeña pirámide a la cual debes ingresar. Usa el Fuel Pad y usa el propulsor para llegar al pilar central. Activa el Pad y conviértete en un Drone y entrarás a el Estadio de Carreras del Palacio de Mizar. Estarás en la entrada; busca por las casetas izquierdas y hallarás un vehículo libre. Condúcelo y llega hasta la entrada del circuito.. Usa el Stick para moverte, el A para accionar tu poder que depende del color de las monedas que tomes: Azul= velocidad, Rojo= piedra, Verde=aceite. Gana la carrera de tres vueltas y obtendrás el Fuse.

Ahora sal por donde llegaste (deja el vehículo y conviértete en tu personaje) e ingresa al área central del patio. Ahora ingresa a la Gran Pirámide de Mizar y habla con el Tribal, si consigues todos los Tribals, el te dará la última parte de la nave: el Stabilazer . Ahora los Tribals, en una secuencia de vídeo, arreglarán la nave la cual te llevará al último nivel: Mizar's Lair en el asteroide

////////////////////////////////////

## 9. Jefes

////////////////////////////////////

### 9.1. MIEMBRO ÉLITE DE MIZAR: JEFE DEL CASTILLO TAWFRET: FET BUBB

Este jefe es un enorme monstruo, parecido a un escorpión superdesarrollado, el cual posee unas ventosas en las cercanías de su cara (puntos débiles), y el cual te lanzará murcielagos y fuego. Lo primero que debes hacer es destruir sus colmillos, los cuales están bajo los ojos (usa el Tri-Rocket Launcher), esto lo harás más fácilmente si usas la R, colocando el cuadro de lanzamiento en los colmillos, una vez que cambie de color (cuando hace el sonido), lánzale los misiles. Ahora, después de destruir ambos colmillos; el jefe te lanzará algunos murcielagos y empezará a saltar para que la onda te golpee. Usa la Machine Gun para eliminar a los vampiros, o esquivalos usando el panel C, y debes saltar para evitar la onda de choque. Ahora usa la Tri-Rocket Launcher para destruir las antenas que están sobre su cabeza (usando el mismo sistema de apunte-disparo usado en los colmillos). Una vez destruidos el jefe te lanzará muchos ataques eléctricos y de fuego los cuales sólo se pueden esquivar. Ahora su punto débil son sus ojos (o la cara en sí), hazle el favor y explótale la cara con el Tri-Rocket Launcher. That's all folks.

### MIEMBRO ELITE DE LA BASE MILITAR ICHOR: LURG

Está enorme bestia es un enorme escarabajo (o algo parecido), que es la reina de todos, ya que posee una enorme bolsa trasera que posee todos los huevos.

Su punto débil es, al principio, sus dos ventosas grandes que están a los extremos. Pero el Lurg te lanzará algunas larvas (que desconsiderada) explosivas; lo que debes hacer es colocarte en algún extremo de la plataforma, y cuando te tire las larvas, dirígete hasta el lado contrario para evitar mucho daño. Usa la Machine Gun o la Tri-Rocket Launcher para acabar con las ventosas. Ahora debes destruir su enorme "fábrica" de insectos. Usando el mismo sistema para evitar las larvas explosivas explicadas anteriormente, debes colocarte en el centro y dispararle a su enorme bolsa de huevos (su cuerpo). Ahora Lurg solo poseerá su parte superior y empezará a volar, usa el Homing Missile Launcher y enfoca con el cuadro hasta que se vuelva rojo, ahora quita la R. Notarás que quedará un cuadro en el cuerpo de Lurg; esto es así porque con el Homing Missile Launcher solo debes disparar ya que el misil ira automáticamente al punto de enfoque. Dispara varias veces para eliminar a Lurg. Ahora, recuerda que el Tri-Rocket Launcher es 3 veces más poderoso, por lo que si tienes puntería y quieres eliminar más rápidamente al bicho, puedes usarlo. Una vez eliminado Lurg, te encontrarás a Lupus (Misión A completa), tu mascota la cual entrará en una secuencia de vídeo a la nave Spawnship. Una vez acabado el vídeo, podrás llegar por la derecha a el módulo donde tu nave se encuentra.

### MIEMBROS ELITE DE MIZAR: JEFES DEL PLANETA ESCHBONE: MECHANTIDS.

Como te darás cuenta ahora son dos enormes jefes. Debes saber que mientras tu te encargas de una, la otra te estará disparando, así que es hora que uses otro par de ojos (debes estar bien atentos). Una de las

mantis se acercará hasta donde estás y te mostrará su enorme brazo armado; usa la Machine Gun para destruirlo (funcionará más rápido si le atinas varias veces seguidas, porque si no gastarás hasta 100 cartuchos). Recuerda usar el foco del arma para eliminarlo. Mientras tu haces esto, el otro te estará disparando misiles. Cuando hayas eliminado al primer enemigo, el otro bajará para vengarse, usa el mismo sistema que el anterior, ya que debes dispararle al mismo brazo. Puedes usar la Tri-Rocket Launcher, pero sería mejor guardarlo. Ahora las dos mantis estarán saltando de allí para acá, una lanzará misiles y la otra alzará su otro brazo, colócate en el centro (ya que la del centro siempre alza el brazo puntiagudo). Destruyelo con la Tri-Rocket Launcher (si le das bien, lo destruirás en un golpe). Haz lo mismo con la otra mantis. Ahora quedará la cola, usa los Homing Missile Launcher así: presiona R y enfoca la cola de cualquiera Mechantids y cuando se ponga rojo el foco, suelta R y verás que un cuadro aparecerá enfocando la cola del jefe; esto ocurre porque cuando usas esta arma no necesitas apuntar si el foco está puesto; ahora elimina la cola de los dos enemigos de la misma forma. Ahora solo quedará la cabeza, otra vez ambas mantis bajarán y te lanzarán piedras (solo debes adelantarte a los lanzamientos), ahora usa tu armamento pesado para acabar con la cara (enfoca el cuadro para que sepas donde disparar), si se acaban los misiles, dispáralos con todo lo que tienes hasta que rueguen por piedad. Te advierto que necesitarás práctica, ya que creelo o no, es el jefe más difícil de todo el juego. Ahora debes ir por las plataformas de tierra hasta llegar a la puerta del final, donde encontrarás la nave que te llevará al Palacio de Mizar.

---

#### LA PRIMERA BATALLA: MIZAR VS. LUPUS

---

Después de una secuencia de vídeo, te encontrarás cara a cara con Mizar, y ya que Lupus es el único que puede pasar por el fuego, él será quien confronte a Mizar.

Este jefe es sumamente fácil, el te lanzará alguno que otro poder, pero tu objetivo es pegarle en la cara (usa el Tri-Rocket Launcher). Él se tapará la cara de vez en cuando, pero aprovecha cuando se quita las manos. Ayúdate con el Cuadro de Enfoque y acabarás al tirano, pero solo por ahora.

---

#### MIEMBRO ÉLITE DE LAS TROPAS: JEFE SUPREMO: MIZAR

---

Localización: pasa el nivel Mizar's Lair con Juno.

Personaje: Juno

Requisito: poseer por lo menos de 30 a 35 municiones completas de la Homming Missile Launcher y de 20 a 25 de la Tri-Rocket Launcher.

- Ataques: los ataques del jefe varían al azar y son los siguientes:

Garra de Fuego (cuando Mizar se acerque, salta en el momento que alza su garra y así evitar la onda de fuego; Rayos Láser (solo esquivalos moviéndote de un lado a otro; Aliento (esquivalo moviéndote hasta que se termine); Garra eléctrica (salta la electricidad, la cual puede variar en velocidad), Meteoritos (evítalos lo más que se pueda moviéndote de un lado a otro).

- Eliminando a Mizar: lo primero que hará será lanzarte meteoritos los cuales debes evitar moviéndote constantemente. Ahora se acercará y usará la Garra de Fuego la cual debes saltar. Usa la R del Homming Missile Launcher y posiciona el cursor (cuadro) en el mecanismo que posee en la espalda. Cuando se ponga rojo dispara. Ahora espera a que regrese y salta la Garra de Fuego y dispara cuando se ponga de espalda, recuerda que ya

no tienes que posicionar el cursor, ya que el cuadro está allí y trata que sea cerca. Ahora evita los tres ataques y sigue los pasos anteriores hasta que se destruya, por primera vez, el aparato. Ahora te atacará con meteoritos otra vez y deberás posicionar el cursor. Cada vez que lance meteoritos debes posicionar el cursor. Una vez destruido tres veces; Mizar te hará bajar. Ahora usa la Tri-Rocket Launcher (o la Homming Missile si lo prefieres) para destruir primero la Garra de Fuego y luego la Garra Eléctrica. Ahora solo debes pegarle en la cabeza varias veces y adiós Mizar (Misión D: completa). La diferencia de la Tri-Rocket Launcher y la Homming Missile Launcher es que la primera se usa para blancos fáciles, mientras que la segunda es menos destructiva.

- El sacrificio: una vez desenmascarado Mizar, debes terminar la última misión: destruir el asteroide. Floyd se sacrificará y lo único que debes hacer es llevar la bomba de tiempo al centro del asteroide. Solo sigue el camino y dispárale a las láminas de vidrio no es difícil

////////////////////////////////////  
10. Aspectos Legales  
////////////////////////////////////

La presente guía sólo está autorizada para el uso de las siguientes páginas:

1. SectorN.net ([www.sectorn.net](http://www.sectorn.net)) : la mejor página de Nintendo en español.
2. Gamefaqs ([www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)) : la mejor página de FAQs y punto.

Cualquiera que desee obtener una copia parcial o total de la guía, por favor mandarle un email al autor (el correo aparece al inicio de este guía). Por favor no la hurtes.

Turok Jr., Copyright Junio 2003.