

# Star Fox: Assault FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on May 27, 2005

```
*****
*           * *           * *           * ***** *
*   ***** *   ***** * *           * *
*   *           *   ***** * ***** *
*****   *   *   *   * *           * *
*           *   *   *   * *           * *
*****           *****           ***           ***
```

## Star Fox Assault FAQ / Walkthrough

Por juanca45002.

FAQ en español.

Empezado: 29 de abril del 2005.

Terminado: 27 de mayo del 2005.

E-mail: [lifevirus.zero.outbreak@gmail.com](mailto:lifevirus.zero.outbreak@gmail.com)

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

=== Importante ===

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

== Nota ==

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

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

Contenido del FAQ:

### 1. Secret Flags.

- 1.1 Fortuna: A New Enemy
- 1.2 Katina: Frontier Base Battle
- 1.3 Sargasso Space Zone: Hostilities Revisited.
- 1.4 Fichina: Into the Storm
- 1.5 Asteroid Belt: The Aparoid Menace
- 1.6 Sauria: Reunion
- 1.7 Corneria: War Comes Home
- 1.8 Orbital Gate: Incoming
- 1.9 Aparoid Homeworld: Breaching the Defenses.
- 1.10 Homeworld Core: The Final Battle

### 2. Walkthrough.

\*\* Consejos

- 2.1 Fortuna: A New Enemy
- 2.2 Katina: Frontier Base Battle
- 2.3 Sargasso Space Zone: Hostilities Revisited.
- 2.4 Fichina: Into the Storm
- 2.5 Asteroid Belt: The Aparoid Menace
- 2.6 Sauria: Reunion
- 2.7 Corneria: War Comes Home
- 2.8 Orbital Gate: Incoming
- 2.9 Aparoid Homeworld: Breaching the Defenses.
- 2.10 Homeworld Core: The Final Battle

3. Secretos.
4. Información Legal.
5. Agradecimientos.
6. Información de contacto.

-----

## 1. Secret Flags.

=====

### 1.1 Fortuna: A New Enemy

=====

1°: En la primera parte, antes de llegar a Fortuna (el planeta), en la última nave destructible del nivel, justo después de que Falco suelta una bomba, verás que hay un compartimiento raro en su lado a la derecha de la bola brillante color morado. Destruye eso y toma la bandera rápido.

2°: Al llegar al planeta, mata a los primeros enemigos, después de ir por el primer arco ve hacia la izquierda en donde tomarás un camino alternativo. Destruye el tanque que tiene una bandera.

3°: justo después de tomar la bandera llegarás a un segmento en el cual Falco será perseguido, ignóralo y destruye la rama del árbol a la izquierda del tercer árbol y la bandera saldrá.

4°: Después llegarás a una especie de base, en la mitad verás dos rieles en el aire con un tren de carga en él. Dirígete a la derecha y al suelo, a la derecha de los pilares; destruye el barril y toma la bandera.

5°: Después verás en la parte superior, del mismo lado derecho, un barril que contiene otra bandera.

=====

### 1.2 Katina: Frontier Base Battle

=====

1°: Cuando recibas el Landmaster, úsalo para derribar enemigos hasta llegar a un área con unas especies de cuarteles. Limpia la zona de enemigos y entra a los cuarteles por la derecha de la que está humeando, dispara al objetivo invisible cerca del final unas cuantas veces para hacerla aparecer.

2°: Ahora lleva el Landmaster a la parte más a la derecha del mapa, una vez allí localiza la gran puerta que puedes destruir con el mismo Landmaster, luego ve hacia adentro y elimina a todos los enemigos. Va a haber tres grupos de bloques por aquí, el que nos sirve es el grupo de bloques en medio que similar una figura de tetris; brinca en el bloque y el que está más lejos del montón del 2 bloques tiene la bandera, así que dispara al objetivo invisible.

3°: Ahora ve a la parte más a la izquierda del mapa y abre la puerta, allí también elimina a los enemigos y luego en la esquina izquierda (la más lejana), con la puerta detrás de ti, habrá dos bloques, en medio de ellos se encuentra el objetivo invisible, así que destrúyelo.

4°: Ve a la parte norte en el centro y levita con tu Landmaster a una plataforma en la torre arriba de la plataforma. El objetivo invisible se encuentra allí, dispara para hacer que la bandera aparezca.

5°: Ve a la parte derecha del mapa. Busca por un cañón gigante apuntando hacia el cielo. Ve hacia el frente de éste y al fondo de éste habrá una abertura con

el objetivo invisible dentro, el cual tiene la bandera.

=====  
1.3 Sargasso Space Zone: Hostilities Revisited  
=====

1°: desde el comienzo, cerca de la posición inicial del Arwing, ve a la izquierda hasta ver una abertura a la derecha del Arwing, carga tu Blaster y elimina la torreta en ese lugar

2°: Regresa al Arwing y brinca en la plataforma que se encuentra entre el Arwing y tú, voltea a la dirección opuesta a la que está viendo tu Arwing hasta ver unos grandes tanques blancos, así que ve hacia allá; sube por la rampa y elimina a todos los enemigos aquí y localiza una especie de computadora y nota la identificación que tiene en el centro, apunta hacia allá y tu Blaster detectará un objetivo, dispárale para revelar la bandera.

3°: Sube por la rampa cercana y destruye el mecanismo que tira barriles en la parte superior al igual que algunos enemigos. Sube la rampa y ve a la izquierda y luego otra vez izquierda cuando estés viendo a la pared. Sigue enfrente hasta que tomes otra izquierda, luego toma otra izquierda para cuando llegues al anillo vayas rodeando el círculo en sentido de las manecillas del reloj hasta que puedas tomar una derecha y ve hacia el centro. Carga tu Blaster y vuela la caja para revelar la bandera.

4°: localiza el elevador (rayos rosas resplandecientes) y llévalo hasta arriba. Elimina a los enemigos aquí y entra en el pequeño cuarto y elimina a todos adentro (los explosivos son excelentes aquí) y busca el monitor largo cerca de allí. Apunta a él, un poco abajo y verás un objetivo invisible, destrúyelo y toma la bandera.

5°: dirígete a tu Arwing y sal de la estación, ve a la parte más a la derecha del mapa y nota el asteroide en el mapa en la mitad vertical y más a la derecha. Al localizarlo, verás que hay otro a la izquierda que tiene un robot sobre él, elimínalo y toma la bandera.

=====  
1.4 Fichina: Into the Storm  
=====

1°: al empezar dirígete hacia el centro yendo un poco a la izquierda y nota una especie de torre gris, cerca de la base hay un objetivo invisible que contiene la bandera.

2°: después de agarrar la bandera 1, ve al Landmaster, ve hacia el primer generador y destrúyelo; en seguida ve al puente más cercano y verás dos contenedores cerca del puente, si apuntas al de la izquierda localizarás un objetivo invisible, dispárale para revelar la siguiente bandera.

3°: ve hacia el sureste por donde se encuentra (o encontraba) el generador y habrá un túnel lleno de hielo, en medio del túnel se encuentra el objetivo invisible que contiene la bandera.

4°: ahora ve a la parte noreste y encontrarás otro camino de hielo derrapante con cristales en el medio, justo donde hay uno de esos caparazones gigantes sobre una colina. En esa colina, más o menos al centro, se encuentra el objetivo invisible.

5°: cuando hayas quitado el escudo ve a la parte oeste de la estructura, justo arriba de la entrada se encuentra el objetivo invisible que contiene la última

bandera.

=====  
1.5 Asteroid Belt: The Aparoid Menace  
=====

1°: al principio del nivel enfrentarás a enemigos y poco después unos se irán contra Falco, mata a los enemigos y poco después tu compañero dejará una bomba mientras batallas contra una nave, destrúyela. En seguida vendrán muchos enemigos débiles y poco después verás que hay 4 enemigos espinosos que disparan bolas verdes, el de hasta arriba es el que tiene la bandera 1.

2°: al llegar a la zona en que ves unos asteroides que en realidad son aparoids, cuando veas a los enemigos, elimina al que está en la parte central izquierda y un poco arriba, suena confuso así que mejor intenta con todos los de la izquierda, aunque si te enfocas en los que están cercanos a la izquierda deberías obtenerlo bien.

3°: cuando llegues a la base, elimina a los enemigos y salva a Falco, luego verás que sale un prototipo, en lugar de destruirlo, enfócate en el suelo, localiza una masa morada y dispárale para revelar la bandera 3.

4°: más enfrente verás que Slippy necesita ser salvado, pero a la izquierda pasan enemigos (muy pocos, como 2 o 3) espinosos que lanzan bolas verdes, elimínalos y si no se te escapó el que la tenía verás la bandera.

5°: enseguida, se verá al fondo una gran puerta, al abrirse revelará unos enemigos, para la bandera localiza la masa morada que está en la parte derecha en el suelo y dispara para revelar la bandera. Nota, si pasas a la zona en la que parece una tubería (nótalo porque predomina el color café), ya perdiste la bandera.

=====  
1.6 Sauria: Reunion  
=====

1°: primero ve todo el camino hacia el sur, al este del templo y encuentra el conjunto de pilares rotos, el objetivo invisible está sobre ellos. En seguida con tu mapa localiza a Krystal, ve con ella.

2°: al ir camino hacia Krystal debe haber una cueva de entrada en la pared, ve adentro y mata a los enemigos para ir al final del túnel donde hay una puerta de madera, enfrente de ella se encuentra el objetivo invisible.

3°: sal de la caverna y ve hacia la derecha hasta que puedas girar hacia un templo. Ve adentro y mata enemigos, localiza las escaleras para subir y en la esquina del este, en la plataforma se encuentra el objetivo invisible con la bandera.

4°: en seguida ve al lado oeste del mapa y localiza la cascada (la que puedes ver, no la que está en el mero barranco) y en su base se encuentra el objetivo invisible.

5°: Ve al templo cercano que sería el sureño, en el piso hay una identificación en el centro, el objetivo invisible se encuentra sobre la identificación.

=====  
1.7 Corneria: War Comes Home  
=====

1°: al iniciar ve un poco al suroeste desde tu punto inicial hasta llegar a un edificio con un holograma rosado que dice "Lunastone Hotel"; sube la rampa que te lleva hacia ese edificio y elimina a los enemigos aquí. Ahora, posíciónate como si acabaras de subir de la rampa y gira un poco a la izquierda, verás un objetivo invisible en la esquina, el cual tiene la bandera.

2°: regresa a la rampa y una vez abajo, camina hacia el norte hasta encontrarte con un edificio, al hacerlo gira al oeste hasta que llegues a otro edificio en un entronque, ignora ese edificio y pasa el que está al oeste de ese mismo. Luego gira y verás una rampa que lleva al suroeste del edificio central; sube y elimina a los enemigos que están aquí y en la parte norte del techo encontrarás el objetivo invisible que tiene la bandera.

3°: en seguida ve todo hacia el noreste hasta llegar a unas especies de fábricas rojas, localiza la rampa para subir y arriba elimina a los enemigos, luego verás que hay un puente que lleva a la fábrica de enfrente, ve hacia allá y sigue hasta llegar a la orilla. Allí en la orilla debe estar el objetivo invisible que contiene la bandera.

4°: ahora ve al centro del escenario y toma el camino hacia el oeste desviando un poco al norte para encontrar un edificio con un holograma que dice "Permission's" (el mismo donde se va a aparecer el Arwing cuando elimines a todos los enemigos que bloquean el radar). Desde allí sube hasta el segundo piso y antes de la rampa que lleva hasta la parte más alta se encuentra el objetivo invisible.

5°: ahora ve al edificio que se encuentra justamente al norte y localiza una rampa para subir en él; para identificarlo mejor es el que dice "Ward Offices". Al subir la rampa elimina a los enemigos que se encuentran allí, pasa al otro lado del edificio y voltea hacia la pared, allí deberá estar el objetivo invisible, sobre un cuadro naranja en el piso.

=====  
1.8 Orbital Gate: Incoming  
=====

1°: la primera bandera es muy sencilla, se encuentra en la parte baja de la puerta orbital, en un objetivo invisible.

2°: justo debajo de la estación hay un enemigo inmóvil, mávalo y revelará la bandera.

3°: ahora ve en medio de la estación y justo en el centro habrá una plataforma, arriba de ella está un objetivo invisible con la bandera.

4°: otra vez en el centro, hay un puente un tanto negro un tanto grisáceo en la parte oeste de la estación, el objetivo invisible se encuentra arriba.

5°: ve al sur de la estación y voltéala a ver estando ya en esa localización, en la parte baja, cerca del inicio de un túnel está un objetivo invisible con la bandera.

=====  
1.9 Aparoid Homeworld: Breacing the Defenses  
=====

1°: desde el inicio sube al Arwing y ve hacia el cielo, ve al centro del nivel y dispara al objetivo invisible que se encuentra en la parte alta del edificio central.

2°: ahora ve a la parte sureste y localiza el puente, luego aterriza (cuida que el arwing no quede en un lugar inalcanzable) y ve por el puente eliminando enemigos; cuando llegues hasta la parte más baja, justo debajo de una rampa se encuentra un objetivo invisible.

3°: sal de esta área y ve derecho hasta encontrar un pilar brillante de color azul, aquí elimina a todos los enemigos y ve abajo un piso para ver un salida, ve por allí para encontrar una puerta rosada bloqueando el camino, usa el Blaster totalmente cargado para destruirla. Una vez afuera ve a la derecha y destruye la torreta, luego sigue y en esos corredores pronto localizarás un objetivo invisible (es muy obvio, aparece enfrente de ti).

4°: regresa a tu arwing y ve a la parte noreste de la zona, en la parte central de la plataforma verde y larga se encuentra el objetivo invisible.

5°: ahora ve a la esquina suroeste y mata a los enemigos en la plataforma antes de aterrizar. Cuando hayas aterrizado abre la puerta y entra, cuando tengas oportunidad, ve hacia la izquierda. Cuando alcances la zona ovalada con algunas armas y basura en ella, ve a la izquierda de nuevo y cuando llegues a otra izquierda tómala. Al llegar al final del área, toma otra vez la izquierda para llegar a un cuatro grande y toma la izquierda tan pronto como entres hasta llegar casi al final, luego gira a la izquierda una última vez hacia la alcoba y destruye el objetivo invisible.

=====  
1.10 Homeworld Core: The Final Battle  
=====

1°: después de la segunda curva después de que Star Wolf aparece, estarás en un túnel con platos movibles que te pueden aplastar, pasando eso hay una cosa que lanza enemigos y que parece un perforador gigante apuntando hacia ti. Dispara al centro de ahí para conseguir la bandera.

2°: después llegarás a un túnel en el que hay enemigos azules lanzando disparos verdes hacia ti y estarán por todas partes excepto a la izquierda, donde se encuentran un objetivo invisible. Dispara a esa área en la esquina superior izquierda donde hay varios láseres para hacer que aparezca.

3°: pronto enfrentarás a un enemigo que puede causar gran daño y cuando muera obtendrás tu Hit+7 y pasarás por grupos de enemigos realmente débiles, luego un escudo empezará a cubrir el camino con pocas salidas para escapar. La abertura en la parte superior derecha (la abertura del hexágono) tiene la bandera, así que usa los frenos y empieza a disparar para obtener la bandera.

4°: en seguida vendrá un túnel bloqueado por navajas rotatorias que giran por las paredes y que tienen tres aberturas en ellas; después de la primera, en la parte inferior izquierda, habrá una torreta, dispárale para revelar la bandera.

5°: llegarás luego a un tubo con muchos enemigos. Elimina a unos a la mera derecha y después del tercero a la derecha, encontrarás la bandera.

-----

## 2. Walkthrough.

La guía esta hecha bajo la dificultad de la medalla de oro.

\*\* Consejos:

- Primero, para las banderas; siempre que quieran conseguir banderas, si les hizo faltan al menos una, deben volver a conseguir las otras, no se quedan grabadas.
- Para las medallas de plata, lo esencial es siempre tener el contador de hits activo; es decir, no dejar que el cuadro que menciona los hits desaparezca, vaya que entre más hits, más puntos.
- Recuerda también que entre menos te tardes más puntos te darán (sólo para las medallas Silver y Gold)
- Para conseguir las banderas, se debe terminar el nivel en curso.
- Usa sabiamente tus armas, cuando tengas muchos enemigos débiles para matarlos rápido es mejor la machine gun, pero cuando te encuentras con torretas o enemigos más pesados usa el blaster.
- Cuando veas una gran concentración de enemigos, usa las granadas o las bombas de piso, son realmente efectivas.
- En misiones en las que tienes una restricción como en la misión de Sauria, cuando veas que los problemas se les complican a tus amigos, ve a ayudarlos.
- Recomiendo primero pasar el nivel unas dos o tres veces antes de ir a buscar las banderas, para una mejor comprensión del nivel.
- Aprovecha las bombas (arwing) como los escudos temporales (estando a pie), a veces las necesitas mucho.
- Trata siempre de ir por los enemigos cercanos para mantener el contador de hits activo.
- Ignora a los enemigos grandes en su caparazón, son un desastre y molestan mucho, así que siempre huye de ellos.
- Si mueres, tendrás que repetir toda la misión.
- En las misiones con Arwing, trata de que cuando estés severamente dañado, bajas, destruyas el arwing para que así te den una nueva.
- Recuerda que sólo en la dificultad de bronce no recibes puntos de bonificación por jugar esa dificultad.
- Cuando tengas enemigos de frente, procura hacer vueltas a los lados presionando L y moviendo el stick hacia un lado, haz esto para evitar contacto en batallas de cuerpo a cuerpo.

=====  
 2.1 Fortuna: A New Enemy  
 =====

Puntaje requerido para:

- \* Bronce - 450.
- \* Plata - 1100.
- \* Oro - 2300.

Al comenzar estarás en tu Arwing, verás un sencillito enemigo pasar, elimínalo, luego verás a un grupo de tres, el cual es recomendable matar con un tiro cargado del Blaster para recibir más hits. En seguida Slippy necesitará tu

ayuda, elimina al enemigo que se encuentra en su cola y mata a los enemigos alrededor. Poco después verás una gran cantidad de enemigos, para obtener buena cantidad de hits es recomendable usar un tiro cargado (trata de hacerlo sin conseguir un objetivo) para así conseguir varios hits o puedes usar una bomba que es lo mismo. Después de esto verás a grupos de 4 enemigos salir por la izquierda y luego otro por la derecha, a estos también recomiendo matarlos con tiros cargados del Blaster; inmediatamente de estos grupos vendrá una serie de enemigos viniendo de una nave la cual tiene una zona morada, esa zona es a la que se le debe pegar varias veces a la nave para destruirla, después de ésta habrá otras dos que eliminar.

Adelante verás otra nave y de allí saldrán varios enemigos, aquí es mejor usar una bomba para destruir a la mayoría y cuando se vayan verás un prototipo, para eliminar a ese enemigo es mejor usar tiros cargados de Blaster mientras se evaden sus tiros usando los giros con L y R para evitar daño crucial; al terminar Slippy te dará un anillo plateado con el que podrás recuperar vida. Enfrente hay más naves, elimínalas (la tercera es la que contiene la bandera secreta a un lado de la zona morada) y llegarás a ver un punto rosado y pequeño en el espacio, el cual dará lugar a una nave stealth, elimínala con tiros sencillos o con un tiro cargado del Blaster; más adelante encontrarás más de estos y luego sólo enemigos débiles para así ver que Oikonny se va hacia Fortuna y Star Fox se adentra hacia la atmósfera del planeta.

Una vez en Fortuna sigue tranquilamente eliminando enemigos, hasta que veas una abertura muy a la izquierda, si quieres una bandera ve por allí y elimina al segundo robot que encuentres; en seguida verás que hay enemigos tras Falco, elimínalos y fíjate en los árboles del fondo, la rama izquierda del tercer árbol resguarda una bandera. Ahora sigue eliminando enemigos hasta llegar a una puerta, la cual al abrirse mostrará 5 enemigos los cuales es preferible destruir con un tiro cargado de Blaster para recibir puntos de bonus, luego sigue hasta llegar a la segunda parte de la base, aquí espera a ver barriles en la zona superior derecha y el que se encuentra más a la izquierda es el que tiene una bandera, luego ábrete camino hasta ver a Oikonny.

El jefe en su primera fase es una copia de Andross en juegos anteriores, porque sus puntos débiles se encuentran en las palmas de las manos, las cuales son vulnerables mientras prepara sus ataques. La primera mano a usar siempre es la izquierda, luego la derecha y para el tercer ataque son ambas, así que en esa es tu oportunidad para destruirle una mano para así evitar el ataque y recibir 10 hits, pero cuidado porque para tomar venganza tirará un golpe muy certero. Al finalizar verás como Oikonny es derribado por una criatura extraña en forma de insecto.

Este enemigo es de las nuevas criaturas que irás conociendo a través del juego y como Rob dice, se llaman Aparoids. Al grano, lo primero que hay que hacer es darle a los puntos blancos en las alas del enemigo y así quitarle un poco de piel. En seguida el enemigo irá al fondo y creará un halo de fuego para el cual levantará piedras del suelo y las empezará a lanzar hacia ti. Pero fíjate en que tiene un punto rosado en la cabeza, en estos momentos, mientras esquivas las piedras, puedes dispararle al enemigo es ese punto para bajarle energía. Cuando se vuelva a acercarse verás que expone su punto débil varias veces. Desde aquí no creo que te falte mucho para eliminar al enemigo y obtener tus 10 hits.

Al finalizar el nivel, verás que el enemigo dejó un artefacto extraño, pero por alguna razón hay varios enemigos del mismo tipo esperando a atacar, pero no hay tiempo para discutir la paz, por lo que escaparás.

=====  
2.2 Katina: Frontier Base Battle



=====

Puntaje requerido para:

\* Bronce - 400.

\* Plata - 1100.

\* Oro - 2300.

Al empezar la misión, verás a varios enemigos, pero todos son muy vulnerables, con un disparo mueren (no todos en este nivel), así que empieza eliminando enemigos en tu zona hasta llegar a una Machine Gun, tómala. Ahora, sigue hacia el este (para esto guíate teniendo el mapa de fondo) y usa tu machine Gun para eliminar a los enemigos que parecen tanques y tú sigue ese camino hasta encontrar un enemigo grande, y que tiene al lado ciertos artilugios; ese enemigo necesita ser eliminado por la fuerza, pero el Blaster bien cargado es el que tiene mejor efectividad, al eliminarlo ve hacia el norte y encontrarás otro de esos, también elimínalo. Ahora verás un video en donde llegan refuerzos.

En seguida verás más enemigos en tu zona, pero para eliminarlos mejor te dejaron el Landmaster justo en ese lugar, localízalo y súbete con Z para poder comenzar el festín; en total necesitas destruir a 12 enemigos. El primero se encuentra en el mismo lugar donde sale el Landmaster, los siguientes dos se encuentran al oeste, elimínalos y acércate a la puerta para que aparezcan más aparoids a los cuales te sugiero que mates. En seguida verás que Krystal estará en peligro, con el Landmaster localiza a los enemigos que se encuentran detrás de ella para así proseguir.

Ahora mira hacia el oeste y destruya la puerta que se encuentra bloqueando el camino, al hacerlo revelarás otros dos enemigos más a destruir, elimínalos y avanza, luego mira hacia el suroeste y verás a un tercero en una "colina", mátalos desde lejos. Ahora ve hacia el noreste, justo por donde están unas escaleras amarillas, allí, del lado norte puedes ver a una gran cantidad de aparoids y hasta arriba un enemigo, el cual debes matar. Ahora ve hacia el sur desviándote un poco al este, allí verás a otro enemigo en una rampa, elimina al resto de aparoids allí y sube la rampa para ver otro enemigo en la rampa contraria, desde que lo veas gira hacia la derecha (sur) y ve hacia enfrente hasta encontrarte con otro enemigo. En seguida usa Hover (botón Y) para subir a la plataforma donde hay otro enemigo. En seguida ve hacia el noreste y en la segunda rampa que veas, súbela y encontrarás al último enemigo. Toca ver un video en el cual se muestran aparoids cayendo del cielo, los cuales tienen la capacidad de transportar más aparoids a la zona en la que se encuentran.

El objetivo ahora es destruir esos aparoids amarillos. Desde donde estás, mira hacia el este y verás al primero, destruye esa puerta en la que estaba pegado y detrás verás el siguiente y un poco más arriba de ellos hay un tercero. Luego sigue más al este y sube por la rampa en la que se encontraba un aparoid morado (de los anteriores), sube por la rampa y ve hacia el sur, si te fijas en el lado este habrá otro. Ahora voltea a ver el puente que está detrás, allí habrá otro, gira al noreste y donde hay un aparoid morado, allí se encuentra otro transporte.

Si te fijas, donde estaba el transporte que acabas de destruir hay una entrada hacia lo profundo de la torre central, al bajar equipa una Machine Gun y elimina a todo aparoid adentro, sólo que cambia al Blaster o al Homing Launcher cuando enfrentes enemigos pesados, aquí al fondo a la derecha xD habrá otro transporte. Aquí habrá un botiquín el cual te cura completamente, úsalo sabiamente para no desaprovechar.

En seguida sube y ve a la parte más lejana en el este y voltea a ver a la torre central, allí hay una puerta destruible la cual revela una zona llena de

bloques azules, entra allí y elimina a los aparoids terrestres y a los 3 transportes pegados a las paredes y al suelo; aquí también encontrarás un botiquín que te curará parte de tu vida. Ahora ve hacia la parte norte y pasa la puerta, allí encontrarás un aparoid pegado al suelo y otro pegado a una rampa que lleva a la torre central. Ahora ve hacia el oeste y aplica la misma estrategia para abrir la puerta pegada a la torre central, entra allí y verás que hay tres transportes más junto con un aparoid morado adentro.

Ve que ha llegado un aparoid realmente grande el cual se encuentra en la zona noroeste, ve hacia allá y observa al enemigo. Ve que justo abajo hay un punto rosa, de nuevo ese es su punto débil, sólo que ahora el enemigo se defiende lanzando unas bolas de fuego que no son destruibles, pero es bueno si haces que choquen en su pata, pero no le pasará nada; también hará una especie de tormenta de rayos que daña gravemente al Landmaster. Con tiros recargados, dispara a su punto cuando puedas y rueda cuando vayan hacia ti las bolas; cuando hayas dañado al enemigo verás que caerá, así que acércate y usa el Hover (botón Y) para llegar hasta arriba, espera un poco y verás que aparecerá otro punto rosado, empiézale a disparar a ese hasta que veas que la superficie se está poniendo amarilla, cuando veas eso usa el Boost (botón X) para así salir de la zona amarilla y seguir pegándole al enemigo. Cuando de plano ya esté harto el jefe, se inclinará y te sacudirá, tal vez un Hover servirá en esta ocasión, no estoy seguro, vale la pena intentar. Bueno, si caes, sigue el mismo procedimiento hasta matarlo.

Cuando lo hayas matado, verás a Fox yendo por la memoria del aparoid, pero misteriosamente ya no hay señal de auxilio, por lo que verás a Pigma (ex integrante de Star Wolf) saliendo de su escondite hacia la memoria, la cual robará, por lo que deberás ir por él.

=====  
2.3 Sargasso Space Zone: Hostilities Revisited  
=====

Puntaje requerido para:

- \* Bronce - 400.
- \* Plata - 900.
- \* Oro - 1500.

En esta misión deberás destruir los transportes que permiten a la estación traer refuerzos a la zona antes de que todo el lugar (incluyendo el espacio) se llene de enemigos (cuando la barra amarilla se llene pierdes). Primero que nada ve hacia el sur y elimina a los enemigos que se encuentran cerca de la Machine Gun, elimínalos con la misma Machine Gun o con el Blaster, luego ve al suroeste y encontrarás una máquina, usa el Blaster para destruirla junto con los enemigos que se encuentran cerca de ella. En seguida ve hacia el oeste y verás unos enemigos robustos, elimínalos y ve atrás de las cajas donde se encuentra el siguiente transporte; inmediatamente da media vuelta para quedar viendo hacia la rampa, una vez allí apunta y destruye a las máquinas que lanzan barriles.

Al terminar ve hacia el este y localiza las torretas, elimínalas y toma el Sniper Rifle que deja una de ellas, luego ve detrás de las cajas para destruir el siguiente transporte; como la otra vez, da media vuelta para ver la rampa y destruir los mecanismos que dejan caer barriles y sube por allí. Arriba habrá dos enemigos robustos, elimínalos para luego seguir con el mecanismo de transporte. De nuevo busca la rampa y empieza a subir, si ves que un barril está cerca de ti, brinca (botón Y) para continuar; ya estando arriba verás otro enemigo robusto junto con otro transporte y varios mecanismos de barriles, aquí es preferible usar granadas para ocuparse después de las torretas que están en el centro.

Ahora toma la rampa que lleva al oeste, sube por ella y elimina las torretas que se encuentran cerca de la pared al norte, cuando termines entra por el pasadizo y echa una granada bien colocada para eliminar enemigos, luego ve y derriba el transporte. Continúa hasta el otro lado y luego continúa hacia el este, ve eliminando enemigos hasta que llegues a ver otro transporte. Como verás, ya no hay más en ese piso, así que en ese halo de luz rosa, párate sobre los paneles amarillos y sube el elevador.

Cuando pare, busca el camino y ve a matar enemigos, cuando hayas terminado ponte en la esquina derecha y usa el Sniper Rifle para eliminar a los enemigos a distancia. Luego ve hacia enfrente pero antes de pasar por la abertura a la derecha de las cajas usa una granada para eliminar los enemigos que hay detrás, incluyendo una torreta. Continúa hasta ver el siguiente transporte, el cual saca enemigos robustos, termina con ese y sigue adelante eliminando enemigos y cuidándote de torretas hasta llegar al siguiente entronque, toma la derecha y verás una puerta, detrás de ella espera mucha resistencia enemiga, así que cuidado; para este caso es preferible la Sensor Bomb para que cuando se abra la puerta, le dispaes y termines con las torretas de enfrente. Allí adentro se encuentra el último transporte. Aquí también hay una vida.

Luego verás que llega Star Wolf Team con su nuevo integrante Panther, por lo que siguiendo la tradición tendrás que ir a salvar a tus amigos de ellos. Para llegar rápido al elevador ve al entronque y toma la derecha y después otra derecha para llegar al elevador y de allí ir directamente hacia el Arwing y despegar hacia el espacio. Una vez allí puedes ir a la parte oeste donde hay una expansión para el Blaster del arwing, pegado a la estación. Lo demás queda de tu parte.

=====  
2.4 Fichina: Into The Storm  
=====

Puntaje requerido para:

- \* Bronce - 600.
- \* Plata - 2000.
- \* Oro - 3900.

El punto en este nivel es destruir los generadores que mantienen el escudo de la estación. Al empezar camina hacia enfrente en donde encontrarás un Landmaster, súbete y sigue hacia el norte para llegar a ver una gran bola de enemigos, elimínala y sigue desviándote un poco al oeste para ver una gran columna, ve hacia allá y elimina a los enemigos que se encuentran cerca, una vez allí verás que la columna tiene un punto verde, apunta y destruye ese punto verde para desactivar uno de los generadores. Ahora prosigue hacia el noreste eliminando los aparoids que se te pongan enfrente, exceptuando los grandes con coraza. Al llegar al generador, como siempre limpia la zona primero para destruir el generador tranquilamente. Ahora ve hacia el sureste pero verás que al llegar al generador habrá enemigos con su coraza, procura evadir sus tiros y cuando tengas oportunidad destruye el generador.

Cuando los tres generadores hayan sido destruidos verás que ya no habrá escudo en la estación del centro, así que ve ahí, sal del Landmaster y entra; así que verás un video en donde se cerrarán las puertas y los robots centinelas te atacarán. En esta parte deberás esperar a que Falco llegue mientras eliminas a los centinelas; ellos tiene un escudo que los hace inmunes a tu Blaster, pero cuando te van a atacar descubren su punto débil, por lo que se les puede atacar. Mi estrategia es correr para aglutinar a los enemigos detrás de ti, para que llegue el momento en que te puedas parar para hacer que unos centinelas se pongan en posición de ataque, luego corre (de lo contrario

recibirás daño grave) y golpea a los enemigos para eliminarlos. Después de los primeros 5 aparecerán otros más, para que estés alerta. Ya que estén todos eliminados, empezarán aparecer más, pero espera a que llegue Falco que tarda como unos 20 segundos.

Ya que estés despegando, verás que habrá aparoids persiguiéndote, por lo que empezará lo más bueno del escenario. Estarás trepado sobre la nave de Falco así que no habrá problema para conducir, y lo mejor es que sólo tienes que apuntar. El chiste de esta parte es sobrevivir disparando tanto a los aparoids que se vayan hacia ti y los mecanismos que te hacen Lock on, el cual te baja energía mientras siguen activados (no te preocupes, te avisan cuando haya de esos, además se distinguen porque simulan fuego). Si bien te va en esta parte, puedes sacar unos 150 hits.

Cuando termines, verás que llegará un aparoid grandote, por lo que Peppy te proporcionará un Arwing. Cuando tengas control de Fox, móntate en ella y ve hacia el enemigo, pero toma en consideración que estás en una batalla contra el tiempo también vaya que si se acaba, el centro de comando va a explotar. Para eliminar a este enemigo primero vas a necesitar eliminar unos cuantos pequeños que se encuentran sobrevolando cerca del jefe, los cuales dejarán bombas, tómalas. Ahora lo que tienes que hacer es localizar el punto de donde salen los enemigos pequeños y aventarle una bomba al enemigo allí dentro para dañarle; para ello es recomendable que uses el freno (botón R). Repite esto otras dos veces para eliminar al enemigo y completar la misión.

=====  
2.5 Asteroid Belt: The Aparoid Menace  
=====

Puntaje requerido para:

- \* Bronce - 400.
- \* Plata - 1000.
- \* Oro - 2100.

Esta es otra misión de Arwing, al fin algo en lo que se puede tener algo de calma. Al comenzar puedes entretenerte disparando a los asteroides, sólo por diversión ya que no dan puntos, sigue así hasta que veas una expansión para el Blaster, tómalala y un poco adelante empezarán a salir los enemigos, así que empieza a disparar. Poco después Falco necesitará de tu ayuda, elimina a los enemigos detrás de él y luego verás un grupo de 4 enemigos, elimínalos.

Ahora verás que empezarán a salir enemigos en grupos de tres, por lo que carga tu Blaster y dispara hasta que llegues a ver a un enemigo parecido a un ave, el cual pondrá resistencia así que usa el Blaster recargado en él. En seguida empezarán a aparecer pequeños enemigos que formarán grupos de 6, elimínalos hasta que llegues a ver en el fondo a 4 enemigos, el que está hasta arriba y a la izquierda tiene una bandera. Después de ello verás pequeños enemigos que parecen listones, ellos pueden dañarte, pero no te preocupes ya que si dan hits. Más enfrente habrá asteroides destructivos, los cuales pueden ir a emboscarte, trata de eliminarlos a distancia. Cuando estés por terminar, verás que Krystal será perseguida por enemigos, elimínalos rápidamente.

Ahora toca ver los asteroides grandes, para lo cual llegarás a una zona en que necesitarás usar el freno para no chocar con unos, cuando pases por ellos llegarás a una base en donde saldrán muchos enemigos a los cuales se puede eliminar, mata la primera serie de enemigos hasta ver a una especie de torretas de color azul, cuando pases por allí verás una expansión para el Blaster y luego se cerrarán las puertas a la base, por lo que rodearás. Justo ahora verás que Falco será perseguido, elimina a los enemigos que están detrás de él y a los que vuelan sin hacerte nada; al dar la vuelta verás al mismo

prototipo que apareció en el primer nivel, sólo que esta vez ha sido infectado por los aparoids y por consiguiente es más resistente, aún así no cambia la manera de matarlo y tu recompensa es un Hit+7. Justo antes de pelear con el prototipo notarás una zona con masa morada en el piso situada en la parte izquierda, arriba de ellas hay un objetivo invisible que custodia una bandera.

Una vez que hayas destruido el prototipo verás a dos enemigos a los lados, el de la izquierda tiene una bandera. Sigue y llegarás a ver una entrada, antes de ella, sobre una masa morada hay otro objetivo invisible con bandera; esa misma entrada se cerrará y tendrás que desviarte a la izquierda, en donde hay unos robots que se mueven, así que fíjate bien para no chocar. Luego llegarás a otra entrada que se cerrará y pasarás por una abertura en el suelo, allí elimina a los enemigos de dentro y al final saldrás al espacio, en donde verás el video de Pigma, quien es poseído por los aparoids.

Este jefe es demasiado fácil, se parece mucho a un enemigo del Star Fox 64 en el Area 91 (creo que así se llamaba). Lo primero que hay que hacer es deshacerse de los tentáculos, para lo cual se debe pegarles en la cabeza hasta que cambien de azul a rojo y luego sean destruidos. Cuando ya los tentáculos no existan espera un poco hasta que revele el núcleo, es decir, la cara de Pigma. Dispárale mientras te cuidas de los objetos que te manda desde su nave. Una vez que cierre su compuerta, no te pongas enfrente en posición de disparo, en dado caso colócate a los lados, arriba o abajo ya que el enemigo sacará un rayo muy poderoso, evítalo a cualquier manera y cuando termine sigue golpeándole. Cuando lo elimines, tendrás tu Hit+10.

=====  
2.6 Sauria: Reunion  
=====

Puntaje requerido para:

- \* Bronce - 350.
- \* Plata - 1000.
- \* Oro - 2300.

En esta misión estarás en Sauria, mejor conocido como Dinosaur Planet, específicamente en la zona donde vivía Tricky, la cual ha sido infestada por los aparoids. El punto aquí es destruir los 12 transportes de aparoids sin dejar que se junten muchos enemigos en el cielo, cuando eso pase ve a tu Arwing y ayuda a tus amigos a limpiar el cielo.

Desde el punto de inicio, ve directamente al norte, una vez allí, antes de entrar al templo limpia la zona de torretas (a lo lejos) y cuando te acerques al templo elimina a los pequeños enemigos débiles que se encuentran allí afuera. Cuando todo este bien toma la Machine Gun y ve adentro, para que en el fondo veas que aparecieron dos enemigos con forma de tanque, al igual que detrás de ti, usa la Machine Gun para protegerte y luego destruir el transporte que se encuentra en una pared, dentro del templo.

El siguiente está justo en el templo adyacente al suroeste, sólo que el transporte está en el techo y protegido por torretas. Prosigue hacia el suroeste hasta llegar a ver a enemigos en forma de tanque cerca de un Sniper Rifle, elimínalos y sigue hasta llegar al puente y mata al enemigo que se encuentra allí y baja, voltea directamente hacia el oeste para ver el transporte con muchos enemigos rodeando el sitio. Más o menos por este tiempo deberás ver que Slippy necesita ayuda por los aire, ve a tu Arwing y ayúdale a eliminar a los enemigos en el cielo, así la barra bajará.

Cuando hayas ayudado en el cielo, aterriza en el centro y ve hacia el sur, justo ahí encontrarás unas antorchas y unos enemigos rosados, elimina a los

enemigos y prosigue hacia el agujero y elimina al enemigo que está protegiendo la entrada y toma la barrier que se encuentra a la derecha de allí. Entra y elimina a los enemigos con la Machine Gun y verás que adentro hay un transporte, cuando hayas matado a los enemigos procede con el transporte y luego cúrate con el botiquín que hay al final.

Sal de la cueva y sube al templo, en la parte oeste estará el transporte, pero cuidado que el sitio está muy bien cubierto por torretas. Ahora ve al suroeste, localiza la cascada y crúzala, ya del otro lado mira hacia el este y localizarás un transporte pegado a la pared. Más o menos por este punto Falco requerirá que lo salves, así que de nuevo tendrás que ir por los aires.

De nuevo aterriza en el centro y ve hacia el noreste, desde ahí empieza a ir hacia el sur eliminando todos los enemigos posibles, enfocándote principalmente en torretas y enemigos que atacan a distancia. Cuando estés por ahí, el primer transporte lo verás cerca de una cascada (una que ves totalmente, no la que lleva a la nada). Ahora regresa al centro y encuentra la cueva que está localizada en el sur, allí ve eliminando enemigos hasta que llegues a un cuarto con armamento y botiquín. Desde donde entraste ve a la derecha y sigue por allí eliminando todo enemigo hasta ver un transporte hasta el final. Regresa al cuarto central y ve por el otro camino en el que encontrarás una división, ve por la derecha el cual lleva a un transporte, luego por la izquierda el cual lleva a la salida.

En seguida ve a los templos que se encuentran arriba de la cueva que acabas de salir, exactamente el mismo en el que se encuentra Krystal. Allí elimina todo enemigo, pon mucha atención que estas zonas tienen recarga excesiva de enemigos por lo que se debe de tener mucho cuidado. Bueno, en el templo en el que se encuentra Krystal ve hacia arriba y en la parte sur, habrá torretas resguardando el transporte, así que si tienes una Gatling Gun te sugiero que la uses. La siguiente se encuentra en el techo de un templo al suroeste, la cual es la última para rescatar a Sauria y ver al crecido Tricky de nuevo.

=====  
2.7 Corneria: War Comes Home  
=====

Puntaje requerido para:

- \* Bronce - 350.
- \* Plata - 800.
- \* Oro - 1600.

En esta misión el objetivo primordial es destruir los enemigos que bloquean la señal del radar, que en total son 12. Justo al comienzo recibirás un Sniper Rifle, el cual debes equipar inmediatamente y enfoca hacia el enemigo en el cielo, cuando abra su ojo dispárale; desde aquí ve hacia el oeste hacia una zona con pasto, detrás de una rampa, ahora acércate a la rampa y mira al cielo, cuando puedas ver al enemigo en el cielo ocupa tu Sniper Rifle y espera para poder darle. En seguida ve todavía más al oeste para encontrar un edificio lleno de torretas, elimínalas y luego equipa tu Sniper Rifle para eliminar a los dos enemigos que se encuentran allí.

Ahora ve hacia el norte, justamente al edificio naranja que dice "Permission's", sube por él y cuando estés en el 2° piso busca el enemigo en el cielo a los dos enemigos que se encuentran por allí: uno se encuentra por el puente y otro por el humo. Más o menos por ahora Krystal te pedirá ayuda, localízala y destruye los enemigos detrás de ella. Luego ve al este, justo casi por donde estaba el primer enemigo y sube a un edificio que se encuentra por allí y que cuenta con algunos Aparoids y una torreta. Bueno, desde aquí apuntando al noreste encontrarás el siguiente enemigo, así que elimínalo.

Ahora, también desde aquí, apuntando hacia el norte por en medio de los puentes y edificios encontrarás al siguiente, elimínalo también. Ahora ve al edificio del noreste, pasando la gran rampa y súbete (es uno de color blanco), si miras hacia el noroeste, podrás encontrar el siguiente enemigo, elimínalo. No te muevas, desde aquí mira hacia el noreste donde hay como fábricas de color rojo, por ahí sobrevuelan dos enemigos más, elimínalos de igual manera. Ahora ve hacia el norte y cuando pases el edificio donde hay una torreta, párate y mira hacia arriba para encontrar el último enemigo.

Cuando todos estén destruidos Peppy te mandará un Arwing, la cual se encuentra en el último piso del edificio "Permission's" en el cual estuviste anteriormente. Pero cuando llegues verás un video en el cual tu Arwing será destruida por los aparoids, quienes te tienden una emboscada, pero por suerte llega Wolf a salvarte. Básicamente lo que tienes que hacer ahora es repeler a los aparoids que quieran atacarte, de la misma manera como lo hiciste en Fichita, cuidando de los mecanismos que te fijan como objetivo y te bajan vida; sólo que esta vez los aparoids llegan más juntos y te dan menos tiempo de reacción así que usa tu radar, es la clave de todo.

Cuando termines verás que la nave del general también ha sido poseída por los aparoids, por lo tanto tendrás que derribarla. El jefe es muy sencillo, lo único que debes de hacer es dispararle a la cabeza para no dejar que te golpee, ya que causa daño muy grave. Ya que lo elimines verás que Peppy lo rescata y el general de todos modos sale bien.

=====  
2.8 Orbital Gate: Incoming  
=====

Puntaje requerido para:

- \* Bronce - 400.
- \* Plata - 1200.
- \* Oro - 2100.

Para esta misión lo que debes hacer es proteger la puerta orbital a toda costa. Empieza eliminando a todo aparoid que puedas, haciendo U turns y demás para evadir daño severo. Luego verás que Slippy necesitará ayuda, ve con él y quítale los enemigos de la cola. Prosigue matando enemigos hasta que Krystal llame a tu ayuda, apúrate a eliminar a los enemigos detrás de ella ya que a veces la eliminan rápido. Luego sigue eliminando enemigos hasta que veas un video.

Como en el Star Fox 64, tendrás que eliminar misiles para proteger el objetivo, así que ve primero al norte donde aparecen 4 de ellos, Falco te puede ayudar con uno que está al noreste, así que ocúpate primero de los del mero norte y noroeste. Los siguientes misiles que aparecen son en el sureste, ve hacia allá. Cuando llegues, verás sólo 1, pero después aparecerán otros 6 misiles, pero descuida, Star Wolf entra para ayudarte con algunos. Ya eliminados los 7 ve hacia el suroeste donde habrá otro menos común que los demás; para ese debes darle en su núcleo rosado, para así matarlo.

El siguiente misil aparecerá en la misma posición, sólo que un poco después para despistarte, para eliminarlo deberás emplear la misma forma que el anterior. El siguiente vendrá desde el noroeste. Ya que todos estén derribados, aparecerá uno nuevo, sólo que este se ve más imponente, y lo peor es que está compuesto de tres partes; es decir, son 3 misiles en 1.

Para eliminar a este que está en el noreste, primero ve a la parte trasera de él, allí estará el primer núcleo, pero cuando lo destruyas el misil empezará acelerar, así que no te esperes y ve hacia la parte de enfrente (prefiero

estar en la parte derecha) y busca en la lateral el siguiente núcleo y para finalizar, el tercero se encuentra hasta enfrente. No olvides usar bombas si tu blaster no está con el doble de poder y si de todos modos los tienes, mejor. Ya que lo hayas eliminado, la misión habrá terminado.

=====  
2.9 Aparoid Homeworld: Breaching the defenses  
=====

Puntaje requerido para:

- \* Bronce - 500.
- \* Plata - 1400.
- \* Oro - 2500.

Ahora nos enfrentaremos al nivel más largo de todo el juego, ten mucha precaución ya que ser eliminado en las últimas del escenario es muy frustrante y además cansado. Lo primordial es destruir las escotillas para así poder entrar al centro del mundo y poder derrotar a la reina.

Empezando verás enfrente de ti una bola de energía y unos enemigos pequeños, derriba a los pequeños primero y luego, estando lejos usa el Blaster para destruir la bola de energía. Después ve por la abertura que está enfrente de ti y toma el camino de la derecha para subir, en la rampa habrá enemigos rodantes con su escudo, elimínalos y sigue subiendo hasta llegar arriba; rápidamente usa la Machine Gun y elimina a los enemigos fuertes, luego verás que está la escotilla y tres generadores alrededor, para poder destruir la escotilla debes primero destruir los 3 generadores, luego sigue la escotilla.

Una vez destruida, ve hacia abajo para llegar de nuevo por donde entraste, ahora ve a la rampa para bajar y elimina la torreta a lo lejos, junto con los enemigos acorazados que se encuentran bajando la rampa; llegando a la parte intermedia de pisos verás a dos enemigos en forma de tanque, destrúyelos para recibir una granada, aquí también puedes eliminar una torreta que se encuentra a lo lejos. Ahora, ve a la rampa que lleva al piso de abajo, pero para ahorrar energía mata a los enemigos desde aquí saltando y luego disparando hasta que no quede ninguno, así que baja y sin acercarte mucho elimina las dos torretas que cubren la escotilla y luego avanza para ver un último enemigo, quien deja un botiquín pequeño; ahora sí, destruye la escotilla para continuar.

En seguida regresa a tu punto de inicio y ve al sureste, cuidando al enemigo que está en el punto norte ya que los misiles que dispara son muy dañinos; cuando llegues al sureste elimina al enemigo pesado y a las torretas que cubren la entrada, preferiblemente con el Sniper Rifle. Ahora abre la puerta con un tiro cargado del Blaster y entra, en el fondo verás dos torretas, elimínalas y toma rápido la Machine Gun del centro para subir por la rampa de la derecha, mata a los pequeños enemigos que están aquí y al llegar arriba es preferible usar la Machine Gun para derribar a todos los enemigos, incluso los dos aéreos que hay allí. Cuando termines con todos ve al fondo donde encontrarás la escotilla bien desprotegida.

Regresa a la entrada y antes de bajar por la rampa, usa el Sniper para encontrar dos enemigos en el entre piso, con el Sniper destruye una bomba que se encuentra allí para eliminar a los dos pájaros de un tiro. En seguida baja hasta donde estaban los enemigos, mira hacia la pared opuesta y verás una torreta, elimínala; también elimina a los enemigos pesados abajo, ya sea con el Sniper o simplemente colocando una granada. Ahora ve hasta abajo y encárgate de todo enemigo sobrante, luego destruye los generadores para descubrir la escotilla y así destruirla.

En seguida vuelve hasta el piso de arriba (en el que antiguamente había una



escotilla, hasta arriba) y toma la abertura que lleva hacia el sureste, una vez que llegues al puente conectivo usa el Sniper Rifle para eliminar las torretas y enfrente usa el Blaster para encargarte tanto de los enemigos pequeños como las bolas de energía. Entra en el pequeño complejo que está enfrente, justo después del pilar morado verás una rampa, sube y regresa de inmediato porque hay enemigos autodestructivos aquí, espera donde estás apuntando con la Machine Gun, luego cuando veas oportunidad abre fuego para destruirlas, de lo contrario recibirás tanto daño que te dejarán casi con 1/4 de tu energía. Ahora sube y voltea a la izquierda para encontrar un generador, destrúyelo y ve hacia la derecha, donde habrá otra rampa, úsala para bajar media rampa, para así ver a los aparoids sin que ellos se percaten de ti, usa aquí el Sniper o una granada para deshacerte de los enemigos pesados y algunos con forma de tanque, luego que hayan sido eliminados baja para ver el siguiente generador y elimina a los aparoids restantes. Prosigue a la siguiente rampa y ejecuta la misma táctica sólo que ahora hay una bomba la cual puedes explotar y con ella deshacerte de la mayor parte de los enemigos con un solo tiro. Cuando ya no haya enemigos pesados baja, elimina a los restantes y al generador para después seguir con la escotilla; muy bien, sólo 3 más. Ah, no olvides que en este lugar, debajo de la rampa hay un objetivo invisible con una bandera.

Ahora regresa al punto inicial y ve de nuevo a la torre noroeste, sube y sigue el mismo camino para llegar al complejo que está en el noroeste. Una vez que hayas pasado el puente y llegado al complejo, verás que en la parte lejana a la derecha hay una torreta, elimínala al igual a la que está al lado opuesto (en la esquina izquierda) y el generador que está enfrente de la torreta que acabo de mencionar. Ahora empieza a subir y antes de estar totalmente arriba, cúbrete y usa el Blaster para eliminar las dos torretas visibles, y cuando estén destruidas sube y elimina la tercera y el generador que se encuentra allí. Sube de nuevo y elimina las tres torretas que hay aquí, los enemigos pequeños, el generador y la escotilla, para que queden nada más 2.

Ahora regresa al punto central y mira hacia el noreste, elimina al enemigo aquí presente, luego en la rampa encárgate de las torretas y luego verás una puerta a lo lejos, puedes destruirla tanto con el Blaster como con el Sniper, así que hazlo; ve hacia abajo y encontrarás a Krystal con uno de los enemigos acorazados, evade a todos y dirígete hacia la abertura, sólo que está protegida por una bola de energía, destrúyela y entra. Una vez dentro avanza hasta ver la escotilla, elimina a los enemigos a lo lejos y luego a la torreta que se encuentra a la izquierda, yendo por ahí encontrarás al fondo otra torreta y al final estará el generador número 1. Regresa y ve hacia la escotilla, luego toma la derecha y llegarás a un pasillo demasiado largo, equipa tu Machine Gun y avanza para ver que te encerrarán y aparecerán muchos enemigos enfrente, con tu Machine Gun no muestres piedad y elimina a todos para poder proseguir. Ahora llegarás a ver más enemigos pequeños y torretas en los corredores, elimina a todos y llega al final, donde esperará el segundo generador. Regresa hacia la escotilla y toma el camino restante donde te espera un enemigo pesado y el generador con los brazos abiertos, elimina ambos y luego acaba con la escotilla, una más para terminar.

Vuelve hacia el centro y toma tu arwing, dirígela hacia el suroeste y verás que al acercarte a la puerta aparecerá gran resistencia, rodea y estaciona tu arwing en lugares adjuntos y luego procede a eliminar a todos sin el arwing (recomiendo más esto porque es más rápido) y luego abrir la puerta hacia el complejo. Cuando entres y veas el entronque, toma la derecha e inmediatamente ve hacia la derecha y toma ese camino, allí habrá dos torretas, si usas un buen tiro con el Blaster eliminar a los 3 enemigos que hay aquí. Sigue avanzando hasta que caigas en la trampa, así que toma tu Blaster y empieza a eliminar enemigos para reabrir el camino, en el último corredor encontrarás principalmente torretas y enemigos pesados, elimínalos para llegar al

generador 1. Regresa a la escotilla y toma el camino opuesto, en el corredor elimina a los enemigos presentes (nada pesado) para llegar de nuevo a un área grande donde habrá otra trampa, elimina a los enemigos y después encárgate de los generadores en la zona. Ahora vuelve a la escotilla y elimínala.

En seguida recibirás una actualización de la misión. Resulta que aparecieron más escotillas debajo de la base. Ve a tu arwing, móntala y ve hacia abajo, allí verás demasiados aparoids, ten cuidado mientras tratas de destruir las 6 escotillas presentes. Las primeras 4 son fáciles de localizar vaya que están en los puntos cardinales, otra está en el sureste y otra en el noroeste. En este punto del juego también tendrás que salvar a Falco quien está en los niveles altos de la zona, elimina los enemigos que lo persiguen. Lo mismo pasará con Slippy; cuando termines de eliminar las escotillas, la misión habrá acabado. Un merecido descanso.

=====  
2.10 Homeworld Core: The Final Battle  
=====

Puntaje requerido para:

- \* Bronce - 250.
- \* Plata - 700.
- \* Oro - 1500.

Comenzando el nivel verás al primer grupo de 4 enemigos volando hacia ti, elimínalos hasta llegar a una especie de barrera que se forma; detrás de ella hay una expansión para el Beam, tómala y enseguida derriba a los enemigos que puedas, los cuales pasarán por el centro, más adelante aparecerá un grupo idéntico, sólo que ese se puede destruir mejor por la distancia que hay; cuando los elimines te desviarás a causa de que los cristales bloquean el camino, pero en esa nueva cueva a la que acabas de acceder habrá ciertos pedazos que cubren mayor parte de la cueva, vuela por los espacios que están libres para no recibir mucho daño.

Al finalizar la cueva te estarán esperando unos enemigos, y uno de ellos dejará una bomba, luego llegarás a ver a una cosa que parece un aspa, si le disparas al centro (el que es color blanquezc) revelarás una bandera. En seguida verás a Slippy perseguido por enemigos, ayúdale si quieres un "premio" más adelante, continúa hasta ver unas torretas en el fondo, si quieres una bandera dispara en la parte alta del lado izquierdo para revelarla. Si ayudaste a Slippy, en este punto te dejará un anillo para recuperar vida, luego girarás de nuevo y llegarás a una zona en la que hay ciertos rieles magnéticos en los que se transportan unas rocas, dispara a las rocas para recibir más hits, pero cuando vuelvas a girar encontrarás otra de estas, así que pendiente.

Después ve la curva verás de nuevo fragmentos que van por la cueva, al finalizar su trayecto verás a 4 torretas, elimínalas para girar de nuevo y ver una cueva vacía; aquí empezarán a aparecer partes de una pureta que empezarán a cerrar el camino y van en sentido a las manecillas del reloj, usa el Boost cuando sea necesario para llegar a la siguiente zona, en donde encontrar otra de esas aspas gigantes que dejan salir enemigos. Igualmente, pasándola verás a Krystal perseguida por unos cuantos enemigos, elimínalos y llegarás a ver más cristales, los cuales dejarán sólo la abertura de abajo disponible.

Si salvaste a Krystal, ella te dejará otro anillo para vida; después de ello llegarás a una zona con rayos, los cuales variarán de posición pero nada por lo cual se debe preocupar. Al finalizar esta zona verás que Falco estará en problemas, rápidamente elimina a la bola de enemigos que lo persigue y después verás que se posicionará un aparoid en forma de ave en el centro del

escenario, usa tiros cargados del Blaster para eliminarlo, al igual que lo has hecho con los prototipos anteriormente; si salvaste a Falco te dejará una bomba. Al terminar con él verás venir grupos de enemigos débiles y al finalizar la zona verás de nuevo los cristales bloqueando el paso, si quieres una bandera dispara a la abertura en la esquina superior derecha y cuando pases toma la expansión detrás.

En seguida verás de nuevo a un aspa gigante la cual liberará enemigos, luego verás a venir a un enemigo que tiene unas patas magnéticas y que lanza rayos sónicos, elimínala con el Blaster recargado y si tienes oportunidad a las torretas de las paredes también. Luego verás a más enemigos pequeños y más torretas y al finalizar la zona de nuevo cristales, pero para pasarlos usa el Boost. Lo siguiente serán aspás rotatorias junto con unas aberturas, calcula bien tu Timing y usa bien el freno para salir con buena vida; la siguiente zona es similar, nada más que se ve claramente como las aspás se cierran para cortar el paso y se vuelven a abrir, aquí también calcula bien el timing. Al llegar a una de las últimas zonas, verás a enemigos con 3 partes y que son realmente resistentes, si quieres la última bandera dispara a los que están en la parte derecha (ayúdate con las bombas) y luego nada más es cuestión de esperar y eliminar más enemigos para llegar con la Aparoid Queen.

Cuando llegues con la reina, verás que tiene cierta protección, destrúyela su coraza y revelarás el núcleo, dispárale cuantas veces sea necesario hasta que abra sus alas. Cuando lo haga, quítate de su camino o mejor aún, pasa del otro lado de donde te encontrabas con el Boost. Repite esto hasta que destruyas a la reina. Elimina a los enemigos de vez en cuando, generalmente dejan bombas y expansiones del Blaster y rara vez un anillo para la salud.

Cuando lo hayas destruido verás un video en el cual Fox lanzará el programa que diseñó el padre de Slippy en el núcleo del aparoid, pero curiosamente el capullo al que se le introdujo el programa se romperá y saldrá la reina en su verdadera forma. La pelea final tomará lugar, cuando veas los puntos rosas sabrás qué haces, dispárale hasta que se cierren y cuando los 4 estén cerrados se revelará al aparoid. Si te fijas, trae una especie de casco en la cabeza, destrúyelo cuando puedas (mientras evade el rayo) para revelar su ojo, el cual es su punto débil; dispárale hasta que se cierre. Cuando vuelvan a aparecer los puntos rosas, no te demores mucho, de lo contrario puede convocar a una tormenta de rayos, en la cual debes pasar por los pequeños lugares que se producen al hacer la lluvia. Repite esto (cuida a tus compañeros cuando se revele su ojo, se ofrecen a ayudarte y les debes ayudar a destruir las minas que se encuentran por allí a cambio de anillos de energía.

Cuando termines con esa fase verás a una tercera fase, la cual es una mini versión del jefe, pero es muy peligrosa a causa de su rayo de plasma, el cual es bastante destructivo. Pero todo el cuerpo que tiene es vulnerable, así que no importa donde le pegues, sino que le pegues para poder matarlo. Una vez muerto, disfruta del merecido final y un descanso, el nivel sí que fue retador.

---

### 3. Secretos.

\* Demon Sniper Mode: colecta las 50 banderas.

\* Xevious: colecta todas las medallas de plata.

\* Survivor Mode: completa el juego pro primera vez.

\* Wolf en Multiplayer: completa el juego sin dejar que al menos un integrante

de Star Fox muera.

=====

VS Mode

=====

- \* Booster Pack y Launcher Tilt: juega 230 veces en multiplayer.
- \* Booster Packs: juega 90 veces en multiplayer.
- \* Booster Packs Brawl: juega 110 veces en multiplayer.
- \* Cluster Bombs: juega 200 veces en multiplayer.
- \* Crown Capture: juega 30 veces en multiplayer.
- \* Fireburst Pods: juega 75 veces en multiplayer.
- \* Gatling Guns: juega 20 veces en multiplayer.
- \* Missile Launcher: juega 5 veces en multiplayer.
- \* Missile Launcher Only: juega 10 veces en multiplayer.
- \* Peppy Hare: juega 15 veces en multiplayer.
- \* Predator Rockets: juega 170 veces en multiplayer.
- \* Simple Map 4: juega 60 veces en multiplayer.
- \* Special Ítems On/Off: juega 5 veces en multiplayer.
- \* Simple Map 5: juega 260 veces en multiplayer.
- \* Titania Desert: juega 40 veces en multiplayer.
- \* Zoness Sea Base: juega 130 veces en multiplayer.
- \* Sure-Shot Scuffle (muertes de a tiro): juega 50 veces en multiplayer.
- \* Wolfen: juega 150 veces en multiplayer.
- \* Aparoid City: completa el nivel "Aparoid Homeworld: Breaching The Defenses".
- \* Corneria City: completa el nivel "Corneria: War Comes Home".
- \* Fichita: completa el nivel "Fichita: Into The Storm".
- \* Inner Sargasso Hideout: completa el nivel "Sargasso Space Zone: Hostilities Revisited".
- \* Outer Sargasso Hideout: completa el nivel "Sargasso Space Zone: Hostilities Revisited".
- \* Katina Outpost: completa el nivel "Katina: Frontier Base".
- \* Planet Sauria: completa el nivel "Sauria: Reunion".
- \* Space Station: completa el nivel "Orbital Gate: Incoming".

---

#### 4. Información Legal.

© Copyright 2005-2007 Juan Carlos García.

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

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

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

---

#### 5. Agradecimientos.

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

\* Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.

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

- \* Mega Man 9.
- \* Mega Man X7.
- \* Mega Man Battle Network 3 (Blue/White).
- \* Mega Man Battle Network 5 (Protoman/Colonel).
- \* Mega Man Zero 4.
- \* Legacy of Kain: Soul Reaver.
- \* Legacy of Kain: Soul Reaver 2.
- \* Legacy of Kain Defiance.
- \* Resident Evil Outbreak File #2.
- \* Mario & Luigi: Superstar Saga (próximo).
- \* Pikmin 2.
- \* Tales of Symphonia.

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

---

## 6. Información de contacto.

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

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

- \* Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.
- \* Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.
- \* Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

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

- \* Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.
- \* Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).
- \* Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requiero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.
- \* Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:  
Hasta el próximo FAQ ;)

