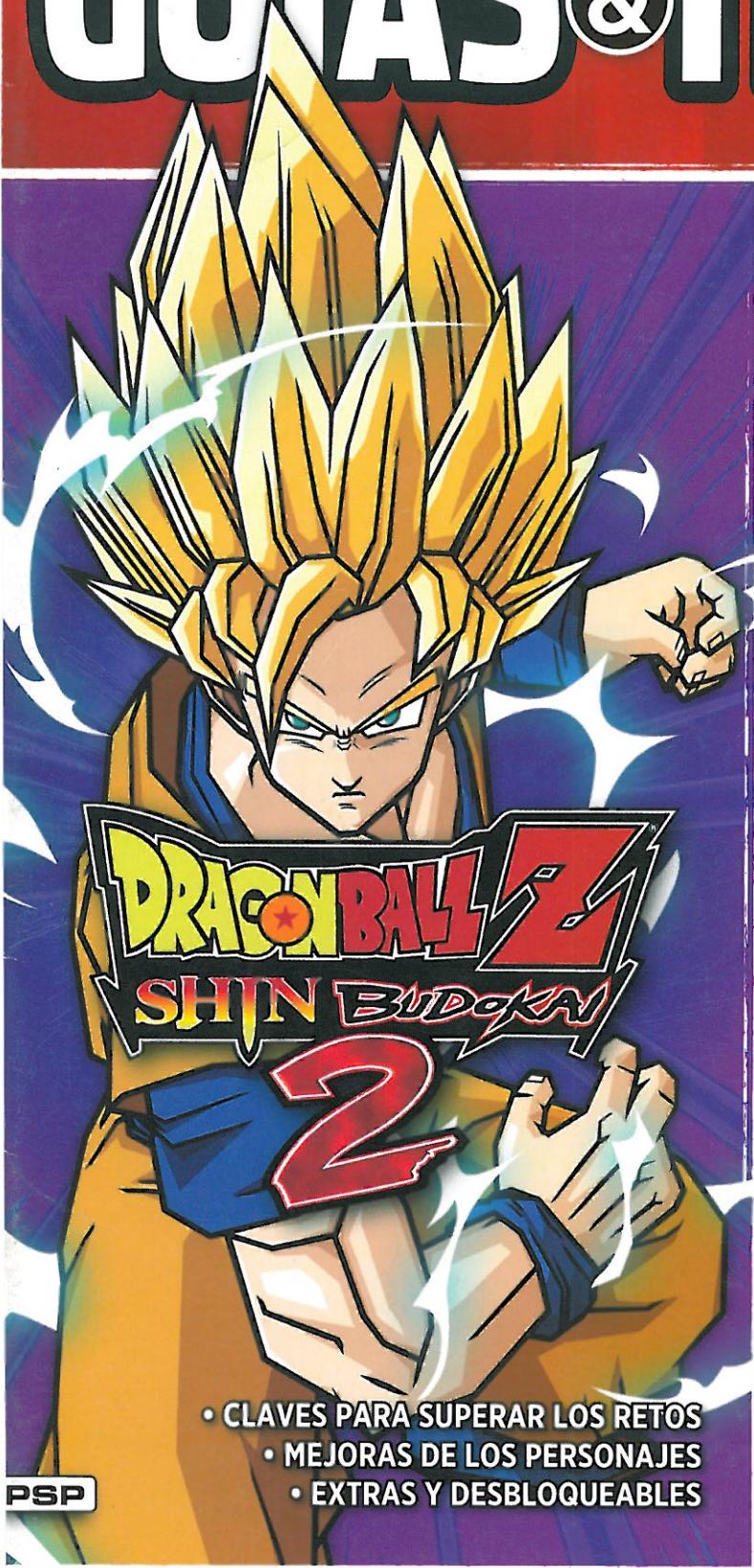
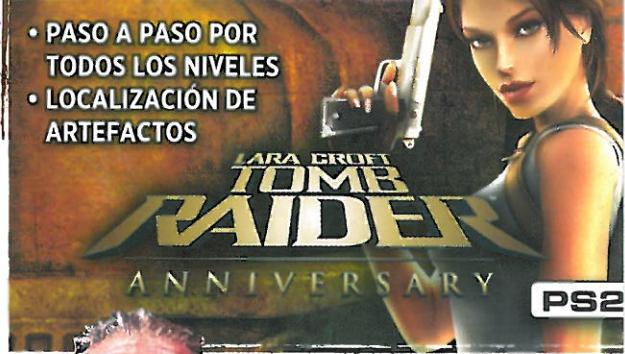


# GUÍAS & TRUCOS



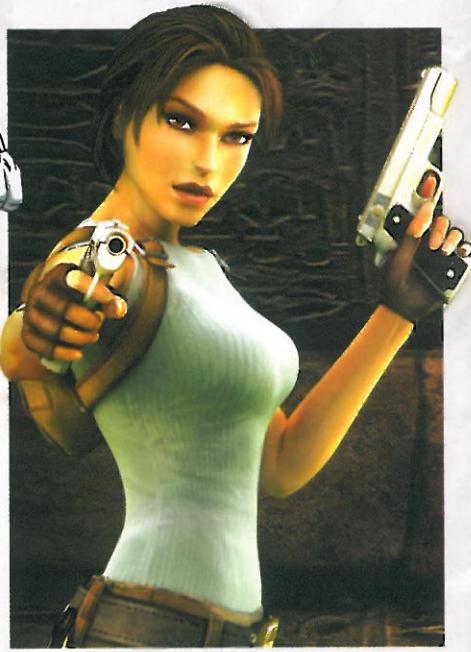
- CLAVES PARA SUPERAR LOS RETOS
- MEJORAS DE LOS PERSONAJES
- EXTRAS Y DESBLOQUEABLES



- ENEMIGOS FINALES
- EXTRAS Y TIENDA



- TODAS LAS MISIONES
- JEFES FINALES
- LISTA DE MEJORAS



## Trucos

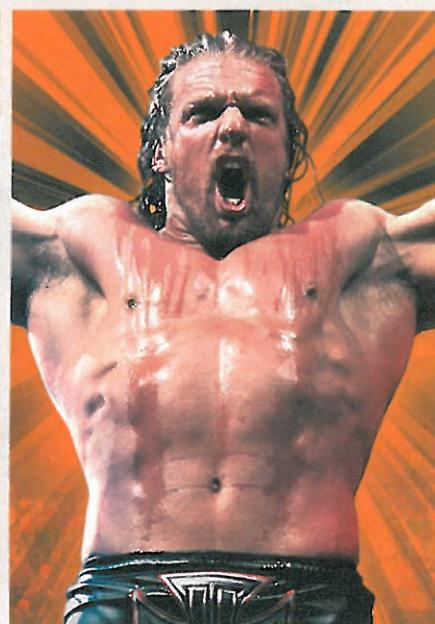
Ordenados de la A a la Z, una selección con los mejores trucos para las tres consolas de Sony. Además, no nos olvidamos de vuestras peticiones, así que contestamos trucos a la carta en la sección "S.O.S. Trucos".

## DBZ Shin Budokai 2

Todo lo que necesitas saber para sacarle el máximo partido al nuevo *Dragon Ball* de PSP. Descubre los secretos de los saiyanos y aprende nuevas técnicas para salir victorioso de cualquier enfrentamiento.

## Tomb Raider Anniversary

Te ayudamos a llevar a Lara al final de su aventura y de paso te vamos a enseñar dónde se esconden todos los Artefactos y todas las Reliquias del juego. Tranquilo, también te contamos cómo eliminar a los jefes finales...



## Spider-Man 3

Acompañamos a Spider-Man en su tarea de pacificar la ciudad de Nueva York y te contamos al detalle como ayudarle: movimientos especiales, claves para derrotar a los enemigos, consejos para usar tus poderes...

## Ninja Gaiden Sigma

Uno de los juegos más difíciles para PS3, pero no por sus puzzles o sus misterios, si no por la dureza de sus enemigos. Tranquilo, aquí encontrarás los puntos débiles de todos los malos del juego, y los mejores consejos para derrotarlos.

## Smackdown vs Raw 07

¿Te gusta la lucha libre? Pues conviértete en el protagonista y aprende a realizar los espectaculares ataques de las principales estrellas del wrestling. Además, te contamos cómo desbloquear todos los secretos del juego.

# Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues ésta es la sección que buscas...



## BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Pausa el juego e introduce:

- Aumentar el daño que hacen nuestras armas:

Mantén L2 y pulsa rápido dos veces L1. Suelta L2, pulsa y mantén R2 y pulsa: R1, R1, L1.

- Invencible:

Mantén L2 y pulsa □, ▲, ▲, ▲. Suelta L2, mantén ahora R2 y pulsa rápido: ▲, □, □, ▲.

- Desbloquear misiones y aviones del modo campaña:

En el menú del título, mantén L2 y R2 e introduce:

■, L1, R1, ▲, ▲, R1, L1, ■.

## CALL OF DUTY 3

• Abrir todos los capítulos:

Mantén Select pulsado en la pantalla de selección de capítulo y pulsa:

→, →, ←, ←, ■, ■.

## DEF JAM ICON

En la pantalla del título inicial (donde dice que pulses Start) introduce la siguiente combinación de botones:

• Desbloquear "Yung Joc - It's Going Down" y Fat Joe:  
↓, ○, ✕ y ➤.

## EL PADRINO: DON CORLEONE

Pausa el juego e introduce estas combinaciones en la pantalla de pausa. Eso sí, sólo funcionan cada 5 minutos.

- 5000 dólares:

■, ▲, ■, ▲, L3.

- Munición completa:

▲, ←, ▲, →, ■, L3.

- Salud al completo:

←, ■, →, ▲, →, L3.

## F.E.A.R.

- Todos los niveles:

Introduce F3ARDAY1 como nombre de perfil para poder acceder a todos los niveles del juego. Eso sí, tus logos quedarán inutilizados cuando uses este nombre.

## FIGHT NIGHT ROUND 3

- Todos los escenarios:

Para disponer de todos los escenarios del juego, elige la opción Crear un campeón e introduce como nombre NEWVIEW.

## FULL AUTO 2: BATTLELINES

Ve al menú de trucos del juego e introduce estos passwords:

- Desbloquear el cetro y los mini-cohetes:  
10E6CUSTOMER.
- Desbloquear el Vulcan y el lanzallamas:  
5FINGERDISCOUNT.

## GENJI: DAYS OF THE BLADE

- Desbloquear extras:

Para abrir el visor de películas y el modo Sonido termina el juego una vez jugando en modo Normal.

## MOBILE SUIT GUNDAM

### DESBLOQUEAR NUEVOS ROBOTS

- Kampfer: consigue el rango de Coronel en la campaña Zeon.
- RX-78-2 Gundam: consigue el rango de Coronel en la campaña Federación.

## MOTORSTORM

- Cabezas grandes:

Pausa el juego y mantén: L1, L2, R1, R2, R3, L3.

- Desbloquear todo:

En el menú principal, mantén: L1, L2, R1, R2, R3, L3.

## NBA 2K7

Entra en el menú principal y allí selecciona la opción de "Features" y luego "Codes".

Dentro de esta pantalla

Introduce estos passwords:

- Balón ABA: payrespect
- Resistencia máxima para un partido: ironman
- Stamina infinita para un partido: norest
- All-Stars internacional: tns9roi
- Equipo superstar: rtalspe

## NBA STREET HOMECOURT

En el menú principal, mantén pulsados a la vez L1 + R1 y pulsa a la vez las estás combinaciones:

- Todos los campos:

↑, ↓, ←, →.

- Todos los equipos:

←, →, ←, →.

## NEED FOR SPEED CARBONO

Pulsa estas secuencias de botones en la pantalla del título, según el título que quieras activar.

- Nitro infinita:  
↔, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■.
- Ayuda de equipo infinita:  
↓, ↑, →, ←, ←, →, ■.
- Speed Breaker infinito:  
↓, →, ←, →, ↑, ↓, ■.

## MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Introduce las siguientes combinaciones en la pantalla que se indique. Si quieras desactivar algún truco, vuelve a introducirlo.

### DESDE EL MENÚ DONDE ELIGES EQUIPO

- Desbloquear todos los personajes:

↑, ↓, ←, ↓, ←, ←, Start

- Todos los trajes:

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start

- Todos los poderes:

←, →, ←, →, ↑, ↓, ←, →, Start

- Nivel 99 para personajes:

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start

### DESDE EL MENÚ DE REVIEW

- Secuencias de video:

↑, ←, ←, ↑, ↓, Start

- Todos los tapices:

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start

- Todos los diseños:

↓, ↑, ↓, ↑, ↓, Start

- Todos los cómics:

←, →, ↑, ↓, Start

### DESDE EL MENÚ DE MISIONES DE CÓMICS

- Desbloquear todas las misiones de cómics:

↑, ↓, ←, ↓, ↑, ↓, Start

### DURANTE EL JUEGO (SIN PAUSAR)

- Modo Dios:

↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, Start

- Supervelocidad

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start

- Toque mortal:

←, →, ↓, ↓, ←, →, Start

### BONUS POR EQUIPO:

Si eliges a determinados personajes para crear tu equipo conseguirás de forma automática algunos bonus de poder. Aquí tienes la lista completa:

- Agents of SHIELD: Capitán América, Nick Fury, Spider-Woman y Wolverine.
- Nitro infinita:

↔, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■.

- Ayuda de equipo infinita:

↓, ↑, →, ←, ←, →, ■.

- Speed Breaker infinito:

↓, →, ←, →, ↑, ↓, ■.

Spider-Man, Moon Knight

- Marvel Royalty:

Black Panther, Dr. Strange, Thor y/o Storm.

- Fuerzas de la naturaleza:

Thor, Strom, Human Torch y/o Iceman.

- Nuevos Vengadores:

Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man y/o Spider-Woman.

- Los nuevos 4

Fantásticos: Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man y Wolverine.

- Pelotón poderoso:

Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel y Thor.

- Raven Ultimates:

Deadpool, Colossus, Moon Knight y Thing.

- Abrasadores:

Ghost Rider, Human Torch, Storm y Thor.

- Sobrenaturales:

Blade, Dr. Strange, Ghost Rider y Thor.

- Cerebros pensantes:

Think Tanks: Dr. Strange, Mr. Fantastic, Spider-Man e Iron Man.

- Especialistas en armas:

Blade, Captain America, Deadpool, Elektra y/o Nick Fury.

- X-Men: Colossus, Iceman, Storm y Wolverine.



## RESISTANCE: FALL OF MAN

- Dificultad Sobrehumana: Termina el modo Campaña en dificultad Difícil.
- Traje de operaciones negro con calavera (multijugador): Supera el modo Campaña en dificultad Sobrehumano y consigue todos los puntos de Habilidad.

### RECOMPENSAS:

Debes conseguir cierto número de puntos de habilidad:

- Paquete de diseños 1: 10 puntos.
- Paquete de diseños 2: 20 pts.
- Niveles invertidos: 70 puntos.
- Mochila Clank: 100 puntos.
- Skin Mecánico MP: 126 pts.
- Skin Soldado MP: supera el juego en dificultad Sobrehumana.

### PUNTOS DE HABILIDAD:

- Acupuntura es barata: mata a tres enemigos a la vez con el erizo Chicks.
- Pate de Chimera: pasa sobre 10 enemigos con el tanque en York.
- Bacon calientes: mata a 4 híbridos con el Ojo de Buey.
- Dura Pena: Mata a tres híbridos con una granada.
- Pies calientes: no recibir daño en las minas de Manchester.
- Sin lugar para esconderse: mata a cinco enemigos en un nivel disparándolos desde una valla con el Auger.
- Leer es divertido: consigue 10 inteligencia

- Cubos de carne supersónica: mata a tres Leapers con una granada fragmentadora.
- Tag, eres tú: mata a cinco enemigos con el Ojo de Buey en 30 segundos.
- Este es mi rifle, esta es mi pistola: mata a Stalker en el círculo de Tráfico de Manchester con el M5A2.
- Torretas: usa la pistola Sentry Chimera para matar seis enemigos.

## RIDGE RACER 7

### • Desbloquear descuentos:

Para conseguir el 10 y el 20% de descuento y el especial en cada una de las máquinas, tienes que lograr al menos 100 puntos de Manufactura en la máquina en cuestión. Las opciones son: Age, Absoluto, Danver, Gnade, Himmel, Kamata, Nazco, SinsengMotors, Soldat y Terrazi.

## SONIC THE HEDGEHOG

- Desbloquear el modo Libre: Supera todos los niveles, jefes y misiones en la ciudad con rango S.
- DESBLOQUEAR PERSONAJES
- Shadow: completa "Crisis City" con Sonic.
- Silver: véncale con Sonic cuando aparezca como jefe final.

## SPIDER-MAN 3

- Personaje secreto: La versión para PS3 incluye al nuevo Duende como personaje secreto controlable. Para ello, tienes que conseguir derrotarlo en tu primer enfrentamiento con él. Después, si acudes al menú de opciones, dentro de personajes, podrás elegirlo y manejarlo a bordo de su deslizador, el cual se controla únicamente con el Sixaxis. Disfrútalo.

## SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

### FINALES ALTERNATIVOS

Para desbloquear los diferentes finales de la aventura, completa la tarea requerida de la última misión antes de que la bomba sea desactivada. Además cumple estos requisitos, según el final que quieras ver.

- Final Bueno: Alcanza una confianza del NSA por encima del 33% y salva al menos dos de los tres objetivos.
- Final Normal: Alcanza una confianza del NSA inferior al 33% y salva los tres objetivos o supera el 33% de confianza y salva solamente un objetivo.
- Final Malo: Destruye los tres objetivos o destruye dos con una confianza por debajo del 33%.
- Ampliación del nivel Kinshasa:

Al final de este nivel, cuando tienes que usar el rifle de francotirador para disparar a Hamza Hishima, no le mates y espera a que la grúa en la que te encuentras se venga abajo. Emite la chisilla por haber errado, tu personaje apagará su radio y el nivel se extenderá durante varios minutos.

## TIGER WOODS: PGA TOUR 07

- Modo Cabezón: En el menú de trucos, mete como contraseña: tengallonhat

## TONY HAWK'S PROJECT 8

Ve a la pantalla de Password, dentro del menú de opciones e introduce estos códigos en función del efecto que quieras conseguir:

### DESBLOQUEAR PERSONAJES

- Christian Hosoi: hohohoso
  - Coronel y guardia de seguridad: militarymen:
  - Grim Reaper: enterandwin
  - Inkblot Deck: birdhouse
  - Jason Lee: notmono
  - Kevin Staal: mixtup
  - Nerd: wearlosers
  - Zombie: suckstobebad
- ### OTROS TRUCOS:
- Estadísticas en el aire completas: drinkup
  - Desbloquear especiales en la tienda de Skate: yougotitall

## TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

- Desbloquear a Jinpachi: Completa el modo arcade para que este personaje esté disponible. Luego, al seleccionarlo, pulsa □ para ver su forma demoníaca de *Dark Resurrection*, ▲ para su forma humana y ○ y × para su forma original de *Tekken 5*.
- Desbloquear los escenarios de Tekken 5: Completa el modo Arcade 3 veces.
- Elegir a Panda como luchador: Selecciona a Kuma y pulsa ○ para aceptar.

## VIRTUA FIGHTER 5

- Desbloquear a Dural: Termina el modo Arcade con cada personaje una vez.
- Desbloquear los escenarios de entrenamiento DOJO: Termina el modo Time Attack.

## VIRTUA TENNIS 3

- Cacerola como raqueta: Juega al minijuego "Pin Cruiser" y golpea tres bolas que están en fila. Si lo logras, desbloquearás el premio.

# S.O.S. TRUCOS

• ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Hobby Press S.A. PlayManía. Calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid indicando en el sobre "Trucos".

• MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@hobbypress.es

## SPIDERMAN 3

### Utilidad de los meteoritos

• Ricardo Sanz Varona (e-mail)  
Hola, playmaníacos, me gustaría que me dijeras para qué sirven exactamente los fragmentos de meteorito. Muchas gracias y un saludo.



comprar el Babylon Club, pero no tengo suficiente dinero. ¿Podéis ayudarme? Muchas gracias y felicidades por vuestro trabajo.



Existen diferentes formas de ganar buenas sumas de dinero, las cuales te resultarán fundamentales a la hora de adquirir los diversos inmuebles. Tienes las carreras de tráfico, competiciones de coches en las que puedes ganar buenos premios; el tráfico callejero, donde puedes obtener pequeñas cantidades de dinero "pasando" coches; y las guerras contra las bandas, donde al tiempo que limpian una zona de bandas rivales puedes robarles jugosos botines. Pero entre todas las formas de ganar dinero, la mejor y más rentable es la distribución de drogas a gran escala. Una vez que tomes contacto con Félix, éste te propondrá misiones que, en caso de superarlas con éxito, te valdrán para contactar con un proveedor de sustancias. Tres llegarán a un acuerdo con este proveedor, tu obligación será distribuir una importante cantidad de droga por todos los establecimientos que hasta el momento poseas. Las sumas de dinero que puedes obtener aquí te valdrán para comprar el Babylon Club y otros muchos bares y tiendas.

## SHADOW OF THE COLOSSUS

### Derrotar al noveno coloso

• Quique (e-mail)  
Hola, playmaníacos, me llamo Quique, soy de Leganés, y me gustaría saber cómo vencer al noveno coloso del juego *Shadow of the Colossus*. Espero que me podáis ayudar. Un saludo.



Lo que tienes que hacer primero es correr en círculos alrededor del coloso hasta conseguir atraerle hasta uno de los cráteres que expulsan vapor, donde quedará atrapado. Baja entonces del caballo, corre hasta él y clava unas flechas en la parte verde de sus piezas hasta que se derrumba contra el suelo. Sube entonces hasta su lomo por uno de los laterales de su cuerpo y después corre hasta su cabeza. Golpea su punto débil en el cráneo hasta acabar con su vida.

## SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

### Cómo comprar el Babylon Club

• Paco Martínez Torres (e-mail)  
Hola amigos, estoy jugando a *Scarface* (un juegazo increíble) y tengo que

## THE ELDER SCROLL IV: OBLIVION

- Duplicación de ítems: Consigue dos pergaminos mágicos del mismo tipo (no pueden ser robados) y pincha en uno de ellos dos veces para seleccionarlo. Despues sácalo del inventario y déjalo caer al suelo. Al recogerlo verás que se ha duplicado. Este truco no funciona con

determinadas armas y armaduras, exige que la calidad del ítem sea de 100 y necesitas que su carga mágica esté a tope.



**B-BOY**

Introduce estos passwords en el menú correspondiente:

- Desactivar códigos: 26939
- Desactivar IA rival: 41549
- Tener la barra al máximo (al igual que tu rival): 15483
- Ocultar marcadores: 56239
- Jugar como Anfítrion 1: 35535
- Jugar como Rack: 61275
- Rey del Ring Red Bull: 83083
- Toda la ropa: 20014
- Todo del modo Jam: 34589
- Todas las canciones: 78727
- Piernas locas: 93665
- Todo de Livin' Da Life: 39572
- Movimientos de los modos Livin' Da Life y Jam: 43649
- Abrir nivel Club: 17345
- Abrir nivel Pro: 11910

**BOB ESPONJA: LA CRIATURA DEL KRUSTACEO KRUJINTE**

En el menú principal, ve a "Extras" y a la opción "Introducir código". Mete estos códigos, ve a "Activar Objetos Bonus" y ve a los trucos.

- Jugar como Patricio Tux en el nivel "Búsqueda de la estrella": PATRICK.
- Jugar como Punk Spongebob en el nivel "Sueño de Diesel": SPONGE.
- Jugar como Spongebob Plankton en el nivel "Super Patty": PANTS.

**CALL OF DUTY 3**

- Abrir todos los capítulos y bonus del juego:

En la pantalla de selección de capítulo, mantén presionado el botón Select y pulsa:

→, ←, ↓, ↑, ■, □.

**SPIDER-MAN 3**

- Desbloquear el traje negro: Una vez completada la historia principal, colecciona 50 emblemas arácnidos para poder disfrutar de esta vestimenta.

- Puntos de héroe ilimitados: Durante el juego, toma una fotografía de todos los jefes y los miembros de bandas que quieras, pero deja al menos uno sin retratar.

**CARTOON NETWORK RACING**

- Desbloquear todo: En el menú principal pulsa: ↓, ○, ↓, □, ↑, ↓.

**DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2**

- Conseguir 100.000 zennys: Carga una partida de *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi*.
- Desbloquear las habilidades Maestras: Vence a 100 personajes en el Modo Batalla Ultimate.

**ERAGON**

- Modo Furia: Pausa, mantén L1, L2, R1, R2 y pulsa: ■, □, ○, ●.

**FIFA STREET 2**

- Todas las canchas: En el menú principal, mantén L1 + ▲ y pulsa: ←, ↑, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓.

**GHOST RIDER**

Supera el juego en dificultad Fácil y desbloquearás lo siguiente:

- **Habilidades:** Carga de cadena infinita, energía de espíritus infinitas, invencible, un golpe mata y modo Turbo.
- **Skins:** Blade, Ghost Rider 2009, Ultimate Ghost Rider y Venganza.
- **Modos de juego:** Supera el juego en dificultad Fácil y conseguirás abrir el nivel de dificultad Extrema. Si además superas el juego en dificultad Extrema conseguirás el skin del Motorista Fantasma clásico.

**GOD HAND**

- Cambiar traje: Cuando termines la primera partida, ve a la tienda y habla con el tendero de la izquierda. Éste te dará a elegir entre 4 nuevos trajes a utilizar: Carnaval, Karate, Devil Hand y Conejo, éste último sólo para Olivia.

Tras superar el modo historia, toma las fotografías que aún no has obtenido y recibirás 15 puntos. Salva entonces la partida y resetea la consola. Carga después la partida grabada y verás el apartado de fotos de villanos completo, lo que te supondrá otros 15 puntos más. Sigue salvando y reiniciando para continuar acumulando puntos.

**Combates 41 al 50 del Ring de Lucha**

acaba el juego en cualquier nivel. Si completas estos combates, accederás a una última pelea extra, la 51.

- **Modo Difícil:** termina el juego en modo Normal y podrás intentar superar con éxito este complicado modo.

- **Televisión:** una vez completado el juego por primera vez, acércate a la pantalla que verás dentro de la tienda. Allí podrás deleitarte con videoclips con los créditos del juego.

**GOD OF WAR II****EXTRAS DESBLOQUEABLES**

Una vez completado por primera vez el juego, entra en el apartado Tesoros del menú y podrás empezar a disfrutar de los primeros extras que has desbloqueado. Te explicamos en qué consisten estos primeros tesoros y cómo desbloquear los restantes:

**Desafío de los Titános:** Con todas las técnicas de combate aprendidas a lo largo de la aventura, ahora tendrás que afrontar 7 desafíos de lucha. Se desbloquea completando el juego en cualquier nivel.

**Arena de los Hados:** Un área de práctica de combate a la que sólo podrán acceder los mejores luchadores. Para desbloquearla necesitarás obtener el grado Titán en el "Desafío de los Titános".

**Modo Titán:** Sólo para los jugadores más avanzados. Completa la aventura en cualquier nivel y podrás volver a regalarla en este modo de dificultad.

**TRAJES DESBLOQUEABLES**

- **Atena:** Completa el juego en Modo Titán.
- **Odisea Oscura:** Completa el juego en Modo Dios.
- **General Kratos:** Colecciona los 20 ojos de ciclope.
- **Armadura Divina:** Obtén el rango Dios en el Modo Desafío.

**CONTRACCIONES**

- **Trinación:** ↓, ←, ↑, L1, R1, □, ○, ●.

- **Tiempo despejado:** ←, ↓, L1, R1, ↑, ←, ↓.

- **Tiempo ilusivo:** ←, ↓, L1, R1, ↑, ←, ↓, □.

- **Subir el nivel de búsqueda:** ↑, ↓, ←, ↑, L1, R1, □, ○, ●.

- **Ralentizar el juego:** ←, ↓, L1, R1, ○, □, ○, ●.

- **Conseguir un tanque:** ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, R1.

- **Camión de la basura:** ↓, ←, ↑, L1, R1, □, ○, ●.

- **Acelerar el reloj:** R1, L1, L1, ↓, ↑, ○, ↓, L1.

- **Acelerar el juego:** ←, ↓, R1, R1, ↑, □, ○, ●.

- **Todos los coches, excepto los de policía, se vuelven de color negro:** L1, R1, L1, R1, ←, ○, ↑, ○.

- **Todos los coches, incluyendo los de policía, se vuelven cromados:** ↑, ↓, ←, ↑, □, ○, ●.

- **Suicidarse:** ↑, ↓, ←, ↑, ○, L1, R1, ↓, ○.

- **Blindaje extra:** ↑, ↓, ←, ↑, ○, L1, R1, ↓, ○.

**Merluzo de la guerra**

Completa el juego en cualquier dificultad.

- **Hércules:** Completa el juego en Modo Titán.

- **Armadura Hidra:** Completa el juego en cualquier dificultad.

**GTA LIBERTY CITY STORIES**

Introduce durante el juego:

- **Grupo de armas 1:** ↑, ■, □, ↓, ←, ■, □, □, □.

- **Grupo de armas 2:** ↑, ○, ○, ↓, ←, ○, ○, ○.

- **Grupo de armas 3:** ↑, ✕, ✕, ↓, ←, ✕, ✕, ✕.

- **250.000\$:** L1, R1, □, L1, R1, □, L1, R1.

- **Chaleco al máximo:** L1, R1, ○, L1, R1, □, L1, R1.

- **Salud al máximo:** L1, R1, ✕, L1, R1, ■, L1, R1.

**GTA: VICE CITY STORIES**

Introduce los siguientes trucos durante el juego, sin pausar. No todos se pueden desactivar una vez introducidos, así que cuidado con los que uses:

- **Conjunto de armas 1:** ←, →, ✕, ↑, ↓, ■, □, ←, →.

- **Conjunto de armas 2:** ←, →, ■, □, ↑, ↓, □, □, ←, →.

- **Conjunto de armas 3:** ←, →, □, ↑, ↓, ○, ←, →.

- **Los coches te esquivan:** ↑, ↓, ←, →, □, ○, ●, ■.

- **Destruyendo los coches cercanos:** L1, R1, R1, ←, →, ■, □, ↓, R1.

- **Armadura a tope:** ↑, ↓, ←, →, ■, □, L1, R1.

- **Salud a tope:** ↑, ↓, ←, →, ○, □, L1, R1.

- **Conseguidos 250.000 dólares:** ↑, ↓, ←, →, ✕, ↑, ↓, ■, □, ○, ●.

- **Tu vuelves magnético:** ■.

- **Bajar el nivel de búsqueda:** ↑, ↓, ←, →, □, ○, ●.

- **Si tracción:** ↓, ←, ↑, L1, R1, □, ○, ●.

- **Tiempo despejado:** ←, ↓, L1, R1, ↑, ←, ↓.

- **Tiempo ilusivo:** ←, ↓, L1, R1, ↑, ←, ↓, □.

- **Subir el nivel de búsqueda:** ↑, ↓, ←, ↑, L1, R1, □, ○, ●.

- **Ralentizar el juego:** ←, ↓, L1, R1, ○, □, ○, ●.

- **Conseguir un tanque:** ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, R1.

- **Camión de la basura:** ↓, ←, ↑, L1, R1, □, ○, ●.

- **Acelerar el reloj:** R1, L1, L1, ↓, ↑, ○, ↓, L1.

- **Acelerar el juego:** ←, ↓, R1, R1, ↑, □, ○, ●.

- **Todos los coches, excepto los de policía, se vuelven de color negro:** L1, R1, L1, R1, ←, ○, ↑, ○.

- **Todos los coches, incluyendo los de policía, se vuelven cromados:** ↑, ↓, ←, ↑, □, ○, ●.

- **Suicidarse:** ↑, ↓, ←, ↑, ○, L1, R1, ↓, ○.

- **Blindaje extra:** ↑, ↓, ←, ↑, ○, L1, R1, ↓, ○.

**KINGDOM HEARTS II**

- **Final secreto:**

Debes completar el juego en dificultad Experto o llegar a la fase final del juego (los enfrentamientos finales contra Xemnas en *Kingdom Hearts*) habiendo completado el 100% del diario de Pepito en modo Normal, lo que significa superar todos los eventos opcionales y minijuegos (las fases con la nave gumi no cuentan). Puedes consultar el diario de Pepito y ver lo que te queda por hacer.

**LA LEYENDA DE SPYRO: UN NUEVO COMIENZO**

- **Salud infinita:**

Pausa el juego e introduce:

↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, L1, L1, R1, R1.

**LA LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES**

Pausa el juego, mantén los 2 "L" y los 2 "R" y pulsa:

- **Energía infinita:**

↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ←, ←.

- **Abrir todo:** ↓, ↓, ←, →.

**LEGO STAR WARS II****LA TRILOGÍA ORIGINAL****Desbloquear personajes:**

En la cantina de Mos Eisley, ve al mostrador y elige "Trucos" para introducir estos passwords.

- **BEN917:** Ben Kenobi (fantasma).
- **HLP221:** Boba Fett.
- **YWM840:** Han Solo (Hood).
- **CYG336:** Piloto rebelde.
- **PTR345:** Stormtrooper.
- **HHY382:** El Emperador.

**MARVEL ULTIMATE ALLIANCE**

En el punto de acceso de Shield, elige cambiar equipo, elige al miembro que quieras cambiar de entre los personajes e introduce estos códigos:

- **Nivel 99 para tus personajes:**

↑, ↓, ←, ↑, ↓, →, ↓, Start.

Introduce estos trucos en el menú principal o en el menú donde cambias de personaje:

- **Códigos de los héroes:**

↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, Start.

- **Todos los trajes:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, Start.

↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↓, Start.

- **Todos los poderes:** ←, ←, ←, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, Start.

Introduce estos trucos mientras estás jugando.

- **Modo Dios:** ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, Start.

←, ↓, ←, Start.

- **Supervelocidad:** ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, Start.

←, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, Start.

- **Toque mortal:** ←, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, Start.

←, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, Start.

**PERSONAJES OCULTOS**

- **Daredevil:** ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, Start.

↓, ↑, ↓, Start.

- **Estela Plateada:** ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↓, Start.

↑, ↑, ↓, ←, ←, Start.

**MEDAL OF HONOR VANGUARD**

Pausa el juego en mitad de un batalla y pulsa ↑, ↓, ↑, ↓, ↓.

Si lo haces correctamente, verás

aparecer un mensaje que dice "Escribe el truco del juego".

Acto seguido, introduce la siguiente combinación:

- **Blindaje extra:**

↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ←, →.

## NARUTO UZUMAKI CHRONICLES

- Rellenar la barra de Chakra:** Durante cualquiera de las pantallas de carga, mueve rápidamente en círculos el stick derecho y observarás como la palabra "cargando" que rodea el símbolo Konoha empieza a girar a



## MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Introdúcelos en la opción "?" dentro de la Cripta.

- Meat:** ↑, □, □, ○, ○, ↑.
- Red Dawn:** ○, L1, ↑, □, ○, ↓.
- Daegon:** R1, L1, ▲, ↓, ▲, ↓.
- Blaze:** ▲, □, ←, L1, ←, ○.
- Taven:** L2, ←, R1, ↑, ○, ↓.

## NFS CARBONO

Introdúcelos en la opción del título:

- Dinero extra:**  
↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, □, □, ▲.
- Nitro infinita:**  
←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, □.
- Speedbreaker infinito:**  
↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, □.
- Logos y vinilos especiales:**  
→, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, □.

## PADRE DE FAMILIA

- Desbloqueables:**

Para mejorar la pistola de rayos de Stewie necesitas recoger un cierto número de tornillos, que ahora te indicamos:

- Pistola de rayos:** 20.
- Bola de plasma nivel 1:** 100.
- Bola de plasma nivel 2:** 200.
- Bola de Hiperplasma nivel 1:** 300 tornillos.
- Bola de Hiperplasma nivel 12:** 400 tornillos.
- Lanzacohetes nivel 1:** 500.
- Lanzacohetes nivel 2:** 700.

## RESERVOIR DOGS

Selecciona la opción "Cheats" dentro del menú de Extras e introduce estos códigos.

- Todos los niveles abiertos:** L2, R2, L2, R2, L1, R1.
- Misión infinita:** R2, L2, ○, L2, \*\*, R2.

## SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Pausa el juego, elige la opción "Trucos" e introduce:

- Disminuir presión policial:** FLYSTR.
- Disminuir presión de las bandas:** NOBALLS.
- Medidor de pelotas lleno:** FPATCH.
- Munición al máximo:** AMMO.
- Rellenar salud:** MEDIK.
- Pista musical "El Mundo es tuyo":** TUNEME.

toda velocidad. Si lo haces bien, verás aparecer una bola azul y tu barra de Chakra quedará llenada en un 25%.

- Dificultad extra:** nivel Arena 1.
- Armas nunca se recalientan:** nivel Arena 2.
- Escudos nunca se recalientan:** nivel Arena 3.
- Conseguir todas las armas y sus mejoras:** nivel Arena 4.
- Recarga de protocolo automática:** nivel Arena 5.
- Recarga de salud automática:** nivel Arena 6.
- Modo Wireframe:** nivel Arena 7.
- Modo textura blanca:** nivel Arena 8.

## TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Introduce estos códigos en el apartado destinado a los trucos (los cuatro últimos no pueden ser salvados):

- Siempre con la barra especial a tope:** PointHogger
- Skater demonio:** EvilChimneySweep
- Mostrar coordenadas:** DisplayCoordinates
- Habilitar "manuals":** IMissManuals
- Skater en primera persona:** FirstPersonJam
- Propulsión a tope:** OotbaghForever
- Skater gigante:** IWannaBeTallTall
- Skater invisible:** NowYouSeeMe
- Pájaros grandes:** BirdBirdBirdBird
- Skater pequeño:** DownTheRabbitHole
- Equilibrio perfecto en los "manuals":** TightRopeWalker
- Equilibrio perfecto al "grindar":** LikeTiltingAPlate
- Habilidades perfectas:** IAmBob
- Skater Picasso:** FourLights
- Pájaros gigantes:** BirdBirdBirdBird
- Skater Sombra:** ChimneySweep
- Gente pequeña:** ShrinkThePeople
- Desbloquear todos los trajes y tablas:** RaidTheWoodshed
- Desbloquear todas las pruebas:** AdventuresOfKwang
- Desbloquear todas las películas:** FreeBozzler
- Desbloquear todos los skaters:** ImInterfacing

## ROPA DE TONY

- Con traje negro:** BLACK
- Con traje azul y gafas de sol:** BLUESH
- Tony con traje gris:** GRAY
- Traje gris y gafas:** GRAYSH
- Camiseta hawaiana:** HAWAII
- Camiseta hawaiana con gafas de sol:** HAWAIIIG
- Traje de colores:** SANDY
- Traje de colores con gafas de sol:** SANDYSH

## MISIONES

- Babylon Club Redux:** SI3
- Deliver:** SI2
- Freedom Team Redux:** SO7A
- Nacho Contreras:** SO9
- Nacho's Tanker:** SI0
- The Dock Boss:** A51
- Un-Load:** ST1

## COCHES

- Reparar el vehículo que conducimos:** TBURGLR
- Spawn 4x4 Bodog Stampede:** BUMMER
- Spawn Ariel MK III:** OLDFAST
- Spawn Bacinari:** 666999
- Spawn Bulldozer:** DOZER

## CLIMATOLOGÍA

- Cambiar el tiempo:** MARTHA
- Relámpagos:** SHAZAM
- Lluvia:** RAINY

## SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2

- Desbloquear el Anillo Berserker:** Cuando superes el juego, caga una "clear game file" y comienza la aventura en dificultad normal o difícil. Cuando llegues a la batalla en la que un demonio dice que posee un anillo poderoso, recibirás también el Anillo Berserker si ganas. Esta joya te permitirá jugar siempre que quieras al modo Berserk.

## SUPERMAN RETURNS

Tras haber empezado el juego "normal", pausa la partida e introduce este código.

- Desbloquearlo todo:** ←, ↑, →, ↓, ○, □, ○, ↑, →, □.

## THE RED STAR

Al completar cualquiera de los ocho niveles del modo Arena con un rango A o superior, podrá desbloquear diferentes trucos dentro del menú de clasificados. Son estos:

## DEVIL MAY CRY 3

### Atascado en la Aguja de cráneos

Alvaro Anguita (e-mail)  
Hola, playmanicos. Estoy atascado en el Devil May Cry 3, en una sala que se llama Aguja de cráneos o algo así. ¿Qué hay que hacer? Muchísimas gracias.



## GTA SAN ANDREAS

### Se busca chófer

Miguel Castro Gómez (e-mail)  
Hola! Quería saber si existe algún truco para el GTA San Andreas para conseguir un chófer personal o algo parecido. Muchas gracias.



Pues no, por el momento no tenemos constancia de que exista la posibilidad de disfrutar de un conductor propio en el juego, aunque la verdad es que sería una muy buena idea. Por ahora tendrás que hacer un esfuerzo y seguir siendo tú el que conduzca los diferentes vehículos.

## THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

### Un par de dudas

Jacques Blanc (e-mail)  
Hola, jugones, tengo un par de preguntas: ¿Tiene alguna ventaja ser vampiro? ¿Dónde puedo convertirme en Cuchilla?



## OKAMI

### Problemas con el caldero de agua

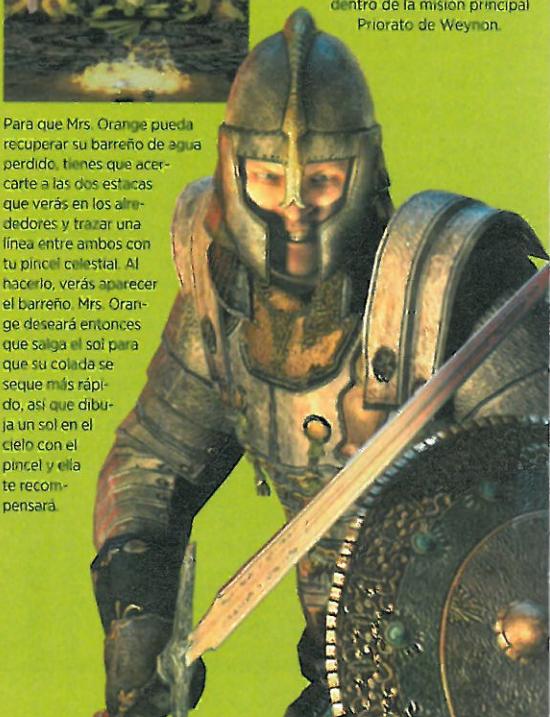
Ander Argosu (e-mail)  
Hola, playmanicos. Estoy atascado en Okami, cuando para coger un caldero de agua Mrs. Orange me dice que la falta algo. ¿Me podrás decir qué es y dónde está? Gracias.



Al convertirte en vampiro puedes disfrutar de algunas ventajas, como incrementar progresivamente los bonus en algunas habilidades y atributos, así como en resistencia a las armas normales. En cuanto a tu conversión en Cuchilla, Jauffre te lo ofrecerá cuando escoltes a Martín al Templo Soberano de las Nubes dentro de la misión principal Priorato de Weynon.

Para que Mrs. Orange pueda recuperar su barrilete de agua perdido, tienes que acercarte a las dos estacas

que verás en los alrededores y trazar una línea entre ambas con tu pincel celestial. Al hacerlo, verás aparecer el barilete. Mrs. Orange desechará entonces que salga el sol para que su collada se seque más rápido, así que dibuja un sol en el cielo con el pincel y ella te recomendará.





### 300 MARCH TO GLORY

• 25.000 Kleos  
Mientras estás jugando, pausa la partida e introduce la siguiente combinación:

↓, ←, ↓, ←, ↑, ←.

Sólo puede usarse una vez.

### ATV OFFROAD FURY

En "Player Profile", selecciona la opción "Enter Cheat" e introduce estos códigos:

• 1.500 créditos: \$moneybags\$  
• Todas las motos menos Fury: All Access

• Vídeos musicales: Billboard.

• Accesorios: Duds

• Rims: Dubs

• ATV: pímpin

• Nivel experto: Supera el nivel Normal con la copa de oro.

• Todas las carreras de campeonato:

En el menú principal, introduce esta combinación de botones:

█, ▲, ←, ←, ○, ○, L, R, R, ▲.

• Todos los tubos de escape:

Smog test G-Ride

• Torneo de hielo:

Completa el reto Amateur National, en nivel experto, consiguiendo la medalla de oro

• Conseguir nuevos ATV: Supera cada uno de los circuitos con una copa diferente para conseguir nuevos vehículos (copa de oro: 3 ATV, copa de plata: 2 ATV y copa de Bronce: 1 ATV).

### BREATH OF FIRE III

• Mucha vida: Incluye a Rei en tu grupo y lucha después contra Gootian. Úmplea la técnica Pilfer para poder absorber toda la vida que puedas de tu rival, hasta el máximo posible.

• Cambio de nombre:

Habla con las 3 hadas que encontrarás en la villa de las hadas. Repite con la tercera y te permitirá hacer el cambio.

• Seguir jugando al acabar:

Tras acabar el juego y ver todo el final de la aventura, espera a que aparezca la pantalla "Pulsa Start". Hazlo y podrás guardar la partida. Si continúas desde

esta partida podrás seguir jugando desde el jefe final y dedicarte a explorar el mundo o terminar todo lo que hayas dejado pendiente.

### BURNOUT DOMINATOR

• Escuchar la frase "Seega": Mantén el ○ mientras el juego está cargando. Cuando la pantalla cambie al logo de Sega, escucharás la famosa misaútila.

• Desbloquear el coche

**American Classic:** Consigue una medalla de oro en el evento Glacier Falls Maniac en las series clásicas.

• Desbloquear el coche

**American Drifter:**

Tienes que derrapar durante al menos 1 kilómetro durante el Desafío Glacier Falls Drift en la serie de Factoría.

### BURNOUT LEGENDS

#### DESBLOQUEAR COCHES

##### COMPACTOS

• **Asesino:** logra 15 takedown.

• **Policía:** logra medalla de bronce en el lago plateado en la carrera del aeropuerto T1 y T2.

• **Coche tuneado:** consigue cinco medallas de oro.

• **Gángster:** en el modo

Leyenda Cara a Cara, hazte con el oro en la bahía de la palma.

• **Legend:** en el modo Leyenda Cara a Cara, hazte con el oro en la carrera interestatal.

• **Aleatorio:** hazte con el oro en la eliminatoria del lago plateado.

• **Dominator:** consigue 10.000 puntos Burnout.

#### DESBLOQUEAR COCHES "MUSCLE"

• **Asesino:** logra 30 takedown.

• **Clásico Legend:** hazte con el oro en el gran reto en el modo Leyenda Cara a Cara.

• **Dominator:** consigue 25 puntos Burnout.

• **Legend J:** hazte con el oro en la carrera del aeropuerto T1 y T2 en Leyenda Cara a Cara.

• **Policía:** hazte con el bronce en la ciudad del puerto en el valle del amanecer.

• **Aleatorio:** hazte con el oro en la eliminatoria de la ciudad del puerto.

• **Coche tuneado:** consigue 20 medallas.

#### DESBLOQUEAR COCHES ASESINOS

• **Compacto:** logra 15 takedown.

• **Muscle:** logra 30 takedown.

• **Coupe:** logra 60 takedown.

• **Sport:** logra 100 takedown.

• **Super:** logra 150 takedown.

#### COCHES ESPECIALES

Juega en modo World Tour.

• **Policía:** hazte con el oro en todos los eventos Pursuit.

• **Camión de bomberos:**

hazte con el oro en todos los eventos Crash.

• **Jefe mafioso:** hazte con el oro en todos los eventos de Carrera.

### CARS

#### DESBLOQUEAR LA PISTA

##### BONUS SPEEDWAY REVERSED:

En el menú principal, mantén L y pulsa la siguiente combinación:

█, █, ▲, ▲, ▲, ▲, █.

### CHILI CON CARNAGE

#### INVENTIBLE:

Pon como nombre ERNESTO.

### DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Ve a "Extras" en el menú principal y elige "Cheats". Allí, introduce los siguientes códigos:

#### 100 PUNTOS DE RECOMPENSA:

REALSTUFF.

#### CANCIONES

##### ANYTHING GOES POR C-N-N: MILITAIN.

##### AFTER HOURS: LOYALTY.

##### BLINDSIDE POR BAXTER: CHOPPER.

##### BUST POR OUTKAST: BIGBOI.

##### COMP POR COMP: CHOCOCITY.

##### DRAGON HOUSE POR CHIANG: AKIRA.

##### GET IT NOW POR BLESS: PLATINUMB.

##### KOTO POR CHIANG: GHOSTSHELL.

### DRAGON BALL Z: SHIN BUOKAI

#### EMPEZAR TRANSFORMADO:

Elige a un personaje transformado y mantén R. Empezarás en ese estado.

#### MINIJUEGO DRAGON CLICK:

En el menú principal, tras superar el juego, pulsa L y verás que en el Radar Dragón las palabras "Dragon Click" aparecen. Pulsa R para empezar el minijuego. El objetivo es tan sencillo como pulsar el botón R tantas veces como puedas en el tiempo que te dan.

#### FRANTIX

En la pantalla de selección de nivel, mantén L y R para que aparezca una pantalla en la que introducir unos códigos de 8 letras y mete estos:

##### NIVELES ABIERTOS: LVLANY1

##### DESACTIVAR LA SELECCIÓN DE NIVELES: LVLANY0

##### INVENCIBILIDAD: INVINC1

##### DESACTIVAR INVENCIBILIDAD: INVINC0

### FULL AUTO 2: BATTLELINES

Ve al apartado de trucos del menú para introducir los siguientes códigos:

#### TODOS LOS COCHES:

↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, →.

#### TODAS LAS PRUEBAS:

Start, ←, Start, →, →, ▲, ×, █.

Start, R, ↓, Start.

### GTALIBERTY CITY STORIES

Introduce durante el juego (sin pausar ni nada):

#### ARMADURA A TOPE:

L, R, ○, ▲, L, R, ×, L, R.

#### Salud al máximo:

L, R, ×, L, R, █, L, R.

#### CONSEGUIR 250.000 DÓLARES:

L, R, ▲, L, R, ○, L, R.

### GTA VICE CITY STORIES

Introduce durante el juego:

#### ARMADURA:

↑, ↓, ←, →, █, █, █, L1, R1.

#### Salud:

↑, ↓, ←, →, ○, ○, L1, R1.

#### GRUPO DE ARMAS 1:

←, →, ×, ↑, ↓, █, ←, →.

#### GRUPO DE ARMAS 2:

←, →, █, ↑, ↓, ▲, ←, →.

#### GRUPO DE ARMAS 3:

←, →, ▲, ↑, ↓, ○, ←, →.

#### DESTRUIR TODOS LOS COCHES:

L1, R1, R1, ←, →, █, ↓, R1.

#### RELOJ MÁS RÁPIDO:

R1, L1, L1, ↓, ↑, ×, ↓, L1.

#### SIN NIVEL DE BÚSQUEDA:

↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ×, ×.

### EA REPLAY

#### INVENTIBLE Y SELECCIONAR NIVEL EN WING COMMANDER:

En la pantalla de selección de fase pulsa: ×, ○, ×, █, █, L, R, ▲, Start.

#### 10 VIDAS EN LUGAR DE 3 EN DESERT STRIKE:

En el menú principal de Desert Strike, pulsa █ para acceder a la pantalla de passwords e introduce: BQQQAEZ

### EL PADRINO

Cumple las siguientes condiciones.

#### DIFICULTAD SHADOW STALKER ABIERTA:

Completa el juego una vez y emplea una nueva partida. Podrás seleccionar la dificultad más alta.

#### Opciones Extra:

Completa el juego una vez. Despues, ve a "Opciones extra" y podrás acceder a todas las secuencias del juego.

#### PERSONAJES EXTRA EN MODO MULTIJUGADOR:

Completa el juego con un ranking "A" en todas las misiones en cada dificultad. Los personajes con la palabra "New" sobre él estarán desbloqueados.

### FRANTIX

En la pantalla de selección de nivel, mantén L y R para que aparezca una pantalla en la que introducir unos códigos de 8 letras y mete estos:

#### NIVELES ABIERTOS: LVLANY1

#### DESACTIVAR LA SELECCIÓN DE NIVELES: LVLANY0

#### INVENCIBILIDAD: INVINC1

#### DESACTIVAR INVENCIBILIDAD: INVINC0

### GHOST RIDER

Introduce como nombre de perfil estos passwords:

#### MAPA EXTRA MULTIJUGADOR: BADLANDS

#### JENNY EN MULTIJUGADOR: ALLIES

### JUICED: ELIMINATOR

• Coches y circuitos para el modo arcade: Introduce PIES en el modo Trucos.

### KILLZONE: LIBERATION

Para lograr estas habilidades, consigue el número de puntos indicado:

#### 3 GRANADAS: 20 PUNTOS.

#### 3 JERINGUILLAS: 60 PUNTOS.

#### C4 SE PONE MÁS RÁPIDO: 100.

#### LAS MINAS SE DESMONTAN EL DOBLE DE RÁPIDO: 180 PUNTOS.

#### 3 GRANADAS DE HUMO: 140.

#### 4 MINAS DE PRESIÓN: 220.

#### CUERPO A CUERPO DOBLE DE DAÑO: 260 PUNTOS.

#### 50% MÁS SALUD: 300 PUNTOS.

#### COMPAÑERO CON UN 50% MÁS DE SALUD: 340 PUNTOS.

#### MUNICIÓN ILIMITADA: 480.

### L.A. RUSH

Introduce durante el juego:

#### 5000 DÓLARES:

↑, ↓, ←, →, ○, ←, R2, ↑.

### LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL

#### DESBLOQUEAR PERSONAJES

En la cantina de Mos Eisley, ve al mostrador y elige "Trucos" para introducir los siguientes passwords que te damos a continuación:

• BEN917: Ben Kenobi (fantasma).

• HLP221: Boba Fett.

• TTT289: Ewok.

• SMG219: Grand Moff Tarkin.

• NAH118: Greedo.

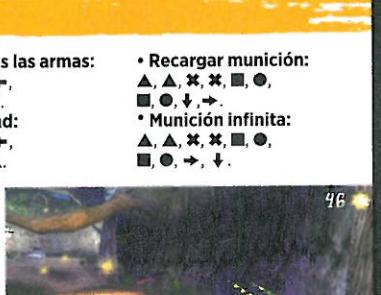
• YWM840: Han Solo (Hood).

• JAW499: Jawa.

• CYG336: Piloto rebelde.

• EKU849: Soldado rebelde (Hoth).

• PTR345: Stormtrooper.



- HYH382: El Emperador.
- NNZ316: Piloto TIE Fighter.
- QYA828: Interceptor TIE.
- PEJ821: Tusken.

• **Desbloquear a Santa Jedi:** En la cantina de Mos Eisley, introduce estos dos códigos en la barra:

CL4U5H (para el gorro y la ropa roja de Santa) y TYH319 (parar la barba blanca extra).

Ve a la opción de crear un personaje y crea uno usando una cabeza humana, la ropa roja apropiada y el gorro de Santa Claus. Puedes ponerle el sable láser que quieras.

Después, ve al menú de Extras y activa la opción "Disfraz 3". Por último, elige al personaje en el modo Libre y listo.

### LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES

Pausa, mantén L y R y pulsa: Pausa, mantén L y R e introduce las siguientes combinaciones:

- **Invencible:** ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Habilidades al máximo:** ←, ↓, →, ↓.
- **Abrir todo:** ↓, ←, ↑, →.

### LOS SIMS 2: MASCOTAS

• Desbloquear la estatua de trucos: Durante el juego introduce para activar el truco: L, L, R, X, X, ↑.

### MEDAL OF HONOR HEROES

#### TRAJES DESBLOQUEABLES

Elimina el número de enemigos o cumple el requisito exigido en el modo Campaña.

- **Artillero marino:** 50 enemigos.
- **Piloto americano:** 75 enemigos.
- **Fuerzas Especiales:** 100.
- **Policia secreta:** 150 enemigos.
- **Infantería de invierno:** 200.
- **Sargento:** Completa el modo Campaña con dificultad Veterano.

### NBA BALLERS: REBOUND

Introduce estos códigos en la sección "phrase-ology":

- **Camiseta alternativa de Steve Francis:** RISING STAR
- **Allen Iverson grabando en el estudio:** THE ANSWER
- **Yate de Scottie Pippen:** NICE YACHT
- **Todas las camisetas alternativas, jugadores y películas:** NBA BALLERS TRUE PLAYA

### PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO

Introduce durante el juego:

- **Modo Dios:** ▲, ○, ●, ▲, ▲, ■, X, X.

### RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA

#### ITEMS ESPECIALES Y SECRETO

Necesitas tuercas de titanio para desbloquearlos. Luego, ve a la sección "Especiales" en el menú de pausa y activa los desactivados. Ahoita te indicamos el número de tuercas que necesitas en cada caso:

- **Skin vacaciones tropicales:** 4.
- **Skin Capitán Pirata:** 6 tuercas.
- **Skin Ratchetzilla:** 6 tuercas.

### DESBLOQUEAR TRUCOS

Necesitas puntos de habilidad, que conseguirás realizando diversas tareas. Cuando tengas bastantes puntos, ve al menú de trucos para "comprártolos" y activarlos. Ahora te indicamos los puntos necesarios.

- **Clank gigante cabezón:** 1.
- **Clank cabezón:** 3 puntos.
- **Ratchet cabezón:** 5 puntos.
- **¡Ella está ardiente!**: 7 puntos
- **Más Cowbell:** 8 puntos.
- **Niveles espejo:** 10 puntos.
- **Super Bloom:** 12 puntos.
- **Enemigos cabezones:** 14.
- **Cambiar de arma:** 16 puntos.
- **Rayo de confusión:** 20 puntos.
- **Modo Hardcore:** 24 puntos.
- **Mooo!:** 24 puntos.
- **Viejo Timey:** 24 puntos.
- **Trepar a la casa del árbol:** 25.

### ROCKY BALBOA

#### NUEVOS BOXEADORES

Vence en los combates históricos indicados.

- **Apollo Creed (Rocky IV):** de Apollo Creed contra Ivan Drago.
- **Mason "The Line" Dixon:** de Rocky contra Mason Dixon.
- **Rocky V:** El combate de Mason Dixon contra Rocky Balboa

### TEKKEN: DARK RESURRECTION

- **Minijuego Command attack:** supera el modo Historia 2 veces con cualquier personaje.
- **Minijuego Tekken Bowling:** supera el modo Historia 3 veces con cualquier personaje.

### TEST DRIVE UNLIMITED

Para recibir coches gratis tienes que tener suficiente espacio en tu garaje y cumplir los siguientes requisitos:

- **AC 289:** Gana todas las carreras Rookie.
- **Cadillac XLR-V:** Llega primero en todas las carreras.
- **Caterham CSR 260:** Preside el Car Club Clubman.
- **Chevrolet Corvette Stingray:** Preside el Car Club Classic

### Ford Shelby Cobra Concept:

Preside el Club Stripe

• **Ford Shelby GR-1 Concept:** Vence en todas las carreras de la liga Touring car

• **Jaguar Type E coupe:** Preside el Club D'Elegance

• **Koenigsegg CC8S:** Supera las series Master Challenge

• **Lamborghini Countach 25th Anniversary:** Gana un millón de puntos

• **Lamborghini Miura P400SV:** Gana el Lamborghini GP

• **Lotus Esprit V8:** Vence en las carreras Laenani

• **Mercedes-Benz CLK DTM AMG:** Preside el German Car Club

• **Shelby Cobra Daytona Coupe:** Gana 500000 puntos

• **Spyker C8 Spyder T:** Preside el Club Accolade Ala Moana

### THE WARRIORS

Introduce durante el juego:

- **Salud infinita:** ↑, ▲, R, Select, X, L.
- **Furia infinita:** ■, ○, ▲, Select, X, ←.
- **Aumentar la capacidad de Flash:** L, X, R, L, L, ●.

### TONY HAWK'S PROJECT 8

Introduce en la pantalla de trucos, dentro de "Opciones":

- **Yougotitall:** Todos los especiales abiertos y lista de especiales en la tienda.
- **Jammpack:** siempre especial.
- **Allthebest:** estadísticas a tope.
- **Shellshock:** foco infinito.
- **Travis Barrer:** plus44

### VALKYRIE PROFILE

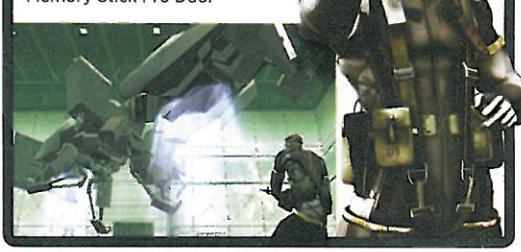
Supera Seraphic Gate el número de veces indicado para desbloquear estos elementos:

- **Angel Slayer:** más de 10 veces.
- **Book of Riddles 1-8:** 9 veces (un libro por cada vez)
- **Tri-Emblem:** 2 de veces
- **Escena secreta:** Si terminas el juego con el final bueno, aguarda a que los créditos finalicen y verás una escena extra.

### METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

#### Desbloquear personajes especiales:

- **Teliko (MGA):** ten una partida guardada de *Metal Gear Acid!* en la Memory Stick Pro Duo.
- **Venus (MGA2):** ten una partida guardada de *Metal Gear Acid!* 2 en la Memory Stick Pro Duo.
- **Major Zero:** ten una partida guardada de *Metal Gear Digital Novel* en la Memory Stick Pro Duo.
- **Elisa:** alcanza el nivel 80 en la unidad médica.
- **Gene:** recluta 200 soldados y elimínale con la pistola de dardos.
- **Paramedic:** contacta con ella por radio en la base de comunicaciones y acude a la cista.



### RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

### Esquivando los mordiscos

• **Daijon (e-mail)**

Hola, soy un fanático. Tengo una duda, he visto varios videos en los que es posible librarse de los mordiscos de los zombis sin que apenas te toquen. Lo he visto en varios juegos, en especial en el *Code Veronica X*, pero no me sale. ¿Se puede hacer de verdad? Gracias.



La función de esquivar, botón X, fue

una novedad introducida en el *Resident Evil 3* de PlayStation, pero que mucho nos tememos no está incluida en el *Code Veronica X*. Lo más parecido existe en este juego es el giro de 180 grados que puedes ejecutar pulsando ↓ + ● y que te permitirá girarte rápidamente y huir por piernas del zombi que tengas enfrente.

### CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS

### Vencer a Trevor Belmont

• **Andrés Rengifo (e-mail)**

Hola, necesito saber cómo pasarme a Trevor Belmont, el rival del fálico. Muchas gracias.



Para este jefe debes aprender a esquivar bien sus ataques. Uno lo hace desde lejos, lanzándote un chorro de fuego blanco que tendrás que bloquear. Cuando se abalance sobre ti, hará uno o dos combos. En su primer combo, comenzará con soltando tres latigazos y puede que finalice el combo con un círculo de agua sagrada. Lo mejor es alejarte rodando para evitar que los latigazos te alcancen. Su segundo combo comienza con algunos puñetazos y después una serie de patadas. La patadas pueden ser bloqueadas, pero no el combo entero, así que lo mejor es que te alejes en cuanto empieza a golpear con los pies. Por lo general, todos sus golpes son bloqueables, pero no los combos enteros, así que tendrás que optar por detener algunos y esquivar otros. Cada vez que realiza uno de estos combos, a no ser que los finalice con el agua bendita, quedará expuesto tras usar su puño cargado, del cual tendrá que huir saltando o rodando. En cada ofensiva le podrás quitar un poco de vida, cediendo sus ataques cuando le has robado el 25% de sus fuerzas.

### RESISTANCE: FALL OF MAN

### Puntos de habilidad

• **Rui Sanz (e-mail)**

Hola, me gustaría saber cómo ganar los siguientes puntos de habilidad del juego *Resistance: Fall Of Man*:

- **Por qué gritan esos cirios?** Mata 8 híbridos con fuego en 30 segundos.
- **Vaya mareo.** Agresión ilógica, "Llegaron desde atrás", "Creo que este es tuyo", "Una nueva clase de fermentación", "En una mano cerveza, en la otra dardos", "Le Parkour", "Sólo vainilla, por favor", "¿Qué haría Hale?" y "Devolver el remitente". Gracias.



Esto es lo que tienes que hacer:

- **¿Por qué gritan esos cirios?** Mata 8 híbridos con fuego en 30 segundos.
- **Vaya mareo.** Mata 5 siervos con una trampa de Bullseye.
- **Agresión ilógica.** Vuela todos los coches en el pueblo del cañón de Cheddar.
- **Llegaron desde atrás.** Atropella 3 híbridos conduciendo marcha atrás.
- **Creo que este es tuyo.** Usa únicamente armas de las quimeras durante el acercamiento final a la torre.
- **Una nueva clase de fermentación.** Mata a todos los enemigos en la cafetería de la base sur con la Zapatadora XR-003.
- **En una mano cerveza, en la otra los dardos.** Dentro de la base sur, acierta en el centro de cada una de las 4 dianas con L2 Precisión.
- **Le Parkour.** Limpia los campos de batalla y tejadillos en las afueras de Londres en 5 minutos.
- **Sólo vainilla, por favor.** Alcanza la sala del reactor sin emplear ni granadas ni el fuego secundario de las armas.
- **¿Qué haría Hale?** Mata a un ángel usando sólo la escopeta de combate Rossmore 236.
- **Devolver el remitente.** Acierta a 5 objetos que te arrojen los ángeles antes de que te alcancen.





12+

Género  
**LUCHA**  
Desarrollador  
**DIMPS**  
Editor  
**ATARI**

Lanzamiento  
**YA DISPONIBLE**

Precio  
**49,95 €**

Textos  
**CASTELLANO**

Voces  
**INGLÉS/JAPONÉS**

Jugadores WI-FI  
**HASTA 2**

Modo Online  
**NO**

Guardar partidas  
**AL FINALIZAR COMBATE**

Página web  
[ATARI.COM/](http://ATARI.COM/)

CLAVES PARA DESBLOQUEAR TODOS LOS **SECRETOS DE LOS SAIYANOS**

# Dragon Ball Z Shin Budokai 2

El nuevo *Dragon Ball* para PSP oculta multitud de secretos, personajes, opciones de mejora y alternativas de batalla. Para descubrirlos todos tienes que convertirte en un auténtico superguerrero. Y si además tienes una guía tan práctica como ésta, mejor que mejor.

## » CONSEJOS PARA SALIR VICTORIOSO



Cada combate y cada personaje es un mundo, pero los siguientes consejos pueden ser aplicados a cualquier pelea y seguro que ayudan a resultar vencedor.



**1- Aprende a no ejecutar los ataques definitivos** que consumen cinco barras y te pueden dejar al descubierto. Úsalos sólo cuando el rival se encuentre desprotegido o muy cerca. ①



des configurarlo a tu gusto en las opciones de mejora. ③



obtendrás un aura protectora, y si lo acompañas de ▲ dejarás al rival sin aliento de un golpe seco. ⑤

**2- A veces es mejor protegerse y esquivar que atacar.**

Deja que el rival lleve la iniciativa y cuando veas que se equivoca contraataca sin piedad con tus mejores técnicas. ②

**4- Patadas y puños sencillos** no son las mejores técnicas

de ataque, pero si tienes que

hacerlo asegúrate de acabarlos con un ataque de potencia

(▲) para causar más daño. ④

**3- Distribuye sabiamente las habilidades de tu guerrero,** si notas que su punto fuerte no

son los combos siempre pue-

**5- El botón R es fundamental,** si lo presionas con \* apretado



## » MEJORAS DE PERSONAJES

Todo luchador dispone de nueve habilidades como Salud, Ki, Golpes de potencia, de velocidad y ataques especiales entre otros. Estas características se pueden mejorar con "cartas" que se pueden conseguir de dos maneras, bien avanzando en el modo historia o comprándolas con el dinero obtenido en cualquiera de los modos de juego. Hasta 9 cartas pueden ser añadidas a cada personaje en 9 celdas diferentes. Dependiendo de las cartas adquiridas podemos centrarnos en mejorar unos u otros atributos.

### TIPOS DE MEJORAS

Hay tres tipos de mejoras. Las normales mejoran las habilidades sumando de 1 a 9 puntos en cada apartado. Conseguir mejoras de 9 puntos es cosa de avanzar en el modo historia. ①

**• Mejoras de Power up:** son cartas que mejoran en una cantidad determinada las cartas contiguas a ellas, dependiendo de las direcciones en que señalen. Su correcta disposición en la tabla de mejoras puede potenciar al luchador de forma considerable. ②



**• Power Up Booster:** Son las cartas que aumentan en un valor determinado las características del luchador. Son fáciles de conseguir. ③

**• Ultimate Booster:** Son las encargadas de elevar la potencia de nuestro guerrero a niveles muy altos. No están pre-



sentadas desde el principio y hay que desbloquearlas para luego adquirirlas a un alto precio. ④

**• Desbloquear celda:** No es una mejora en sí, pero es imprescindible para abrir celdas de personaje y situar cartas de mejora, necesario para sacar partido al luchador. ⑤



# » DESBLOQUEAR PERSONAJES EN ANOTHER ROAD



A continuación te indicamos los requisitos necesarios para desbloquear a nuevos personajes en cada capítulo del modo historia.

## CAPÍTULO 1

El capítulo primero te servirá para familiarizarte con el manejo de los personajes (en este caso Trunks) y para entrar en la dinámica de las batallas. Aprovecha para aprender.

## CAPÍTULO 2

- Desbloquear a: Dabura.
- Cómo: Derrotale en el segundo nivel del capítulo 2.

## CAPÍTULO 3.1

- Desbloquear a: Piccolo N.T.
- Cómo: Derrótele al superar el camino alternativo del tercer nivel. ①

## CAPÍTULO 3.2

- Desbloquear a: Goku, Gohan adulto y Vegeta Nueva Transformación
- Cómo: Completa el capítulo

## CAPÍTULO 4.1

- Desbloquear a: Krilin N.T.
- Cómo: Completa el capítulo.

## CAPÍTULO 4.2

- Desbloquear a: Cooler con N.T. ②
- Cómo: Encuentra tres bolas de Dragón

## CAPÍTULO 4.3

- Desbloquear a: Trunks N.T.
- Cómo: Encuentra 5 bolas de dragón

## CAPÍTULO 4.4

- Desbloquear a: Cooler N.T
- Cómo: Encuentra las bolas restantes

## CAPÍTULO 4.5

- Desbloq. a: Broly con N.T
- Cómo: Derrota a Broly ay a sus aliados. ③

## CAPÍTULO 5.1

- Desbloquear a: Super Buu
- Cómo: Vence a Dabura con Super Buu

## CAPÍTULO 5.2

- Desbl. a: Nuevo Booster ④
- Cómo: Vence a Super Buu

## CAPÍTULO 5.3

- Desbloquear a: Gohan N.T
- Cómo: Vence a Janemba con Gohan

## CAPÍTULO 5.4

- Desbloquear a: Pikkon
- Cómo: Vence a Janemba con Pikkon

## CAPÍTULO 5.5

- Desbl. a: Teen Gohan N.T
- Cómo: Vence a Pikkon con Bardock

## CAPÍTULO 5.6

- Desbl.: Teen Gohan N.T
- Cómo: Vence a Bardock con Gohan

## CAPÍTULO 5.7

- Desbloquear a: Bardock y Nuevo Booster ⑤
- Cómo: Derrota a Goku con Bardock

## CAPÍTULO 5.8

- Desbl. a: Gohan del Futuro N.T
- Cómo: Vence al Androide 18

## CAPÍTULO 5.9

- Desbl. a: Gohan del Futuro N.T
- Cómo: Vence a Gohan del futuro con Gohan

## CAPÍTULO 5.10

- Desbl. a: Gohan del Futuro N.T
- Cómo: Vence a Gohan del futuro con Goku

## CAPÍTULO 6.1

- Desbloquear a: Gotenks N.T ⑥ y Ultimate Booster
- Cómo: Derrota a Super Buu, Broly y a sus aliados

## CAPÍTULO 6.2

- Desbloquear a: Vegeto N.T
- Cómo: Derrota a Super Buu con Vegeto

## CAPÍTULO 7.1

- Desbl. a: Nuevo Booster ⑦
- Cómo: Derrota al ejército de Super Buus

## CAPÍTULO 7.2

- Desbloquear a: Goku N.T ⑧
- Cómo: Derrota a Goku SSJ3

## CAPÍTULO 7.3

- Desbl. a: Super Buu N.T
- Cómo: Derrota a Super Buu y a sus aliados

## CAPÍTULO 7.4

- Desbloquear a: Última transformación de Super Buu ⑨ y a Janemba
- Cómo: Derrota a Super Buu y al resto de deludidores

## EXTRAS

- Desbloquear a: Majin Vegeta
- Cómo: Completa el juego con grado A, evitando que los enemigos destruyan las ciudades en el último capítulo. ⑨

NOTA: N.T= Nueva Transformación



Hey! Don't ignore me!

Enough.

# » LA MEJOR FORMA DE SUPERAR LOS 50 RETOS



1



2



3

Mientras algunos retos no plantean mucho problema, otros precisan si resultan más complicados y requieren de cierta estrategia o combos que al principio pueden no resultarnos familiares. A continuación te desgranamos las claves para superarlos sin problemas.

## RETO 1 Y 2

- **Objetivo:** Realiza el Aura Burst Smash
- **Ejecución:** Presiona **R** y a continuación **▲**.

## RETO 3:

- **Objetivo:** Realiza el Aura Burst Blast
- **Ejecución:** Presiona **R** y a continuación **●**. A tu personaje lo iluminará un aura de color.

## RETO 4 Y 5

- **Objetivo:** Realiza Ataques Especiales
- **Ejecución:** Presiona **↔ + ●**

## RETO 6 Y 7

- **Objetivo:** Realiza Ataques definitivos
- **Ejecución:** Almacena 5 barras de Ki y ejecuta **↑ + ●**

## RETO 8

- **Objetivo:** Libera el Aura de Defensa **①**
- **Ejecución:** El Aura de Defensa se obtiene dejando **✗** pulsada mientras presionas **R**

## RETO 9, 10, 11 Y 12

- **Objetivo:** No recibir ningún daño en el tiempo asignado.
- **Ejecución:** Aléjate de tu enemigo y vuela en círculos alrededor de él hasta agotar el tiempo.

## RETO 13

- **Objetivo:** Rompe la defensa rival. **②**
- **Ejecución:** Usa combinaciones de **R** y **▲** hasta que se de por vencido.

## RETO 14

- **Objetivo:** Derrota al enemigo usando sólo el botón de defensa.
- **Ejecución:** Carga al máximo tu Ki y haz un Aura Burst Smash para encadenarlo con un ataque definitivo. Hazlo un par de veces.

## RETO 15 Y 16

- **Objetivo:** Ejecuta el Pursuit Finish.
- **Ejecución:** Manda al enemigo lejos de un golpe seco o lanzamiento y a continuación presiona **R** 2 veces más para encadenar la secuencia de golpes.

## RETO 17

- **Objetivo:** Golpea al rival por detrás.
- **Ejecución:** Pégate al rival y cuando te vaya a golpear presiona **↔ + ✗** para teletransportarte y golpearle.

## RETO 18, 19 Y 20

- **Objetivo:** Derrota al enemigo en el tiempo asignado **③**
- **Ejecución:** Comienza atacando con Aura Burst y conecta con los ataques definitivos (**↑** y **●**). Si usas combos de patadas acábalo con **▲** apretado y mantén la guardia en las distancias cortas.

## RETO 21

- **Objetivo:** Consigue un Perfect.
- **Ejecución:** Consigue un "Perfect" esquivando los ataques Ki y encadenando tantos ataques como sea posible.

## RETO 22, 23 Y 24

- **Objetivo:** Derrota al enemigo dentro del tiempo asignado.
- **Ejecución:** Lucha con precaución, especialmente en el 24, y guarda suficiente Ki para terminar con él cuando le quede una barra o menos de energía.

## RETO 25 Y 26

- **Objetivo:** Vence sin usar los ataques Ki.
- **Ejecución:** Tendrás que concentrarte en encadenar combos más simples. Las distancias cortas ayudarán.

## RETO 27

- **Objetivo:** Cancela los ataques de carga.
- **Ejecución:** Los ataques de carga se realizan apretando **▲**, para cancelarlo aprieta **R** antes de soltar el ataque.

## RETO 28 Y 29

- **Obj:** Haz ataques de carga. **④**
- **Ejecución:** Un par de segundos con **▲** presionado librarán este ataque, realízalo tantas veces como lo pidan.



## » CÓMO ACTIVAR LOS TRUCOS

### • SÚPER GUERRERO DESDE EL PRINCIPIO

Elige uno de los personajes en su modalidad super guerrero y mantén pulsado **R** mientras lo seleccionas. Al principio del combate tu guerrero ya estará transformado.

### • DESBLOQUEA LA ZONA BONUS

Supera el modo arcade una vez y ve al menú de opciones. Entra en la opción bonus y podrás escuchar la música del juego y disfrutar de otras curiosidades.





4



5



6

#### RETO 30 Y 31

- Objetivo:** Esquiva los golpes del enemigo 7 veces.
- Ejecución:** Cuando el enemigo te ataque de cerca, presiona **★ + ■** para agacharte.

#### RETO 32

- Objetivo:** Záfate del agarre rival.
- Ejecución:** Si te intentan agarrar presiona **★ + ■**.

#### RETO 33

- Objetivo:** Evita caer al suelo cuando te lancen.
- Ejecución:** Cuando te lancen al suelo de un golpe presiona **↓ + ★** para evitar la caída.

#### RETO 34

- Objetivo:** Para las ondas de energía del enemigo. (34)
- Ejecución:** Cuando la onda esté muy cerca de ti presiona **→ + ★** a la vez.

#### RETO DEL 35 AL 40

- Objetivo:** Derrota al enemigo perdiendo el uso de un botón específico. ⑤
- Ejecución:** un reto muy complicado. Asegúrate de hacer daño con los ataques de combinación del gatillo R.

#### RETO 41 Y 42

- Objetivo:** Encadena combos de 5 y 10 golpes.
- Ejecución:** Encadena combos de 5 y 10 golpes con cualquier Pursuit Finish.

#### RETO 43

- Objetivo:** Consigue un combo de 15 golpes
- Ejecución:** Ejecuta un Ataque Definitivo (Ultimate Attack) de 9 golpes y acto seguido activa su segunda parte (mira las tablas de golpes). Personajes como Trunks, Gohan o Broly lo tienen más fácil.

#### RETO 44

- Obj.:** un combo de 20 golpes
- Ejecución:** elige a Super Trunks y ejecuta su Ataque Definitivo. ⑥ Tras 6 golpes, activa la segunda parte del ataque con ⑦, lo que debería darte unos 16 golpes si van encadenados. Luego acércate a toda velocidad (R) y encadena combos de puños hasta los 20. También te servirán Vegeto o Goku en SSJ3.

#### RETO 45

- Objetivo:** Golpea al enemigo 3 veces por detrás
- Ejec.:** igual que en el reto 17.

#### RETO 46

- Objetivo:** Causa un daño de 1200 pts. ⑦
- Ejecución:** Un luchador como Goku y su Spirit Bomb o Vegeta y su Final Flash causarán el daño requerido.

#### RETO 47

- Objetivo:** Causa un daño de 2000 pts. ⑧
- Ejecución:** elige a Gohan en Super Saiyan 3 (hay que desbloquearlo primero en el modo historia) y carga el Ki al máximo para una Super Spirit Bomb y tras 9 golpes encadena con la segunda parte del golpe (↓ + ⑨). 19 golpes te darán los 2000 de daño.

#### RETO 48

- Objetivo:** Sobrevive tanto como te sea posible ⑩
- Ejecución:** es cuestión de mantener las distancias y ejecutar ataques definitivos cuando puedas, ya que consumen un poco más de tiempo. Esquiva con la **★** y crea Auras de defensa (**★ + R**).

#### RETO 49

- Obj.:** un combo de 20 ⑪
- Ejecución:** Elige a Gohan adulto (no el del futuro) y ejecuta su patada tornado (← y ▲) varias veces hasta los 20 golpes. También puedes hacerlo con Trunks y su patada continua (→ y ■).

#### RETO 50

- Objetivo:** Golpea tantas veces como puedas. ⑫
- Ejecución:** necesitas luchadores potentes como Vegeto. Asegúrate de que les has equipado con tantos Power-ups como hayas podido en la pantalla de mejora de personaje. Al elegirlo aprieta R para que desde el principio esté en modo super Saiyan. Al empezar carga al máximo y lanza Kamehamehas finales constantemente, recargando cuando llegues al 1 de Ki.



7



8



9



11





Género  
AVVENTURA DE ACCIÓN

Desarrollador  
CRYSTAL DYNAMICS

Editor  
EIDOS

Lanzamiento  
YA DISPONIBLE

Precio  
44,95 €

Textos  
CASTELLANO

Voces  
CASTELLANO

Jugadores  
1

Guardar partidas  
PUNTOS DE CONTROL

Página web  
WWW.TOMBRAIDER.COM



UNA BÚSQUEDA PASO A PASO DEL MISTERIOSO SCION PERDIDO

# Tomb Raider Anniversary

Hace algo más de diez años la intrépida arqueóloga Lara Croft se lanzó a la aventura de resolver el insosnable misterio del Scion. Un década después vuelve a repetir su épica búsqueda, aunque enfrentándose a montón de nuevos retos. Hoy más que nunca le harán falta algunas ayuditas extra...

## » LECCIONES DE SUPERVIVENCIA



**L**os escenarios del juego son extremadamente hostiles, plagados de variados y peligrosos enemigos, complejos puzzles y accidentadas ruinas. Aquí tienes algunos consejos:

### A la hora de disparar:

- Aprende a esquivar a la vez que disparas. Cuando tu enemigo intente darte caza, realiza



acrobáticos esquives y podrás salir airosa de la embestida al tiempo que le hieres.

- El disparo a la cabeza es particularmente eficiente ①, así que ejecútalo cuando puedas.
- Sitúate en lugares elevados a los que tu adversario no pueda llegar y acríbilla a balazos desde allí ②. Te resultará especialmente útil contra las fieras.



### Para resolver puzzles:

- Memoriza los patrones de movimiento de las trampas (toma notas si lo necesitas) o morirás.
- Interactúa con el entorno, en especial disparando a todo lo que resulte sospechoso ③.



tes y cornisas que te pueden servir de apoyo están pintados de blanco ④, así que no arriesgues saltando sobre otras zonas.

- No realices saltos exageradamente largos y fija bien la trayectoria antes de brincar.
- A la hora de bucear, pulsa ▲ para incrementar tu velocidad, ya sea por falta de oxígeno o por la proximidad de criaturas.

## » PERÚ: CUEVAS



**C**omienzas en lo alto de una gran montaña. Para seguir a tu guía, subete a la piedra plana del fondo y salta a la pared. Desplázate agarrado al bordillo de la pared hasta que termine y salta hacia atrás para alcanzar un saliente cubierto de nieve.

Salta a la roca de la derecha, trepa por la siguiente pared y usa el gancho en la anilla que verás para alcanzar la plataforma de enfrente ①. Sube las escaleras y verás una puerta doble que lleva a las cuevas. Habla con tu compañero, sube al saliente de piedra de la izquierda y usa el gancho en la anilla que hay sobre el portón



de entrada para alcanzar el saliente del otro lado. Cúlgate de la pared y sube a la repisa superior ②. Aprieta el botón junto a la inscripción y abrirás la puerta.

En el primer pasillo de la cueva te encontrarás con una trampa de dardos. Para superarla, pulsa □ mientras corres. Luego mira arriba y verás la entrada a otra cueva. Ve por las escaleras de la derecha y salta los puentes rotos ③.

(VER ARTEFACTO 1)



Después por el camino central de la cueva hasta una rampa nevada. (VER ARTEFACTO 2)

Baja por los peldaños de la izquierda, (hay dos murciélagos) y abre la compuerta del fondo ④. Avanza hasta un puente y comienza a cruzarlo. Cuando se desplome, saca tus pistolas y elimina a los dos lobos que te atacarán ⑤. Recoge el botiquín en un extremo del foso y sube



por los restos colgantes del puente. Ya arriba, coge el botiquín de la izquierda saltando de columna en columna y sube para cruzar el siguiente puente.

Cuando llegues al patio, ve a la cuerda y balanceate en ella para alcanzar el botiquín del hueco izquierdo. Deja caer al foso y acríbilla a balazos al enorme oso que aparecerá de golpe ⑥. (VER ARTEFACTO 3)



5



6

Usa la cuerda para alcanzar el otro lado del patio y bájala por la siguiente rampa. Avanza hasta ver una barra de equilibrio en el muro de un patio y balancéate en ella para alcanzar el otro lado **7**. Sigue hasta una estancia con otra trampa de dardos. Mientras avanzas por el pasillo, pulsa **•** para agacharte o rodar y esquivar las flechas. **(VER RELIQUIA)**

Cuando alcances la puerta del fondo, trepa por la pared de la izquierda y acaba arriba con el lobo que te atacará. Vuelve a subir por la pared izquierda y desplázate hasta que puedas saltar sobre un gran contrapeso de piedra rectangular **8**. Al colgarte de él, uno de los correjos del portón de abajo se descerrará. Ve por la puerta por la que surgió el lobo y corre hasta la pared del fondo. A tu izquierda observarás unas cuantas varillas de equilibrio en la pared. Balancéate en ellas para poder alcanzar el extremo opuesto de la gran sala. Elimina allí a otra pareja de lobos y dirígete al fondo del pasillo.



Sube por la pared cubierta de musgo y salta hacia atrás para colgarte de otra barra. La barra girará hacia el segundo contrapeso. Salta para colgarte y bájalo y quitarás el segundo cerrojo. Regresa al portón, pisa la plataforma retráctil y podrás seguir avanzando. Antes de irte, no olvides recoger la reliquia. **(VER RELIQUIA)**

#### Artefacto 1

Tras superar la primera trampa de dardos, saltar el puente roto y alcanzar la siguiente repisa, gírate y verás un saliente en lo alto **9**. Salta para agarrarte a él y sigue saltando por los sucesivos salientes hasta el otro extremo de la caverna. Tras un último y potente salto (deja **•** pulsado y vuelve a pulsarlo rápidamente para un último impulso), alcanzarás el del artefacto.

#### Artefacto 2

Al llegar a la rampa nevada, verás una anilla frente a ti en lo alto del techo. Usa el gancho en ella, trepa por la cuerda en vez de balancearte y salta a la pared



## » PERÚ: VALLE PERDIDO



**B**aja por las escaleras hasta el valle y acríbilla a la **pareja de lobos** que se abalanzarán sobre ti. Coge el **engranaje** que verás junto al agua. Si necesitas un **botiquín**, sumérgete y bucea por la gruta submarina hasta salir a una repisa.

Con el engranaje en tu poder, sube por la escalera de la derecha y colócalo en el mecanismo de arriba **1**. Tira de la palanca y comenzará a moverse. Usa las barras metálicas que sobresalen en las ruedas para alcanzar la escalera de enfrente **2** y sube por ella. Despues trepa por la pared hasta la plataforma de madera de arriba, salta a la pared izquierda y no te detengas hasta poder alcanzar de un salto una cuerda **3**. Balancéate con fuerza y brinca para agarrarte al bordillo de la siguiente pared. Deslizate por este saliente hasta dejarte caer en una plataforma. Verás cómo se desploma una escalera.

Realiza un salto largo para colgar de la barra que ha quedado al caer la escalera y sigue hasta que la cascada te corte el paso. Salta a la terraza de enfrente, sube por la pared hasta el entarimado de arriba y, desde allí, dispara a las cuerdas del puente que cuelga **4**. Tras

romperse, desplázate por la pared y utiliza la varilla metálica para alcanzar el saliente opuesto. Sigue avanzando y usa el gancho en la siguiente anilla para llegar a otra terraza. Luego, sube por la pared derecha y salta hacia la puerta que se abre arriba **5**. Cruza el siguiente puente y recoge otro engranaje.

Tras eliminar a otros dos murciélagos, salta a la barra que gira en la rueda cercana. Desde allí, salta al conjunto de troncos y piedras atados **6** y luego haz lo mismo para alcanzar el **ventanuco** de enfrente. Baja por la siguiente rampa y corre hasta el **borde de un barranco**. Pega un buen brinco en diagonal para encaramarte a la pared de la izquierda **7**, sube a la siguiente plataforma y ádapse en la barra metálica para salir de la sala.

Vuelve sobre tus pasos y dispara a las cuerdas que sostienen el puente para hacerlo caer. Regresa allí, engáñate de la anilla y salta para agarrarte al trozo de puente que cuelga al otro lado. Dejate caer hasta que puedas alcanzar de un salto el estrecho túnel que se abre a tu derecha **8**. Al final del túnel hallarás una **escopeta**.

Regresa al primer valle y sube por las ruedas hasta la segunda palanca. Coloca el segundo engranaje sobre el pivot que sobresale y baja la palanca. (VER TIRANOSAURIO REX)

Empezarán a girar las ruedas de arriba. Vuelve donde hiciste caer la primera escalera y **pasa por debajo de las piedras** de tu izquierda. Avanza por la nueva gruta y pronto te toparás con otro oso. Sube por los peldaños de la izquierda y en la última plataforma verás **munición**. (VER ARTEFACTO 5)

Salta desde esa plataforma a la esquina de la pared que tienes a tu espalda. Subete a los sucesivos pedestales de los dos pilares para alcanzar el **ventanuco** de enfrente. Baja por la siguiente rampa y corre hasta el **borde de un barranco**. Pega un buen brinco en diagonal para encaramarte a la pared de la izquierda **9**, sube a la siguiente plataforma y ádapse en la barra metálica para salir de la sala.

Para sortear el siguiente barranco, desplázate por los salientes de ambas paredes. Mata a los murciélagos y corre por el túnel. Tras caer por la rampa, dos grupos sucesivos de tres velociraptores se lanzarán a por ti **10**. Usa la escopeta y pulsa los botones que aparezcan en pantalla para evitar las primeras embestidas de un **Tiranosauro Rex**. Si lo haces bien, comenzará la batalla.

(VER TIRANOSAURIO REX)

siguiente estancia, salta a las rampas y trepa por los muros para alcanzar el otro lado.

Llegarás a la estancia donde consegiste el primer artefacto. Regresa al valle del mecanismo y coloca el último engranaje junto a la palanca más alta, la que está al lado de la rueda con una pequeña plataforma. Al mover la palanca, una presa bloqueará la cascada y verás aparecer una puerta bajo ella. (VER RELIQUIA)

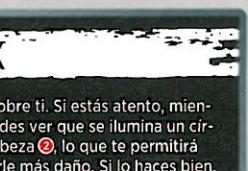
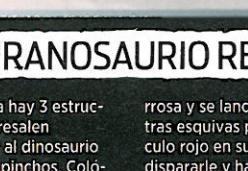
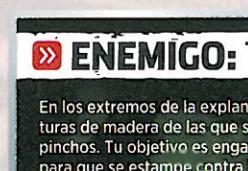
Sigue por esa nueva puerta para terminar el nivel.

## Artefacto 5

Desde la plataforma donde estabas la munición, déjate caer al tejadillo de la izquierda. Nada más aterrizar, mantén pulsado **Y** y saltarás al saliente de enfrente, quedándote agarrado a él. Avanza un poco y salta hacia atrás para llegar al hueco del muro donde está el artefacto.

## Artefacto 6

Tras saltar el puente roto del valle y subir por el muro hasta lo alto de las ruinas, mira hacia abajo y observarás algo brillante. Baja con prudencia por las plataformas y llegarás a un balcón donde se encuentra el artefacto.



## » RELIQUIA: VASO KÉRO

Una vez que la presa baje y corte parcialmente el flujo de agua, sube hasta arriba y déjate caer al agua unos metros antes de la presa **1**. Sumérgete y verás un túnel submarino por el que puedes bucear **2**. Al final de la gruta está la reliquia.



## » ENEMIGO: TIRANOSAURIO REX

En los extremos de la explanada hay 3 estructuras de madera de las que sobresalen pinchos. Tu objetivo es engañar al dinosaurio para que se estampe contra los pinchos. Colócate cerca de una de las trampas y dispara sin descanso hasta que su nivel de rabia alcance el tope **1**. Sitúate justo bajo los pinchos y usa la evasión cuando la pantalla se vuelva bo-

rrosa y se lance sobre ti. Si estás atento, mientras esquivas puedes ver que se ilumina un círculo rojo en su cabeza **2**, lo que te permitirá dispararle y hacerle más daño. Si lo haces bien, el tiranosaurio se golpeará contra los pinchos y su barra de vida bajará bastante. Repite la estrategia hasta dejarle sin vida y después pulsa los botones que aparezcan en pantalla.



## » PERÚ: TUMBA DE QALOPEC



**A**vanza por la gruta oscura y cruza la primera estancia saltando por los pilares.

Avanza la siguiente sala por el puente y **esquiva la gran bola de piedra** que caerá por la rampa opuesta ①. La piedra destrozará parte del puente, dejando al descubierto uno de los pilares móviles que servían de sujeción. **Mueve el pilar un poco** en dirección a la puerta que ahora está a tu derecha ② y salta desde el puente para subirte a él. Trepá por el muro que tienes al lado hasta alcanzar la puerta.

Ya en el pasillo, sorteá la primera trampa de dardos subiéndote a la barra metálica y desplázate por las paredes mientras esquivas más trampas con flechas ③. Cuando superes

las trampas, salta al pedestal y luego al siguiente pasillo. Pasa unas cuantas trampas de dardos más y llegarás a una estancia abandonada y cubierta de musgo. Usa la anilla del techo para alcanzar las escaleras rotas del centro y sube al mástil de tu izquierda ④. Trepá para alcanzar el entarimado de arriba y salta abajo para alcanzar la **palanca** y bajarla. Al hacerlo, una de las rejas que bloquean la puerta por donde cayó la esfera de piedra se levantará.

Regresa a la sala del puente roto y sube a lo alto de la figura de piedra a tu izquierda. Desde esa posición, **dispara al gran medallón** que cuelga del techo, que al caer liberará el otro pilar móvil del puente. Arrastra ese

pilar hasta cerca de la otra puerta y usa el **ganchillo** en la anilla del techo para llegar allí ⑤. Llegado al nuevo pasillo, **camina sobre los mástiles** y deslizate por el muro para sortear el primer foso con trampas de dardos. (VER ARTEFACTO 7)

Corre por el siguiente pasillo hasta llegar a una sala con una palanca. Al acercarte a la palanca, el suelo se hundirá y tendrás que deshacerte de un par de lobos. Cuando lo hagas, sube por la rampa de madera y arroja al piso la jaula que verás arriba. Arrastra hacia la columna de la derecha y usala para subir por ella ⑥. Avanza por las vigas que cuelgan del techo hasta alcanzar la otra columna. Luego ba-

lancéate en la barra, trepa por la pared del fondo y asciende por la viga ⑦. Salta sobre la palanca y bájala. Otra puerta de rejas se abrirá en la sala principal. (VER ARTEFACTO 8)

**Sube a lo que queda de la planta superior** y regresa a la sala principal. Para abrir la última puerta de rejas, sitúate justo encima del grueso marco de la puerta, desde donde podrás ver una palanca encima de la puerta de enfrente. Engáñate en las dos anillas sucesivas del techo para llegar hasta allí ⑧ y bájala la palanca.

Una vez abiertas las tres rejas, sigue rampa arriba hasta otra sala. Tras el video, el recinto comenzará a venirse abajo.

Vuelve corriendo por la rampa y **no te detengas** hasta salir del templo. Al salir del agua, aprieta los botones que aparecerán en pantalla para evitar los ataques de Larson y reducirle.

### Artefacto 7

Cuando entres por la segura puerta de la sala principal, avanza sobre el foso de las trampas de dardos hasta llegar al segundo pilar ⑨. Deslizate por él, estás en el suelo del foso.

### Artefacto 8

Tras bajar la palanca que abre la segunda puerta enrejada, salta a la barra de equilibrios de la derecha y balanceate ⑩. Usa el impulso para alcanzar la pared de enfrente y trepa hasta el balcón, donde lo verás.



## » GRECIA: ST. FRANCIS FOLLY



**A**vanza por el vestíbulo y elimina con la escopeta a los **dos pumas**. Tras el video, trepa por la primera columna del lado derecho del patio ① y ve saltando y trepando por las siguientes columnas de ese lado. Cuando llegues a la **tercera columna**, salta a la del lado opuesto y luego al balcón. Baja a la plataforma pegada al balcón y engáñate a la anilla para correr por la pared ②. Cuando alcances la terraza de enfrente, recórrela y descubrirás un grabado en una puerta donde aparecen dos puntos anaranjados ③. Vuelve sobre

tus pasos, colócate frente a otro grabado idéntico y pisa la losa móvil para que las luces se apaguen. **Dispara a las dos bombillas** situadas donde estaban los puntos coloreados del otro mural ④. Al encenderse ambas bombillas, la puerta del fondo se abrirá.

Ve por la puerta recién abierta y recorre el muro hasta un nuevo balcón. En el suelo verás el mismo grabado. Memoriza las **cuatro luces encendidas** y vuelve al grabado al que puedes disparar. Pisa la losa para que todas las bombillas se apaguen y dispara

copiando el dibujo anterior. Las rejas que protegen el globo dorado se abrirán. Acérdate a la esfera y usa el gancho para desprenderte sus anillas laterales.

El globo caerá de su pedestal y lo podrás empujar. Baja con él hasta el patio de columnas y colócalo sobre la losa móvil circular ⑤. Una puerta enrejada se abrirá en la terraza del fondo. Sube a la columna más alta para alcanzar ese balcón y, una vez dentro, bájala la palanca que verás en el piso inferior. La doble puerta que da al patio se abrirá. Sal y

dale lo suyo a un par de pumas que intentarán sorprenderte ⑥. Agarra otra vez el globo, arrásalo hacia la estancia recién abierta y colócalo sobre una nueva plataforma circular. La puerta enrejada de enfrente quedará abierta. (VER ARTEFACTO 9)

Tras coger el artefacto, cruza la puerta y bájala la rampa en espiral. En cuanto llegues a la gran sala en ruinas, salta a la estructura central y usa el gancho para sacar hacia fuera el saliente de la pared del fondo ⑦. Salta hacia

allí y luego ve a tu izquierda hasta alcanzar una terraza. Ahora impulsa en la barra para llegar a la fachada cercana y **baja la palanca** que verás arriba ⑧. Al hacerlo, abrirás abajo la puerta de Poseidón. Regresa a la estructura central y tira de la anilla que verás bajo la fachada de enfrente. Tirarás una columna de piedra. Baja hasta situarte junto a ella y tira otra columna que verás a tu derecha ⑨. Dispara también al adorno que cuelga sobre ella y un saliente se moverá. Camina sobre la primera columna caída y alcanza el otro lado ⑩.





11 Desde tu nueva ubicación, trepa por las cornisas de la derecha hasta fachada de arriba. Activa otra palanca para abrir la puerta de Hephaestus. Ahora desciende por la estructura central hasta poder tirar de otro saliente. Despues salta hacia la palanca de tu izquierda y sube a la columna de la estructura central que está cortada por la mitad 12. Desde el pedestal de la columna salta a la palanca que hay un poco más abajo y activala para abrir la puerta de Damocles. Baja hasta el suelo y tira allí de otra palanca, que abrirá la puerta de Atlas.

13 Activa otra palanca. Agarrate al escudo de la puerta de rejas y subirás con ella 14. Antes de que la puerta descienda, salta a uno de los salientes de las paredes laterales y luego da un brinco hacia atrás y alcanza el ventanuco de arriba. Al otro lado, elimina a unas ratas y sigue hasta la piscina. Bucea hasta el fondo, baja la palanca para abrir las rejas y emerge en la siguiente estancia. Acérdate a la columna de la palanca y, tiras coger el artefacto, sube por ella hasta arriba. (VER ARTEFACTO 10)

15 Activa la escultura de la ballena y arrastra el pedestal que hay junto a ella para que se llene la piscina 16. Bucea y baja la palanca que antes te quedaba alta. Vuelve aemerger y nada al pedestal que verás en el hueco de la derecha. Tíralo al agua. Regresa a la fuente de la ballena y vuelve a taparla con la piedra que baje el agua. Desciende por la columna central y tapa con el pedestal la fuente de abajo. Ahora, baja al fondo y arrastra el tablado hacia atrás, evitando que su posición coincida con la de los puentes superiores. Trepá al piso superior y libera la fuente de la ballena para que fluya el agua. Vuelve a arrastrar el tablado, colocándolo justo entre las dos pasarelas superiores 17. Activa la fuente de arriba y verás que las tablas quedan justo al lado de un hueco. Salta hasta allí y desplázate por la pared hasta acceder a la zona enrejada. Dentro obtendrás la Llave de Poseidón.

18 Vuelve al pabellón de las puertas y entra por la de Damocles. Para superar la puerta de los pinchos, engancha el bloque de piedra de arriba y hazlo caer a tiros 19. Despues baja la palanca y bloquea la puerta con la piedra para que no se cierre y trepa al otro lado. Cuando llegues al

20 patio de las columnas, corre a la sala del fondo y verás la Llave de Damocles sobre una piedra. Cógela y alejate de un salto para evitar las espadas que caerán. Tu misión ahora es anular las trampas que se han activado en el primer patio. Sube por las ruinas en forma de rampa justo a ti y usa el gancho para trepar por la pared hasta la columna de arriba 21. Salta desde allí a la estructura de columnas del centro de la sala y luego a la ventana del fondo, donde podrás mover una palanca. varias cuchillas del suelo de la sala anexa se retraerán.

22 Regresa a la habitación contigua y ve hacia la derecha hasta que las cuchillas te cierran el paso. Colocate junto a las espadas de tu izquierda y espera a que las de los cuadrados rojo y blanco se replieguen. En cuanto lo hagan, sitúate sobre el cuadrado blanco 23. Desde allí, avanza en cuanto puedas hasta la otra cuadrícula blanca situada en diagonal a ti. Acto seguido, muévete hacia la otra casilla blanca también situada en tu diagonal. Sal al otro lado del pasillo. Ahora camina sigilosamente a la izquierda, cruza la casilla roja que desactivaste y sube al pilar roto que verás al final del corredor. Salta después al saliente de la pared del lado y trepa hasta la ventana para mover otra palanca. (VER ARTEFACTO 11)

24 Avanza por las varillas, agarra la piedra del fondo y tiralas al piso inferior. Al romperse revelará otra estatua que podrás colocar en el último agujero. Gira las estatuas para que miren hacia el frente y vuelve a pisar la losa. Retirate antes de que se aplaste el martillo y verás cómo las rejas que protegen la llave se retiran. Recoge la Llave de Efecto. Vuelve a cruzar el cuarto electrificado y vete. Baja hasta la entrada de Atlas y recoge otro artefacto. (VER ARTEFACTO 13)

25 Despues avanza hasta una manivela. Empújala para que se extienda un puente y crízalo rápidamente. Trepá en cuanto puedas por la pared de la izquierda y baja la palanca de arriba. Una barra aparecerá sobre el foso. Sube por la rampa hasta la estatua de Atlas y dispara desde lo más lejos que puedas a los adornos circulares que cuelgan a los lados del gigante. La esfera caerá y tendrás que huir rampa abajo. Corre deprisa y, abajo, da un buen brinco para agarrarte a la barra y alcanzar el otro lado 26. La esfera caerá al foso. Mueve otra vez la manivela para regresar a la rampa y recoge arriba la Llave de Atlas.

Baja a la columna rota de la izquierda y sube por ella hasta el saliente.

#### (VER ARTEFACTO 14)

Luego baja la palanca para activar el puente y abandona el lugar. Desciende hasta las puertas inferiores del patio e introduce las cuatro llaves según su color. Sigue por la puerta que se abrirá.

#### Artefacto 9

Antes de bajar por la rampa en espiral, mira al techo desde donde has colocado la esfera. Verás el grabado de luces. Regresa al mural principal y dispara a las luces como acabas de verlas en el techo. Si lo haces bien, se abrirán las rejas del balcón izquierdo.

#### Artefacto 10

Pasada la puerta de Poseidón, dentro de la sala de baños con una columna central, sumérgete en el agua y mueve la palanca de la parte inferior de la columna. Unas rejas se repliegarán en uno de los extremos del recinto.

#### Artefacto 11

Dentro del salón de Damocles, activa la segunda palanca y regresa a la estancia donde obtuviste la llave. Está en la ventana protegida por espadas.

#### Artefacto 12

En las dependencias de Hephaestus, tras esquivar el primer martillazo y saltar al balcón de la derecha, balanceate en la barra para alcanzar la siguiente plataforma 27. Date la vuelta y lo desubrirás en un oscuro recoveco.

#### Artefacto 13

Desplázate por la cornisa que hay bajo la puerta de Atlas hasta alcanzar una barra de equilibrios. Impúlsate en ella hasta el saliente de al lado, donde hallarás el artefacto junto a unas rocas 28.

#### Artefacto 14

Tras recoger la Llave de Atlas, sube al saliente de la izquierda donde hay una palanca 29. Gírate, trepa por un peldán y lo verás escondido entre unas rocas.



21

22

23

24

25

## » GRECIA: COLISEO



**C**orre por el pasillo mientras eliminás a algunas **ratas** y llegáras a un pequeño cuarto lleno de ruinas. Sube por los restos de la izquierda y desplázate hasta el otro extremo ① hasta que te puedas arrojar a un **pozo con agua**. Sumérgete y nada hacia la derecha. Después pasa por debajo de las **dos rocas apiladas** junto a uno de los arcos ②, sigue nadando hacia la derecha y asciende.

En la siguiente estancia, empieza acribillando a varios **murciélagos** y **ratas**. Sube a la jaula más cercana a la piscina y salta desde allí hacia los salientes de la izquierda y luego hasta la vi-

ga de enfrente ③. Da un brinco para alcanzar el **techo de la jaula al lado** y después salta por encima de la valla de madera. Una vez fuera del calabozo, sube por la cuesta de arena hasta llegar a un **coso donde un par de gorilas** te atacarán. Usa la escopeta para acabar con ellos mientras corres evitando sus embestidas ④.

**Sube a las gradas de la arena** por la parte rota de la barrera y trepa por la columna de arriba hasta que puedas saltar a un saliente ⑤. Desde allí, baja por la ruinas hasta alcanzar la fachada en la que hay una **palanca**. Tira de ella y una de las

**puertas enrejadas del ruedo** se abrirá. Regresa a la arena y abate con tu escopeta a las fieras que te atacarán. entra por la puerta recién abierta y baja al calabozo. Al fondo verás una pequeña **jaula oscura subida encima de una jaula más grande**. Sube a la otra jaula pequeña de la esquina y desde allí **utiliza el gancho** para hacer que la jaula oscura caiga al suelo ⑥. Arrástrala por las rampas hasta situarla junto a una jaula en cuyo techo brilla la **Llave del balcón**. Usa la jaula negra para ayudarte a subir a ella. En cuanto a las tengas, dirígete al balcón donde estaba la palanca y abre con la llave la puerta de rejas. (VER ARTEFACTO 15)

A tu izquierda verás una **plataforma de piedra**. Salta a ella y usa el **gancho** en la anilla del techo para alcanzar la plataforma de enfrente. Cuelgatelo de su borde y desplázate hasta el extremo donde están las rocas, tras las cuales podrás recoger un par de **pistolas del calibre 50** ⑦.

Descolgatelo de la plataforma y enganchate rápidamente de la anilla que verás debajo. Balancéate y salta para asirte de uno de los bordes del palco en ruinas en el que brilla una luz ⑧. (VER ARTEFACTO 15)

Trepa por el palco, deslizate por la rampa y salta a la terraza más cercana. Sube por la primera columna y salta hacia atrás para alcanzar la segunda. **Cruza la azotea** donde están las estatuas y salta a la roca plana del fondo. Desde esta roca, vuelve a saltar para alcanzar el piso inferior de la fachada. Baja por la rampa y las escaleras. Ya está.

### Artefacto 15

Tras colgar de la anilla que hay bajo el saliente y alcanzar el palco en ruinas, entra en el pequeño recoveco que verás dentro del palco y recoge el artefacto ⑩.



## » GRECIA: PALACIO DE MIDAS

**N**ada más entrar en el vestíbulo, corre hacia la **estatua del fondo** y ponte a sus pies. Desde aquí, dispara a los tres gorilas que aparecerán. Eso sí, no te subas a la mano desprendida de Midas... Trepa a la parte superior de la estatua y verás una **palanca** justo detrás. Bajala para abrir una compuerta abajo. Ve por ella y no te detengas hasta una gran sala con tres **enormes columnas**. Sigue por la puerta del fondo a la izquierda y descenderás a un sótano. Tras acabar con un par de fieras, usa el gancho para tirar las vigas de madera que sostienen la base de columna central ①. Coge la **barra de plomo** del pedestal y regresa

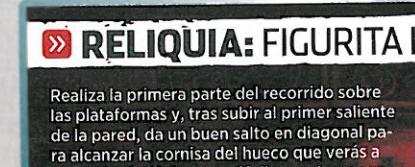
a la sala de las columnas, ahora cubierta de arena. Continúa hasta el patio de la estatua y sube por la pared a la terraza de la izquierda ②. Activa una **palanca** y abrirás otra puerta abajo.

Ve por esa puerta y accederás a una sala con lanzas. Cruzala y sal por el extremo opuesto, donde verás una rampa que lleva a una puerta cerrada. **Arrastra un poco hacia atrás la piedra de abajo** y verás un hueco por el que pasar. Gataea para accionar la **palanca** del otro lado eizar así las rejas de la puerta de al lado. Sube las escaleras y mueve la **palanca** de arriba para elevar las plataformas del piso inferior.

Salta a la **plataforma de enfrente** y rápidamente a la izquierda para colgarte del borde de la siguiente. Desplázate rodeando esta plataforma con pinchos y salta hacia atrás para asirte a la rampa al lado. Antes de caer, brinca para agarrarte al saliente de enfrente y salta a la plataforma con pinchos. Trepa, ve al borde opuesto y salta atrás para alcanzar el siguiente pilar blanco ③. Allí, salta a la rampa de enfrente, luego al saliente, al otro saliente de la izquierda y, por último, a la siguiente columna con pinchos arriba. Bórdale y salta hacia atrás para alcanzar la grieta del pilar blanco de al lado. Rodealo rápidamente y salta hacia atrás para entrar en el hueco donde brilla un objeto, otra **barra de plomo**. (VER ARTEFACTO 16 y RELIQUIA FIGURITA LECHUZA)

Vuelve a la sala de las columnas cubiertas de arena y sube por las escaleras a la terraza superior. Desde allí, salta por las piedras de la derecha hasta un saliente. Usa el **gancho** para correr por la pared justo encima de la puerta y salta hacia atrás para subirte a la piedra que sobresale.

Tras el punto de control, salta a la columna blanca de abajo y después avanza entre las ruinas para llegar al balcón de la izquierda. Avanza por el pasillo, elimina a otra pareja de gorilas y llegáras a uno de los **balcones** del patio de Midas. Baja la **palanca** para abrir una compuerta detrás de la estatua y corre hasta allí. Avanza por el pasillo y accederás a una enorme sala con varias **plataformas que escupen fuego**. Salta a la primera plataforma y, desde allí, a la que se encuentra a la derecha. **Zambullete en el agua** y procurando que no te alcance el cocodrilo, baja la **palanca** que verás en la base de la plataforma ④. Un gran pilar se elevará sobre la plataforma. Trepa hasta lo alto del pilar y después salta hacia atrás para alcanzar una terraza.



### » RELIQUIA: FIGURITA LECHUZA ATENIENSE

Realiza la primera parte del recorrido sobre las **plataformas** y, tras subir al primer saliente de la pared, da un buen salto en diagonal para alcanzar la cornisa del hueco que verás a tu izquierda. Vale, no es fácil, pero tampoco es excesivamente difícil. Calcula las distancias y listo. Una vez dentro del hueco todo es mucho más sencillos. Revisa bien la zona y, tras unas piedras, podrás recoger la reliquia que andabas buscando. Al final no era tan difícil...





5 Acciona la palanca que verás allí y otra plataforma emergirá en el lago. Mientras esquivas las llamas de fuego, acérdate a la plataforma emergida y salta a la parte inferior de la columna adornada con grabados de leones 6. Salta después a la piedra flotante de al lado, sube por la escalera y baja la palanca de arriba. Otro pilar emergera en una plataforma cercana. Vuelve a colgarte de la columna de los grabados y sube por ella mientras esquivas las llamas 6. Salta a la plataforma de al lado y sube igual a lo alto del nuevo pilar de piedra. Luego brinca hacia atrás para alcanzar una nueva terraza y coge la **barra de plomo**. (VER RELIQUIA PROTOMO)

Regresa al patio de Midas y coloca las barras sobre la mano desprendida de la estatua para



hacerlas de oro 7. Coloca las barras en los tres huecos del soporte de la estatua y abrirás el acceso de la piscina del patio.

#### Artefacto 16

Tras recoger la **segunda barra de plomo**, baja el piso inferior y usa el gancho para tirar un cumulo de piedras que bloquea el acceso a un hueco en una esquina 8. Después, acciona la manivela para elevar las plataformas y realiza el mismo recorrido que para llegar a la barra de plomo, sólo que, al alcanzar el último saliente de la pared, ve a la plataforma de la derecha en lugar de al saliente izquierdo 9. Desde allí, podrás saltar al hueco y coger el artefacto. Para que te dé tiempo, haz el recorrido a toda prisa, saltando sobre la primera plataforma incluso antes de que este elevada del todo.



8

## » RELIQUIA: PROTOMO DE GRIFO

Ve a la terraza de la izquierda y tira con tu gancho de la anilla de la columna más cercana. Movérás los conductos, bloqueando algunas llamas. Desde la terraza donde bajaste la primera palanca, corre por la pared derecha con el gancho y agárrate al saliente del fondo 2. Déjate caer a la rampa y salta rápidamente para asirte a otro saliente. Asciende hasta la repisa de tu de-

recha y salta atrás para alcanzar otra rampa 3. Avanza por las barras de equilibrio y llegarás al pedestal de un pilar. Salta a la siguiente rampa y pulsa X rápidamente para agarrarte al ventanuco donde hay una palanca. Bajala y el pilar de arriba subirá y aparecerá la reliquia a sus pies. Debes llegar en menos de 50 segundos. Haber movido las tuberías antes te ayudará.



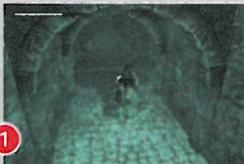
1



2

3

## » GRECIA: TUMBA DE TIHOCAN



Buca por el túnel submarino hasta un cuarto con paredes de piedra oscura 1. De camino puedes ascender por la gruta donde brilla una luz blanquecina para coger aire. Ya en el cuarto, mueve la caja que bloquea la salida hasta la esquina de la siguiente estancia para llegar a la palanca. Bajala y se abrirá una trampilla en el suelo. Baja por ahí y sigue adelante hasta lo alto de una enorme sala en cuyo fondo se abre una piscina. Comienza balanceándote en la **barra de la derecha** y haz "rappel" luego por la pared para alcanzar el puente partido 2. Recoge la **munición para subfusil**, date la vuelta y salta al hueco de la pared de enfrente, donde podrás coger **munición para pistola**. Baja al piso inferior y sigue recto hasta encontrarle con un cocodrilo. Para acabar con él, sitúate en un lugar alto y acríbillale 3. Sigue avanzando y actúa igual con otro cocodrilo. Un poco más



adelante encontrarás una manivela. Empújala para vaciar la piscina y elimina desde tu posición al **cocodrilo** de abajo.

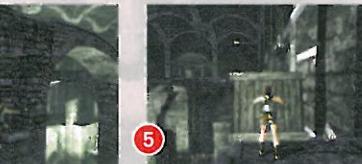
Una vez despejada la zona de reptiles, vuelve donde metiste al segundo cocodrilo y sube por la pared y la **barra metálica** hasta lo alto del puente. Aquí tendrás que dar un buen salto desde el hueco de la pared al pilar del puente 4. Dirígete a la pared por la que puedes hacer "rappel" y recórrelle hasta la terraza del fondo enganchándote a las dos anillas. Avanza por la terraza sorteando las partes rotas y balanceáte en las dos varillas para alcanzar otro balcón. Aquí empuja la **caja de madera** para hacerla caer al piso de abajo 5. Sigue adelante desplazándote por la pared y usando las sucesivas barras hasta otro balcón en el que arrojar otra caja al vacío. Vuelve abajo, tira las cajas a la piscina vacía y colócalas sobre las losas móviles.



3



4



5

izquierda 6. Regresa de nuevo a lo más alto y mueve la manivela para inundar la estancia de agua. Nada hasta el otro extremo, recoge el artefacto y usa la caja

flotante para alcanzar la repisa del hueco desde donde vierten agua las fuentes con forma de cara 7. (VER ARTEFACTO 17)

## » ENEMIGO: GUARDIANES CENTAURO

Comienza corriendo en círculos mientras esquivas las bolas de fuego de los guardianes y dispara a uno de ellos. Cuando su indicador de rabia se llene, ambos se alzarán sobre sus patas traseras y sus ojos se pondrán verdes. Deja de apuntarles o sus rayos te convertirán en piedra. En cuanto vuelvan a su estado normal, sigue disparando a cualquiera de los dos hasta que su barra de furia vuelva a llenarse. Entonces uno de ellos se abalanzará sobre ti. Esquivalo con la evasión de adrenalina y dispara en la cabeza en cuanto el círculo rojo se ilumine sobre ella. El centauro quedará aturdido unos segundos, que debes aprovechar para lanzar tu gancho sobre su escudo y despojarle de él a tiros 1. Repite la táctica y quítale también el escudo al otro guardián.

Cuando estén desprotegidos, sitúate cerca de los escudos caídos y sigue disparándoles. Cuando se alcen para lanzarte los rayos, levanta uno de los escudos y reflejarás el haz verde, convirtiendo al guardián temporalmente en piedra 2. Dispárale una rápida ráfaga de tiros y su barra de vida empezará a menguar. Repite la táctica hasta hacerlo añicos y después haz lo mismo con el otro centauro. Fin del combate.

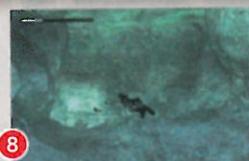


1



2





Sumérgete en la siguiente piscina y déjate arrastrar hasta caer en una cueva. Bucea y sigue al pez que verás 8 paraemerger poco después junto a la fachada de un templo funerario.

(VER ARTEFACTO 18)

Acércate a la parte central de la orilla y bucea por la gruta que descubrirás al fondo 9. Tras emerger en una pequeña cueva, acciona la palanca y abrirás la puerta del templo. Entra y ve a la sala de la izquierda. Tras el video,

pulsa la combinación de botones que aparece en pantalla 10. Ya con el Scion de Tihocan en tu poder, deberás librarte una feroz batalla contra una peligrosa pareja de enemigos.

(VER GUARDIANES CENTAURO)

**Artefacto 17**  
Antes de subir a la caja flotante y salir por el pasillo del fondo, sumérgete y verás una palanca en una columna 11. Acciona y retirarás las rejillas que lo protegen en el fondo de la piscina 12.

**Artefacto 18**

Cuando salgas a la superficie y veas el templo frente a ti, nada a tu izquierda y sumérgete. Bucea hasta entrar por una estrecha gruta que verás abajo 13 y recoge dentro de ella el artefacto.

## » EGIPTO: TEMPLO DE KHAMOON



**C**orre hasta alcanzar una estancia llena de piedras y ruinas y déjate caer abajo. Una vez allí, usa el gancho en las dos columnas de los lados para derrumbarlas 1. Después arrasta hacia fuera la piedra de la izquierda, recoge los suministros y sube al resto de la columna caída. Acto seguido, trepa por la pared que tienes a tu espalda y balancéate en la barra para llegar hasta la columna inclinada 2. Salta justo al final de la rampa para alcanzar el saliente de enfrente, ve por las barras y luego trepa por la pared hasta alcanzar el hueco de arriba. Cuélgate del símbolo del escarabajo para llegar a la repisa superior y cruza la siguiente estancia aupándote en la doble barra central. En la siguiente estancia, una pantera escondida se abalanzará sobre ti. Salta a la cornisa de enfrente para eliminarla desde allí sin problemas.

En el patio ajardinado al que llegarás aparecerán dos momias felinas. Selecciona tu mejor arma mientras esquivas sus bolas de fuego y acabas con ellas de unos cuantos disparos 3. Sube por las columnas agrietadas que se levantan jun-

to a la esfinge de la izquierda y dispara al símbolo que verás junto a la gran puerta. A tu izquierda, encima de la puerta, se despliega una barra. Impúlsate en ella para alcanzar la siguiente terraza antes de que vuelva a replegarse 4. Sigue por las columnas, salta a la escalera de la derecha y sube a la cabeza de la esfinge.

(VER ARTEFACTO 19)

Cuélgate de la anilla de arriba y balancéate para llegar a las siguientes columnas. Haz "rap-pel" por la pared del fondo y avanza hasta accionar la palanca que hay tras la esfinge. Entra por la puerta que se ha abierto abajo y avanza por el pasillo hasta una sala llena de esfinges. Un par de panteras saldrán corriendo hacia ti. Súbete a la piedra junto a la entrada para acabar con ambas. Acciona después la palanca del fondo de la sala y carga tu escopeta para eliminar a otras dos panteras.

Baja de nuevo la palanca para que las estatuas vuelvan a aproximarse entre sí y corre rápidamente por ellas hasta engancharte a la anilla de la pared izquierda del fondo 5.

Desde allí, trepa por la pared y la puerta para entrar por el ventanuco opuesto. Ya en el siguiente pasillo, machaca a unas cuantas ratas y utiliza la piedra móvil para superar la barrera de rocas 6. Cruza el siguiente foso utilizando las barras metálicas y llegarás a un patio dedicado a la diosa felina Bast, donde te espera una pareja de cocodrilos. Tras darles su merecido, sumérgete en la piscina, tira de la palanca y nada hacia tu izquierda para atravesar la verja antes de que se cierre.

En la nueva piscina cubierta, sube por el símbolo del escarabajo y corre por la terraza móvil hasta alcanzar el saliente blanco de la pared opuesta 7. Salta al saliente de la izquierda y, cuando la terraza vuelve a desplegarse, corre para subir por el siguiente escarabajo y alcanzar otro saliente. Desde allí, salta al balcón de tu derecha. Ve por los salientes hasta llegar al pedestal de la viga y entra en el hueco de al lado, donde podrás activar otra palanca. Regresa a la estancia anterior y arrastra la caja que ha caído hasta situarla debajo del balcón opuesto, justo en el extremo más cercano a los sa-

lientes de la derecha. Trepa por los salientes hasta el balcón y desciende subiendo por la pared impulsándote en los escarabajos 8. Cuando alcances el balcón más alto, lanza el gancho para hacer bajar el portón de la terraza de enfrente. Luego aprovecha la anilla del techo para llegar hasta allí antes de que el portón se cierre. Llegado al otro lado, acciona la palanca y verás que tanto el portón como una trampilla de la estancia anterior caen de golpe. Agárrate a la puerta derecha de la trampilla y emplea la barandilla para llegar arriba. Luego baja la palanca de tu izquierda.

Una trampilla se abrirá bajo la estatua de Bast. Avanza enganchado a las anillas del techo hasta poder atrizallar sobre el techo del santuario.

(VER ARTEFACTO 20)

Acaba con la pareja de cocodrilos que aguardan abajo y entra por la trampilla recién abierta. Pronto llegarás a una sala de piedra con una gran columna central. Empieza acrillando a las tres panteras de abajo y luego abre las verjas de la derecha para finiquitar a un par más. Luego trepa por las

cornisas de la pared y la columna central hasta llegar a lo alto 9. Recoge los suministros del lado izquierdo de la sala y sigue por el pasillo que se abre junto a la columna central. Una pantera te recibirá en la siguiente estancia. Tras matarla, asciende por la escalera que verás tras la ventana del fondo y llegarás a una sala donde habrás de abatir a una nueva momia.

Después sube por la escalera del cuarto anexo, baja la palanca de arriba y cruza rápidamente la sala de las esfinges saltando por los pedestales 10. Acciona la palanca del fondo y vuelve a la sala de la gran figura del escarabajo. Sube a las piedras de la esquina y corre por la pared para luego saltar hacia atrás y agarrarte al saliente del fondo.

(VER ARTEFACTO 21)

Salta desde el saliente a la varilla que cuelga de la figura del escarabajo alado y abrás una trampilla en el suelo 11. Ya abajo, ve por la puerta que se abre junto al montículo de arena y accederás a un recinto gobernado por cuatro pequeños obeliscos en cada uno de los cuales aparece un símbolo. 12



## » RELIQUIA: GATO MOMIFICADO

Cuando tengas las cuatro piedras de los símbolos elevadas, sube por la pared situada a la derecha de la puerta cerrada y desplázate hacia las columnas de la derecha. Salta por las cúpulas de las cuatro piedras hasta poder entrar por el ventanuco del fondo 1. Dentro encontrarás la reliquia 2.





13

En la parte inferior de las columnas de las paredes verás unas piedras móviles que esconden un acceso hacia diversos habitáculos, algunos decorados con símbolos y dibujos de egipcios. Comienza a retirar las piedras y a revisar los habitáculos (te llevarás al-



14

guna sorpresa). Cuando entres en uno en el que aparezca el símbolo de uno de los obeliscos, debajo de éste emergerá un mecanismo giratorio con 4 dibujos. Sal y coloca de cara a la puerta cerrada el dibujo egipcio que hayas observado en el cuarto donde viste el sim-



15

bo de esa piedra. Por cada uno que coloques bien, escucharás el chasquido de un cerrojo. Cuando coloques los cuatro la puerta se abrirá.

#### Artefacto 19

Justo encima de la cabeza de la esfinge de la derecha puedes



16

ver un ventanuco rectangular. Entra por él y deslizate por el estrecho hueco que verás en una de sus paredes. Accederás al habitáculo del artefacto.

#### Artefacto 20

Lo verás cuando caigas al techo del templo de Bast.



17

#### Artefacto 21

Tras asirte del saliente de la pared en la estancia de la gran figura del escarabajo, avanza por las vigas y las columnas. Impulsandote en la siguiente anilla alcanzarás una cornisa donde está el artefacto que andabas buscando.

## » EGIPTO: OBELISCO DE KHAMOON



1

Nada más llegar al patio, acciona la palanca de la derecha para que baje el puente y después recoge el **Ojo de Horus** en el gran obelisco central. Baja por la escalerilla



2

del lado izquierdo y salta sobre el agua para cruzar la puerta de la derecha. Dentro del pasillo, pasa corriendo por las compuertas que se abren y se cierran y llegarás a una sala con un extraño símbolo. Salta para agarrarte al símbolo y una columna se replegará a tus espaldas. Baja saltando hacia atrás y subete a la columna antes de que vuelva a izarse. Una vez arriba, trepa por los salientes y acaba con los **murciélagos** que te atacuen. Después alcanza con largos saltos la terraza del fondo y baja la palanca que verás. Sube por las columnas de la terraza central, salta para situarte encima de la **lanzadera de dardos** y aprovecha la barra de al lado para impulsarte hacia el balcóncillo más próximo.

Continúa trepando hasta la terraza superior y cruzala de un extremo al otro colgándose de los bordes y saltando entre salientes. Recorre la pared del mural con tu cuerda y desplázate por las siguientes cornisas y columnas evitando las flechas. Arriba del todo, coge el artefacto, salta al balcón de la derecha y sube la rampa. (VER ARTEFACTO 22)

En el cuarto de arriba, acaba con una momia y cruza rápido el foso antes de que las varillas bajaran. Supera un par de compuertas-trampa y llegarás a lo alto del obelisco. Desplázate



3

rápido por las cornisas de la derecha y acciona la palanca junto a la puerta. Caerá otro de los puentes y las rejas de enfrente se abrirán. Ve por esta puerta y supera las trampas de cuchillas giratorias avanzando justo por el centro del pasillo y el foso. En el siguiente gran patio, baja al piso inferior por la doble rampa y elimina a la momia. Despues baja la palanca de la pared para retirar las rampas y abrir un par de rejas. (VER ARTEFACTO 23)

Ve por la puerta de la derecha y avanza cuidadosamente por los pedestales mientras evitas las cuchillas y los portones. De vuelta al patio del obelisco, balancéate en las barras hasta llegar al último puente caído y recoge el **Ankh de Isis**. Sigue por la siguiente puerta, avanza agachado para sortear las cuchillas giratorias, evita las compuertas y llegarás a lo alto de otra gran estancia. Cuélgate del símbolo dorado de la izquierda y las paredes de la sala se llenarán de cuchillas giratorias. Desde donde estás, avanza rápido por los salientes evitando las cuchillas y alcanzarás un balcón. Cruza al otro lado colgándose de la anilla de arriba. (VER ARTEFACTO 24)

Ahora, baja un par de escalones y desplázate hacia la derecha por las cornisas evitando las tres cuchillas. (VER ARTEFACTO 25)



4

Sigue bajando hasta el piso y emplea una buena arma para acabar con **tres momias**. Despejada la zona, trepa hasta la puerta de enfrente y llegarás a un pasillo con otra trampa de cuchillas. Rueda hacia delante para esquivar las altas y salta para superar las más bajas. Despues supera la siguiente trampa saltando de pedestal en pedestal y acciona la palanca del fondo. Regresa al patio de las cuchillas y haz "rapel" por el mural de la izquierda para regresar a la entrada por donde viniste. Regresa desde ahí a la sala del obelisco y cruza el puente recién caído para coger el **Escarabajo de Osiris**.

Regresa a la sala de las rampas que se transforman en escaleras y trepa hasta entrar por la puerta de arriba. Siguiendo el pasillo llegarás de nuevo a lo alto del obelisco, donde podrás bajar una palanca situada a tu izquierda. El último puente caerá. Baja hasta allí y recoge la última pieza, el **Sello de Anubis**.

Tirate a la piscina y entra por la gruta que se acaba de abrir bajo el agua. En la siguiente estancia, tira de la palanca y sube la escalerilla para volver a la sala de las esfinges. Sigue por la puerta del fondo y llegarás al patio de las esfinges, donde tendrás que abatir a un centauro. Ahora coloca las 4 piezas en sus huecos correspondientes del obelisco gris.



5

#### Artefacto 22

Tras bajar la palanca del patio del símbolo, trepa hasta arriba lo más rápido que puedas (que debe ser mucho). Impúlsate en la barra de la izquierda, la que se acaba de desplegar, para alcanzar el balcón donde se acumulan algunas rocas. Está tras ellas.

#### Artefacto 23

Tras bajar la palanca del patio de las rampas, usa la piedra para trepar por los salientes y luego recorre la pared con la cuerda. Al llegar a los tres **pedaños grandes**, salta al escalón inferior de la escalera del otro lado. Sube la escalera, recorre la pared de tu izquierda y salta hacia atrás para engancharse a otra anilla. No avances más y déjate caer sobre el último pedaño grande.

#### Artefacto 24

Al principio del primer patio donde aparecen las cuchillas de las paredes, engáñate a la anilla para recorrer el mural del fondo y salta hacia atrás para asirte al saliente de tu espalda. Toma impulso en la barra para alcanzar el saliente del fondo y sube a recogerlo cuando la cuchilla no pase cerca.

#### Artefacto 25

Justo antes de bajar para enfrentarte a las tres momias, ve a la izquierda evitando las 3 cuchillas giratorias. Continúa por el saliente hasta el recoveco donde se esconde el artefacto.



6



7



8



9



10

## » EGIPTO: SANTUARIO DE SCION



**S**ube por la gran escalera y extirmina a la pareja de momias que saldrán a tu encuentro. Después tendrás que resolver un puzzle consistente en mover más mecanismos giratorios con jeroglíficos. Para descubrir la orientación correcta, lo que has de lograr es que todos los dibujos iguales se miren entre sí ①. Puedes mover los mecanismos tirando de las agarraderas, pero si sólo las tocas harás girar exclusivamente el mecanismo situado a tu izquierda. Una vez que resuelvas el enigma, una columna se elevará en el suelo y podrás trepar por ella.

**Sube por los salientes y avanza hasta una trampa de compuertas aplastadoras.** Supérala ayudándote de los salientes y acéderas a una sala gobernada por una gran esfinge. Como no puedes alcanzar las palancas de los extremos, bajar por la escalera de la derecha y sube después por la escalera frente a la puerta de la esfinge. Muévete por los salientes y las barras ②, sube la siguiente escalera y avanza por la rampa. **Trepa por la columna agrietada** que verás a un lado y, una vez arriba, acaba con los demonios alados.

**Despejada la terraza, ve por las anillas hasta la cabeza de la esfinge y recoge de allí un subfusil mini dual ③.** Regresa al balcón de piedra y sigue adelante impulsándote en la varilla negra. Baja por la siguiente terraza para accionar la palanca de abajo y después entra por la puerta que se abre a tu derecha. Dentro del pasillo, cruza sobre el foso es-

quivando las compuertas y llegarás a otro gran patio con piscina en el que un rayo de luz ilumina un mural. Para resolver este puzzle, comienza bajando por la doble escalera que verás a la derecha de la entrada. Desplázate luego por la cornisa del mural, recoge el artefacto y salta al saliente del fondo.

**(VER ARTEFACTO 26)**

Desde ahí, rápidamente, avanza por las barras y sube por los salientes de la pared opuesta. Salta a tu izquierda desde el penúltimo saliente más alto y quedate colgado justo **debajo del símbolo** mientras la tabla vertical desciende ④. Al llegar abajo, el símbolo quedará asegurado, un puente se desplegará parcialmente y una de las columnas se elevará. Dirígete a nadar a los salientes de la esquina opuesta y trepa hasta colgar de la tabla móvil para hacer que el símbolo quede asegurado. Otra columna ascienderá. Trepa por ella para alcanzar el puente superior ⑤ y Repite la operación con la tabla y el símbolo que verás frente a ti.

**Con tres de los cuatro símbolos asegurados, vuelve a subir al puente y avanza por las barras del fondo hacia la derecha.** Cuelgat de la última tabla y asegura el símbolo restante. Cuando la última columna suba, asciende por las escaleras hasta la entrada y baja la palanca que verás al final de las escaleras ⑥. Despues baja de nuevo y entra por la puerta que se ha abierto en el mural, que se cerrará de golpe.

Prueba tu nuevo subfusil con la momia que te ataque y recoge la **Llave Ankh** del pedestal.

**Ve ahora a la salida que se ha abierto abajo y regresa a la sala de la esfinge, donde te espera un centauro.** Acaba con él, sube otra vez por la escalera frontal a la esfinge y desplázate por la pared hacia la izquierda. Sube por las piedras y las columnas hasta poder saltar a los salientes del muro derecho, situados junto a la primera de las tres columnas ⑦. Trepa hasta la terraza superior, elimina a otra pareja de **demonios voladores** y avanza por las barras hasta llegar a la otra puerta. Acciona la **palanca** para subir la plataforma de las escaleras y entra por la puerta.

**Tras superar un par de trampas de aplastamiento** (en la segunda, agachate en la última plataforma para evitar ser aplastado) ⑧, llegarás a una sala exacta a la de donde recogiste la Llave Ankh. Nada más entrar, baja por las escaleras de la izquierda e impulsose

luego en las varillas para alcanzar la pared opuesta. Desde ahí, salta a la tabla vertical de tu izquierda, trepa hasta el símbolo mientras bajas y asegúralo ⑨. Nada hasta el símbolo de la pared opuesta y procede igual.

**Asciende por la columna recién alzada y salta hacia atrás para alcanzar la repisa que verás ⑩.** Desplázate hacia la tabla más cercana y asegura el símbolo. Por último, sube hasta el puente, **recorre el mural izquierdo** ayudándote de la anilla de arriba y asegura el último símbolo. **Con las cuatro columnas elevadas, baja la palanca** que hay cerca de la entrada y la puerta-mural de abajo se abrirá. Baja hasta allí, finiquita a una momia y recoge la segunda **Llave Ankh**.

**Con las dos llaves en tu poder, regresa al patio de la gran esfinge y elimina a la pareja de centauros.** Acércate a la puerta de la esfinge y ábrela colocando en los huecos las llaves ⑪.

**Dentro de la esfinge, baja la esfera de piedra** por las rampas, usándola también para aplastar las **ratas** que te incordien. Deja caer a la gran piscina de la nueva estancia y títate después. Nada hasta situarte entre las dos estatuas, justo donde el **símbolo dorado**, y desde ahí bucea en picado hasta poder bajar un **palanca** casi al fondo ⑫. Sube después por los salientes de la estatua de la izquierda y emplea la cuerda para alcanzar la escalera del fondo ⑬, unos metros por encima de la palanca que has bajado.

**Ve después por los salientes de la pared izquierda hasta el regazo de la misma estatua.** Verás **cuatro figuras de escarabajos** y cuatro grabados en el suelo también de escarabajos. Dispara a los de arriba hasta que todos queden en la misma posición que los dibujados ⑭. Acciona la palanca que acabas de desproteger y el agua subirá hasta alcanzar un nivel intermedio. ⑮



## » RELIQUIA: IDOLO DE HORUS

Arroja al agua la piedra dorada que puedes ver a la altura de las rodillas de la gran estatua de la derecha. Despues, baja el nivel del agua y vuelve a colgar del símbolo del costado de la estatua para que baje las rejas. Entra de nuevo por ahí, ahora aupándote en la caja. Un

a vez arriba, baja hasta alcanzar el saliente circular de la pierna izquierda de la estatua ① y cuélgate después del símbolo dorado de la pared. Verás que unas rejas se abren junto a la cabeza de la estatua. Vuelve a subir el nivel del agua con las dos palancas y recoge la reliquia ②.





12 Sube por la escalera y desplázate por los salientes de la derecha hasta poder saltar a un costado de la otra estatua. Cuélgate del símbolo dorado y se abrirán unas rejillas bajo el agua. Bucea rápidamente para atravesarlas antes de que se cierren y saldrás a la parte media de esta estatua. Dispara a los escarabajos para que queden igual que los del grabado que acabas de ver bajo el agua al pasar las rejillas móviles 15. (VER RELIQUIA IDÓLO DE HORUS)

Bucea hasta la primera estatua y entra por el hueco que verás sobre la palanca de allí. Fuera del agua, trepa hasta poder situarte sobre la cabeza de la



estatua. Cuélgate del siguiente símbolo dorado y el agua subirá de nuevo, dejandote junto a una puerta opuesta a por donde has entrado.

Ve por el pasillo y llegarás una sala con columnas donde serás recibido por una doble pareja de centauros y momias. Usa tus mejores armas para acabar con ellos 16. Después comienza a avanzar por las columnas de la



derecha y, en cuanto puedas, enganchate a la anilla que cuelga en la malla dorada del techo. Balancéate en diagonal para poder alcanzar la penúltima columna roja del otro lado y salta después a la siguiente. (VER ARTEFACTO 27)

Salta a la repisa más cercana 17 e introduce uno de los Sciones. Vuelve a trepar por las primeras columnas y recorre la



pared derecha con la cuerda hasta poder saltar hacia atrás a una de las columnas grises. Sigue hasta llegar a la otra repisa e introduce el segundo Scion 18. Entra en la sala recién abierta y, tras el video, pulsa los botones que aparezcan en pantalla y salva a Lara.

**Artefacto 26**  
Dentro de la estancia del rayo de luz solar, desplázate por la



cornisa del mural hasta poder recoger un artefacto situado a un lado de éste 19.

#### Artefacto 27

En la sala de las columnas rojas y grises, tras alcanzar con la cuerda las columnas rojas del fondo, salta hasta la columna gris de al lado y trepa por ésta hasta situarte a la altura de un hueco donde descansa el artefacto 20.



## » ISLA PERDIDA: MINAS DE NATLA



1 Avanza nadando unos metros hacia la orilla y después atravesía la cascada de la derecha para entrar en un túnel secreto 1. Sube a la parte alta de la cueva y desplázate por las barras, salientes y cajas hasta alcanzar la cuerda que cuelga del techo.

(VER RELIQUIA 28)

Salta al saliente que verás junto a la cascada y después al balcón de al lado. Girate y podrás entrar por una oscura gruta que te conducirá a una zona de extracción de minerales. Una vez allí, acércate a la cabina acristalada de la derecha y arrastra la caja amarilla para situarla cerca de ella 2. (VER ARTEFACTO 29)

Sigue el raión hasta la zona izquierda de la mina y sube al vagón de carga del fondo para coger un fusible rojo 3. Vuelve sobre tus pasos, sube por la escalera al puesto de control e introduce el fusible en la ranura de las luces rojas. Aprieta el botón verde de al lado y un contenedor colgante se moverá hasta colocarse sobre la cabina. Sube por la caja amarilla al techo de esta y desde allí entra en la estrecha gruta que ahora verás 4.

5 Recorre la gruta hasta caer sobre un andamiaje de madera, salta a la plataforma contigua y trepa por los salientes de la pared opuesta. Da un buen brinco para alcanzar el siguiente andamiaje y avanza hasta otra caja

amarilla. Arrojala al suelo, salta a la siguiente plataforma y desde ella podrás ver brillar un fusible verde en un piso inferior 5. Baja a por él y regresa al piso superior por la escalera del fondo.

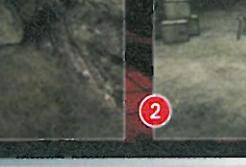
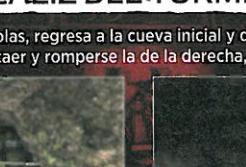
6 Introduce el fusible en la ranura de las luces verdes y aprieta el pulsador verde para desplazar más el contenedor. Pulsá ahora otra vez el pulsador verde (junto al fusible rojo) y desplázalo todavía más el contenedor hacia el andamiaje sobre el que se abre otra gruta. Sube a la borda del contenedor y salta hacia atrás desde su esquina derecha para alcanzar el entramado 6.

7 Entrá en la gruta, coge el camino de la derecha, baja por las sucesivas escaleras y llegarás al nivel inferior del lugar donde cogiste el fusible verde. Baja por los salientes y recoge el fusible azul. Para salir de ahí, trepa por las tuberías del fondo, salta al mecanismo giratorio 7 y desplázate por los siguientes salientes hasta alcanzar de nuevo la gruta.

8 De vuelta a la cabina de control, coloca el fusible azul y mueve el contenedor hasta situarlo sobre la cabina acristalada. Aprieta el botón verde cercano a la ranura azul y

harás que el contenedor desbrote el techo de la cabina. Entra en la cabina por el techo derruido y recupera tus pistolas 8. Sal de la cabina rompiendo algún cristal y, tras hacerse con la reliquia, dirígete a la sala de control del fondo de la mina. (VER RELIQUIA)

9 Para entrar en ella, acerca a la caja amarilla a los contenedores apilados junto al vagón, sube a éstos y destroza a balazos los cristales de la sala de control 9. Despues sube a la sala, pulsa el botón verde y baja de nuevo para arrancar el vagón perforador.



## » RELIQUIA: CÁLIZ DEL TORMENTO

En cuanto recuperes tus pistolas, regresa a la cueva inicial y dispara a las cajas azules que cuelgan sobre el agua 1. Al caer y romperse la de la derecha, revelará la reliquia 2.

Tras el video, aprieta los botones que aparezcan en pantalla y acabarás con Larson. Despues recoge su **escopeta**, vuelve a poner el fusible azul en su lugar para elevar de nuevo el contenedor y sigue avanzando con la perforadora.

Una vez en la cueva de lava, avanza por las plataformas y los pilares **10** hasta poder engancharte de una anilla. Luego **cúlgate de la barra giratoria**, sube a la plataforma contigua y balancéate en la cuerda para alcanzar el hueco de la pared izquierda donde se esconden varios **suministros**. Regresa a la plataforma, recoge el nuevo artefacto y salta al túnel por donde continúa el rail. **(VER ARTEFACTO 30)**

Tropa por las piedras de la siguiente estancia y, tras el video, aprieta los botones indicados para evitar que los maten-

nes de Natla asesinen a Lara. Coge el **subfusil**, arrastra la caja amarilla a las rocas de la izquierda y trepa al saliente más alto. Allí, comienza a saltar por los pivotes de la pared inclinada, **deteníndote en los de color blanco 11**. Cada vez que pisés uno de estos, se hundirá y verás que un símbolo se ilumina en la puerta de abajo. Cuan- do hayas pisado todos, entra en el hueco iluminado de arriba y **baja la palanca**. La puerta de abajo se abrirá. Recoge el último artefacto y sal por ella. **(VER ARTEFACTO 31)**

#### Artefacto 28

Desde la cuerda colgante de la cueva, salta al saliente inferior de la derecha. Despues, salta hacia atrás para alcanzar la cornisa de la otra pared **12** y desplázate hasta poder entrar en la pequeña gruta. Allí, entre las cajas, encontrarás el artefacto que buscabas.



y desde allí brinca rápidamente para alcanzar la siguiente plataforma, donde lo verás.

#### Artefacto 29

Tras colocar la caja junto a la cabina acristalada, sube al techo de ésta, **cúlgate del contenedor azul** y rodealo. Déjate caer sobre la viga de madera que verás abajo y salta a la siguiente **13**. Luego desplázate por los salientes y la barra de hierro, salta a la rampa de abajo

y desde allí brinca rápidamente para alcanzar la siguiente plataforma, donde lo verás.

#### Artefacto 30

Baja por los salientes de la última plataforma de la cueva de lava y salta a la barra giratoria que verás abajo. Balancéate en la barra y da un buen salto para

caer en la piedra flotante de enfrente **14**. Recógelos de allí.

#### Artefacto 31

En la pared inclinada de los pivotes, ve al extremo del fondo y salta desde el último pivote blanco a la grieta de la roca más cercana **15**. Tropa hasta lo alto de la roca y cógelo.

## » ISLA PERDIDA: LA GRAN PIRÁMIDE



Una vez dentro de la pirámide, avanza hasta divisar a Natla en lo alto. Despues, tras el video, acrilla a los demonios que te atacarán por tierra y aire **1**. Retrocede despues al comienzo de esa misma sala y sube por la escalera lateral. En la planta superior, acaba con otra pareja de **demonios**, recoge los **suministros** y sigue por la puerta del fondo. Llegado a la terraza, dispara al símbolo de la pared derecha y verás surgir una anilla. Rápidamente, **cúlgate del pilar** de la esquina, lanza tu gancho y balancéate para alcanzar el pilar opuesto. Sigue subiendo mientras agujereas más símbolos y destrozas a más atlantes, ahora avanzando velozmente por las barras de equilibrio y haciendo "rappel" **2**. Continúa ascendiendo empleando la misma táctica y acabarás llegando a un último balcón. **(VER ARTEFACTO 32)**

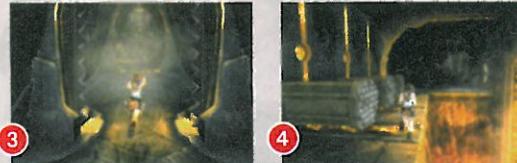
Avanza por el siguiente pasillo mientras esquivas las sucesivas trampas **3** y acabarás llegando a una gran sala donde tendrás que reventar a unos cuantos

**demonios**. Tras acabar con ellos, deberás luchar con un complejo enemigo al que solo podrás derrotar usando tu inteligencia. **(VER DOPPLEGANGER)**

Luego ve por el siguiente pasillo y llegarás a una estancia con un foso de lava y varios arleenes que entran y salen de las paredes laterales. Comienza esquivando los arleenes de la pared izquierda avanzando paso a paso **4** y acciona la **palanca** del fondo. Verás que un puente se extiende sobre el foso. Acaba con el demonio alado que aparecerá y cruza el puente. Despues salta sobre los arleenes de la otra pared y baja la palanca de allí. La puerta central se abrirá. Elimina a otro monstruo alado, recoge la reliquia y huye por la puerta. **(VER RELIQUIA)**

#### Artefacto 32

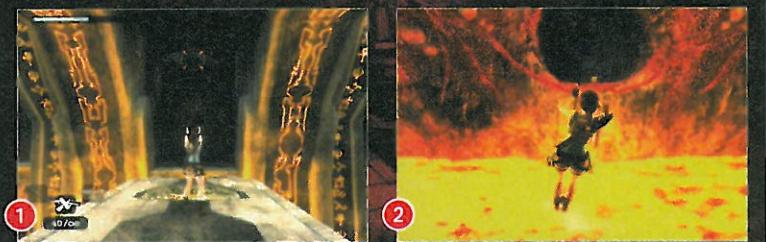
Desde el balcón previo al pasillo de las trampas, salta a la grieta de la columna de la esquina y entra despues en el hueco que verás al lado. Dentro hallarás el artefacto.



## » RELIQUIA: TEA DE LA AMARGURA

Sitúate sobre el puente de la última estancia y dispara al adorno del techo que verás unos pasos más adelante **1**. El objeto caerá y se abrirá un boquete al final del puente. Déjate caer por la rampa y en-

gáñate de la anilla para balancearte sobre la lava **2**. Salta despues al túnel que verás frente a ti, avanza hasta poder subir una escalera y recoge la reliquia en el hueco de arriba. Bueno, una más...



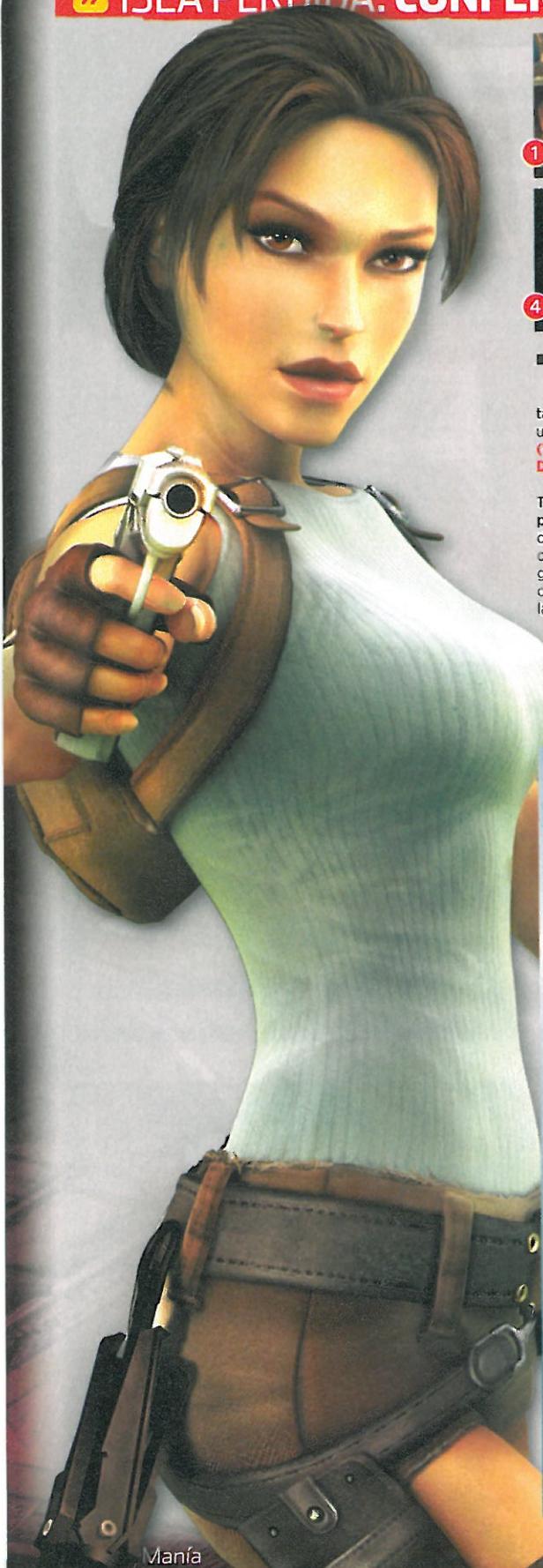
## » ENEMIGO: DOPPLEGANGER

Se trata de una suerte de "alter ego" demoniaco de Lara que realiza sus mismos movimientos, por lo que es inútil intentar matarlo a base de disparos. Para hacerlo, tendrás que tenderle una trampa, así que comienza girando la mesa central **1** hasta que unos salientes aparezcan bajo las escaleras de las paredes. Despues sube por éstas hasta la plataforma más cercana a la entrada y acciona la palanca que verás al fondo. Al hacerlo,

la losa del extremo inicial de la plataforma se correrá y quedará expuesta una trampa de lava. Por ahí tienes que hacer caer a tu doble. Regresa a la mesa central, hazla girar y sube a la plataforma opuesta, situándote sobre la losa circular **2**. En la otra plataforma, la doble de Lara caerá al foso de lava. Hecho esto, baja la palanca de esa misma plataforma y corre hacia la opuesta para salir por la puerta que se ha abierto.



## » ISLA PERDIDA: CONFLICTO FINAL



Tras el video en la que Nat-  
la es engullida por la lava,  
un enorme huevo rever-  
tará y tendrás que enfrentarte a  
un poderoso enemigo.  
**(VER GRAN CRIATURA  
DE LA ATLÁNTIDA)**

Tras vencerle, continúa por la  
puerta que se abre y evita el río  
de la lava saltando sobre las  
rocas y los pilares ①. Cuando lle-  
gas al primer puente, mata a  
otro demonio alado y acciona  
la palanca de la derecha. Sigue  
por la plataforma que se acer-  
ca y avanza por el pasillo  
hasta que un nuevo cen-  
tauro te obligue a tirar de  
gatillo ②. Ya sabes como  
acabar con él.

**(VER ARTEFACTO 33)**

Acerca la jaula a la roca alargada y sube hasta ella.  
**(VER ARTEFACTO 34)**

Salta desde la roca a los salien-  
tes de enfrente. Muévete por  
los salientes para que las rafa-

gas de fuego no te abrasen y  
recorre la pared del fondo hasta  
el ventanuco de arriba ③. De  
nuevo en la sala contigua, cué-  
gate del símbolo lleno de ins-  
cripciones para hacerlo bajar ④  
y dispara a una especie de dia-  
na que revelarás en su parte su-  
perior. Después, salta sobre las  
rocas y haz lo mismo con los  
otros dos símbolos de la sala ⑤.

**(VER ARTEFACTO 35)**

Tras disparar a los tres, las rejas  
submarinas de la piscina de la  
estancia se retirarán. Sumérge-  
te en el agua y bucea hasta salir  
a un pasillo. Avanza evitando el  
río de lava y desplázate por los  
salientes, rocas y pilares ⑥ hasta  
una escalera. Sube por ella.  
**(VER ARTEFACTO 35 y 36)**

## » ENEMIGO: GRAN CRIATURA DE LA ATLÁNTIDA

Comienza a disparar al monstruo con tu es-  
copeta mientras te mueves en círculos alre-  
dedor suyo ①. Cuando su barra de cólera se  
llene al máximo, sitúate justo al borde de la  
plataforma y, en cuanto se abalance sobre ti,  
usa la evasión de adrenalina y dispárate a la  
cabeza. La criatura quedará colgando de la  
plataforma y podrás dispararle a su mano.  
Cuando lo hagas, volverá a subir y a perse-  
guirte de nuevo.  
Sigue disparándole mientras corres y vuelve  
a situarte en el extremo del balcón cuando su  
rabia llegue al máximo. Evítale de nuevo a la

vez que le disparas a la cabeza y verás cómo  
su mano herida se queda enganchada al bor-  
de de la plataforma. Acribillale la mano a  
balazos hasta amputársela ②.  
Una vez que el monstruo quede mano, repite  
para misma táctica para dispararle a la  
cabeza mientras te echas a un lado ③. Cuan-  
do quede otra vez colgando del balcón, dis-  
para una buena ráfaga a su mano hasta que  
caiga al vacío. Y un último consejo, si duran-  
te el combate el monstruo te engulle, dispara-  
rale desde el interior de su abdomen para  
obligarle a regurgitarte ④.





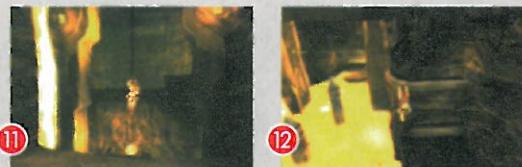
Después de recoger los dos últimos artefactos, avanza hasta llegar a una sala donde te espera un último y feroz combate. (VER NATLA)

#### Artefacto 33:

Tras arrojar la jaula al interior de la sala volcánica, date la vuelta y verás un artefacto en ese mismo hueco, justo frente a ti. Salta a por él.

#### Artefacto 34:

Desde lo alto de la roca, salta a la plataforma de al lado para volver a abrir la puerta de la sala volcánica y luego arrastra la jaula hacia el pasillo por el que has venido. Acércala al hueco donde brilla el artefacto y salta hasta allí para cogerlo.



#### Artefacto 35:

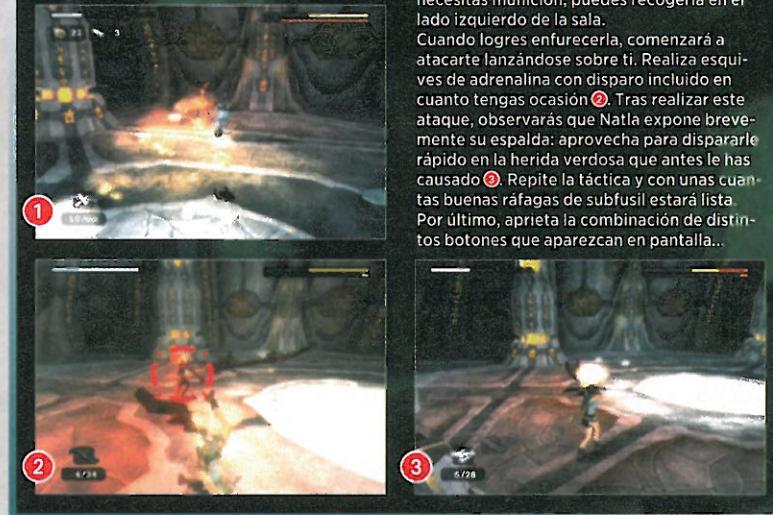
Tras dejar atrás el río de lava y subir por la escalera, gírate y observarás una anilla en el techo. Engáñchate a ella y balancéate hacia la plataforma de enfrente. Después ve a la derecha para saltar a otra plataforma y brinca hacia el hueco donde aguarda el artefacto.

#### Artefacto 36:

Desde el punto donde recogiste el artefacto anterior, déjate caer para quedar colgado de la barra de abajo. Despues avanza por los pilares y salientes hasta poder situarte sobre una piedra flotante. Salta desde allí al hueco que hay detrás de la cascada de lava y encontrarás el último artefacto del juego.

## » ENEMIGO: NATLA

Natla volverá a resurgir y te mostrará su verdadera cara: un terrorífico demonio alado. Durante la primera parte del combate, emplea tus pistolas para dispararla sin descanso mientras esquivas sus ataques realizando



saltos laterales. Tras muchos disparos, fingirás estar muerta y luego volverá a la carga. Tu objetivo ahora será llenar su barra de rabia, así que disípale con tus mejores armas mientras sigues esquivando saltando. Si necesitas munición, puedes recogerla en el lado izquierdo de la sala.

Cuando logres enfurecerla, comenzará a atacarte lanzándose sobre ti. Realiza esquives de adrenalina con disparo incluido en cuanto tengas ocasión. Tras realizar este ataque, observarás que Natla expone brevemente su espalda: aprovecha para dispararle rápido en la herida verdosa que antes le has causado. Repite la táctica y con unas cuantas buenas ráfagas de subfusil estará lista. Por último, aprieta la combinación de distintos botones que aparecen en pantalla...

## » Y PARA EL FINAL...



#### La Mansión de Lara Croft

Además de la aventura principal, el juego te ofrece la posibilidad de visitar el lujoso caserón de Lara. Tu objetivo aquí será recuperar el diario de Lara, además de recoger ocho artefactos escondidos.

Por si fuera poco, aquí podrás contemplar las reliquias que

vas recogiendo durante el juego. Así, así como aprender diferentes curiosidades históricas que nuestra heroína va narrando en sus numerosos libros. Si lo juegas previamente a la aventura, también te será útil para familiarizarte con la resolución de puzzles y las técnicas de escalada de Lara.

Además, si completas este minijuego accederás a un puñado de extras más.

#### Extras desbloqueables

A medida que vayas superando fases de la aventura y acumulando artefactos y reliquias, el juego irá desbloqueando diferentes extras.

Para empezar, tendrás la posibilidad de volver a visionar las más espectaculares secuencias de video del juego, leer las biografías de los diversos personajes y contemplar deceñas de galerías de arte. Por otro lado, este apartado de "Recompensas" también te dará la opción de cambiar el traje

de Lara y activar algunos trucos (algunos tan útiles como no ahogarse nunca, y otros simplemente curiosos). Gracias al extra especial "Unidades de estilo", podrás recorrer algunos escenarios adicionalmente. Vamos, que te aún te queda mucho por descubrir. Disfrútalo, merece la pena.





## » 02: VIDA EN LA CITY

Comienzas en los tejados. Ve hasta la marca verde y pulsa ▲. Ahora te toca aprender a balancearte. Lanza redes con R2 y mué-



vete con el stick izquierdo. Ve pasando por todos los puntos azules que aparecen 1 hasta llegar a una marca verde en el suelo.

Ahora tienes que **pasar por otras** serie de círculos azules, pero usando el balanceo acelerado: mientras te balanceas, mantén ✪ pulsado y suéltalo antes de acabar el balanceo para salir disparado en un impulso.

## » 03: ATAQUES TERRORISTAS H

Ya puedes responder a las Alertas Criminales (pulsando ▲ cuando aparezca en la parte inferior de la pantalla un mensaje). Pero para seguir las tramas debes **realizar tu primera Patrulla Criminal**. Ve a la marca del informador 1 y habla con él. Te propondrá una misión que puede ser: robo de un prototípico o transformador, perseguir terroristas. 2. Tras resolver 3 misiones, se



desbloquean las **Mejoras de Acrobacias**. A partir de ahora puedes realizar las Patrullas Policiales acudiendo a un informador, y resolver Alertas

Policiales. Ah, y un marcador con la cara del líder de los terroristas H te indica la posición del Bugle. Ve hasta allí para iniciar la siguiente misión.

## » 04: ÚLTIMA HORA

Tienes 3 minutos para llegar a la azotea del edificio donde está la imprenta del Bugle (un marcador verde en el mapa). En el camino aprenderás a realizar las tirolinas de red (R1) que te permiten desplazarte más deprisa tanto por el aire como al trepar por una pared. Una vez en la azotea de la imprenta las ves con un **terrorista con escudo**. Usa el tirón de red (presióna ●) para arrebatárselo el escudo y eliminarlo 1.

Después saldrán varios enemigos que intentarán activar la bomba: intenta que se acer-

quen lo menos posible a ella y acabar con ellos rápido, antes de que la bomba explote. Despues, **debes arrojar la bomba al río**: acercate a ella, pulsa ▲ y comenzarás a voltearla con tu telaraña. Tienes que pulsar 3 veces ▲ justo cuando la línea pasa por la parte derecha de la barra indicadora, y Spider-Man arrojará la bomba al agua. Carlyle, el líder de los terroristas ha colocado 7 bombas por la fachada del edificio. Adhiérete a la pared con ● y ve siguiendo la marca que te lleva a cada bomba en un orden determinado. Acérdate a

1 la cada una, ponte en la marca amarilla y pulsa ▲ para desactivarla 2. **Puedes hacer tirolinas para moverte más rápido por la pared** (R1), pero no te agobies porque tienes tiempo de sobra y si simplemente gateas seguro que no te desorientas, cosa que si te puede pasar con las tirolinas.

Cuando desactives todas las bombas, la policía te informará de que hay otra en la azotea del edificio regional del Bugle. Ve hasta allí y **acaba deprisa con el grupo de enemigos**, ya que la bomba está activada 3. Luego lanza la bomba al agua sincronizando tres pulsaciones de ▲ como hiciste antes.

Recoge de la azotea el **dispositivo de rastreo**, que muestra en el mapa a cuatro terroristas con bombas que se dirigen por la calle hacia ahí. **Eliminalos deprisa antes de que lleguen al edificio**. Es sencillo, porque los cuatro están cerca. Cuando acabes **desbloquearás las Mejoras de Ataques con Red**.

## » 05: A SANGRE FRÍA

Tras ir al Bugle y hablar con Jameson, aparecerás directamente en Central Park. **Sigue la marca verde hasta llegar cerca del lagartoide** (un lagarto humanoide). Debes sacarle una foto. Si te acercas demasiado lo espantará. Solo muévete un poco a la izquierda para que no te tape la tapa, y pulsa ▲ en la cruceta para sacar la cámara. Enfoca al lagartoide y usa el zoom (el stick derecho). Cuando el objetivo se ponga verde, saca la foto 1.

Aparecerá una nueva marca que indica la posición de otro lagartoide. Acérdate a él hasta que el indicador de la barra de distancia esté en la zona verde (la mitad) y saca la foto usando el zoom (el centro del objetivo ha de estar verde).

La nueva marca indica la posición de un ciudadano **atacado por un lagartoide**. Ve hacia ella a toda velocidad y derrotale. Puedes usar una nueva técnica: el salto sobre los enemigos (pulsa L2 al tiempo que mueves el stick izquierdo hacia el enemigo) 2. Tras un video tendrás que **rescatar a 3 ciudadanos atrapados en Central Park**. Ve al marcador, detén al lagartoide con una plasta de red y después acaba con él a golpes. **Recoge al civil y lleva a una ambulancia** (marcador verde). Repite la operación tres veces (la segunda te las verás con dos lagartoides). Luego entrega las fotos a Jameson y desbloquearás las **Mejoras de Salto y el Modo Fotográfico**.



## » 06: PROBLEMAS CON HARRY

Ve hasta la marca de la estrella (indica las misiones relacionadas con la piel) y pulsa ▲ para esperar a Mary Jane. Recoge a Mary Jane y llévala balanceándote hasta la nueva marca (no hay tiempo límite) 1. Despues, Harry Osborn te ataca convertido en el nuevo Duende Agarrado a su deslizador, lo primero es usar los botones R2 y L2 para esquivar los coches hacia la derecha o la izquierda respectivamente. **Espera a llegar a una zona sin coches para subir al deslizador**, o deberás interrumpir el intento para esquivar. Cuando estés en una zona despejada, pulsa ▲ y comenzará una secuencia de cuatro pulsaciones ✪, ▲, ✪, ▲. En pantalla aparecerá el botón que debes pulsar, pero tu adelantate y hazlo

más deprisa, que también funciona. Una vez sobre el deslizador, tendrás que esquivar 3 ataques de Harry pulsando los botones cuando te lo indique en pantalla 2. Para vencer al Duende, debes repetir esta mecánica tres veces, cada vez con más tráfico. Espera siempre a una zona más o menos despejada, pulsa ▲ para encaramarte al deslizador y pulsa deprisa ✪, ▲, ✪, ▲. La secuencia de esquivas posterior será de cuatro movimientos la segunda vez, y de cinco la tercera y última, tras la cual Harry se estrellará. Pero no te dejarán ni un segundo tranquilo: verás otro video en el que Peter es **poseído por el simbionte**. Ahora vistes el traje negro (que no permite mejoras) y tus ataques son demoledores.

Pruébalos contra el grupo de pandilleros que ataca a la poli en el callejón 3. Pero cuidado: si lo llevas puesto demasiado tiempo, te desmayarás. Para quitártelo, pulsa ▲ en la cruceta y juega una secuencia de dos botones que se te aparecerá en pantalla. **Acaba con todos los pandilleros y habras desbloqueado nuevos desafíos** y, desde este momento, podrás vestir el **traje negro** siempre que te apetezca. También podrás elegir entre hacer primera la Misión 7, que continúa la trama terrorista, o la Misión 8, centrada en el Lagarto. Tú verás

## » 07: COLLAR DE CASTIGO

Los Terroristas H han secuestrado a Jameson! Desde el tejado del Bugle, sigue al helicóptero (con un par de balanceos te acercarás lo bastante a él). En un video, verás como el líder terrorista, Carlyle, lanza al editor cascarriadas al vacío... menos mal que Spidey le coge automáticamente. Con Jameson agarrado te

toca seguir persiguiendo al helicóptero 1. Una barra marca la distancia a la que estás de él. ¡No dejes que se aleje demasiado! Sigue con tus balanceos y esquivando los misiles que te lanza (lo cual es muy fácil) hasta que se pare para colocar una bomba en una azotea. Cuando llegues hasta ella, deja a Jameson (con ▲), encárgate

de los terroristas y ocúpate de la bomba por lanzándola por los aires 2 (ya sabes, debes pulsar sincronizadamente tres veces ▲).

Repite la operación otra vez, sigue al helicóptero, acaba con los terroristas y desactiva otra bomba. Ahora algún enemigo llevará escudo: quítaselo usando tu red con 3. Te toca perseguir al he-

licóptero por tercera vez y acabar con más terroristas en otro tejado. Llega la batalla definitiva con Carlyle, el líder terrorista.

(Ver Enemigo Final: Carlyle).

**Enemigo final: CARLYLE**

Con su traje volador y su escudo de fuerza, Carlyle está fuera de tu alcance, y varios terroristas te persiguen por el tejado. Ignoralos y corre por la azotea hasta que Carlyle te lance un misil. Espera a que aparezca el botón de 4 en pantalla, pulsalo y le devolverás el misil con tu red. Tienes que repetir esta técnica 4 veces para que Carlyle caiga a tierra firme. Cuando lo

haga, corre a por él y golpéale sin tregua (con el traje negro, tus ataques serán más fuertes). Cuando se eleve de nuevo, repite la técnica de los misiles. Ignora en la medida de lo posible a los terroristas que te persiguen (aunque debes estar atento a tu sentido arácnido para esquivar con L2 los disparos de algunos de ellos) y céntrate en devolverle los misiles a Carlyle. Tendrás que derribarle y golpearle dos veces más. Entonces aparecerá una nueva secuencia interactiva: pulsa tres botones tal como se indica en pantalla para atrapar a Carlyle y evitar sus ataques 5. ¡Misión Cumplida!



## » 08: CAOS REPTIL

Nada más llegar al laboratorio, descubres que el Dr. Connors se ha convertido en... ¡el Lagarto! Y, cómo no, a ti te toca perseguirle por los tejados de la ciudad. Al poco de iniciar la persecución, creará un gran caos en la calle. Debes sacar a un civil de debajo de un coche (ponte en la marca amarilla y pulsa repetida y rápidamente ▲), y luego dirígete a la boca de riego cercana al coche en llamas. Pulsa ▲ para abrir la, colócate en la marca Amarilla y pulsa de nuevo rápidamente ▲ para mover el coche hasta el refrescante chorro de agua 1.

Persigue de nuevo al Lagarto, quien aterrizará a unos civiles que quedarán colgados en una fachada.

Tranquilo, tienes tiempo de

sobra para rescatarlos: gatetea por la pared, cógelos y déjalos en el suelo de uno en uno.

De nuevo, retorna la per-

secución del reptil. Cuando

llegues hasta él, llamará a

tres de sus secuaces lagartoides. Puedes aca-

bar con ellos usando tu nuevo y poderoso gancho (manteniendo pulsado ▲). Al lanzarles por el aire 2, continúa golpeándolos con tus ataques de red.

Otra vez estarás tras el "bicho": te llevará hasta varios lagartoides que atacan a la policía. Si quieras, usa el traje negro y comprueba que con él el gancho es aún más potente 3. Tras acabar con los primeros lagartoides, debes hacerte cargo de una segunda tanda. Pero primero cierra las tapas de las alcantarillas (señaladas por una flecha blanca) lanzando una plasta de red con 4 para que no salgan más 4. En la siguiente persecución, tendrás que sellar de nuevo las tapas de alcantarilla. Persigue al Lagarto hasta una alcantarilla. Cuatro secuaces lagartoides te tienden una minimboscada, pero tu puedes darles para el pelo sin problemas. Otra misión superada más, y además habrás desbloqueado las Mejoras de Gancho.



## » 09: ESCAPE BAJO NUEVA YORK

1. Baja a la alcantarilla y verás a un lagartido raptando a un civil. Siguele hasta una gran sala en la que varios lagartoides salen de sus capullos. Lucha con ellos si quieras ganar algo de experiencia 1, aunque también puedes ignorarlos e ir directamente por el túnel de enfrente.

Una vez dentro, balanceate por el túnel evitando los chorros de vapor 2 e ignorando a los lagartoides o luchando con ellos, como prefieras, hasta que veas un nuevo video en el que el Lagarto escapa por una puerta. Ahora si te toca luchar, porque el Lagarto cierra la puerta tras él y no se abrirá hasta que acabes con todos los enemigos. Los lagartoides normales son fáciles, céntrate primero en ellos. Pero también te las tienes que ver con tres lagartoides de mayor tamaño. Afortunadamente, puedes usar una nueva técnica contra ellos: mantén presionado 3 para lanzarles una red y subirte sobre ellos. Una vez en su cabeza, puedes darles una serie de puñetazos pulsando

repetidamente 4 (después de la cual los bichos te tiran al suelo), o un supergolpe que los derriba 5 si pulsas ▲. Lo mejor es que les des un par de puñetazos con 4 y, antes de que te derriben, pulsa ▲ para dar tú el supergolpe.

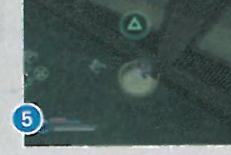
Cuando acabes con los tres, pasa por la puerta que ya está abierta. Esta nueva sala está llena de capullos. Bueno, mejor llámolas vainas. Se irán abriendo poco a poco, y tú debes acabar con todos los lagartoides que salgan de ellas. Intenta ir ventilándolos rápido para no se juntan muchos. Cuando acabes con todos la puerta se abrirá y aparecerá un lagartido grande 6. Tu verás si quieras acabar con él o prefieres pasar directamente por la puerta para perseguir al Lagarto.

En este nuevo túnel te cierran el paso barreras de vapor, y para hacerlas desaparecer debes girar las manivelas redondas de las cañerías de la izquierda (pulsando ▲ repetidamente como tú sabes) 6. Si eres rápido ni siquiera tendrás

que luchar con lagartoides, ya que te dará tiempo a ir moviendo las manivelas antes de que te alcancen. Y eres Spider-Man, eres rápido, por amor de Dios.

Al final del túnel hay una puerta elevada. Atraviesa la siguiente sala y sal por la derecha. En esta nueva gran estancia, gira una manivela para hacer salir gas de las tuberías. Hay varios escapes: tápalos con tu telaraña (pulsa □ cerca de cada uno) 6, y todo el gas saldrá por un último escape que destruirá una sustancia gelatinosa que bloqueaba un pasillo. Avanza por él... ¡Has desbloqueado las mejoras de Montar con Red!

Después debes lanzarte por la gran alcantarilla del fondo, y el juego te permitirá una pausa en la misión: te preguntará si deseas continuar con la persecución del Lagarto o balancearte un rato por la ciudad. En cualquier caso, tú decides, y en caso de que elijas balancearte, para continuar las misiones sólo debes volver a la alcantarilla marcada con el icono del Lagarto.



## » 10: CAZADOR O CAZADO

De nuevo bajo tierra, derrota a dos tandas de lagartoides más (usa la técnica de Montar con Red con los grandes y llegarás a un gran sala llena de rehenes. Acaba con los lagartoides y lleva a los rehenes de uno en uno al punto de extracción (la marca verde). De vez en cuando te atacará algún lagartoide: acaba con él para rescatar tranquilo. Sal por la parte superior derecha del fondo de la sala a otro túnel donde los lagartoides atacan a unos pandilleros de la



banda Cola de Dragón. Acaba con todos, reptiles y criminales (con los matones grandes puedes usar la técnica de Montar con Red) ① Sigue avanzando y acabando con enemigos hasta que veas un video en el que aparecer

## » 11: ESTRUENDO BAJO TIERRA

Kraven lanza contra ti un gigantesco taladro, balanceante a toda velocidad por el túnel esquivando los chorros de gas inflamado (usar R1 para hacer tirolinas te será útil para superar muchos) ① Cuando llegues al fondo, Spidey logrará escapar del taladro en un video. Avanza por un corto túnel y llegarás a una sala circular donde te

espera, por fin, el Lagarto. (Ver Enemigo: LAGARTO)

Tras derrotarle, tu enemigo escapará y tendrás que saltar por las alcantarillas pulsando los botones en cuanto se indique en pantalla ②

### Enemigo final: LAGARTO

Es un combate fácilísimo. El villano está acompañado de

varios lagartoides a los que es mejor que ignores (si los derribas, aparecerán más).

Centrarse en el Lagarto.

Descárgale combos de golpes y después alejate para evitar su contraataque ③. La técnica de Montar con Red también es muy eficaz. Si además usas el traje negro, acabarás con él en un santiamén.



## » 12: SOSPECHOSOS NADA HABITUALES

Tu objetivo es que la banda Cola de Dragón te ponga a la pista de Kraven y el



Lagarto. Pero para ello vas a tener que hacer unas cuantas Patrullas Policiales antes.



Selecciona el mapa y verás los territorios de la banda Cola de Dragón marcados con una "W" ① Ve hasta cualquiera de ellos y busca al informador (mira su posición exacta en el mapa; además, en la calle te verás resaltado por una columna de luz verde). Habla con él para que te proponga una Patrulla Policial y resuelve sus cuatro

misiones ②. En todas te las verás con unos cuantos matones Cola de Dragón. Tras superar la primera patrulla, vuelve al mapa: verás que las zonas marcadas con interrogación ya son muchas menos. Ve repitiendo patrullas hasta que sólo queden dos interrogaciones, y realiza una más. Despues aparecerá un marcador que te llevará tras

la pista de tus enemigos. Cuando llegues a la veras a un grupo de Cola de Dragón luchando contra lagartoides. Metete en la "trifulca" y reparte entre ambos bandos por igual... hasta que no quede ninguno solo en pie. Saldrán varias hordas de lagartoides, así que usar el traje negro seguro que te viene bien.

## » 13: UN ANIMAL ACORRALADO

### Enemigo final: KRAVEN

Toda esta misión es un combate con Kraven el Cazador... también muy fácil. En la primera parte del mismo simplemente lánzate a por él y friele a combos ①. Tras cada combo caerá al suelo y se levantará para recibir la siguiente somanta de palos. A los miembros de la banda de Cola de Dragón ni los consideres. Cuando su barra de vida baje a la mitad, Kraven se tomará su poción mágica y comenzará a correr como loco por la sala. Ahora si tienes que eliminar a los miembros de la banda, teniendo un poco de cui-

dado para que las carreras prefijadas de Kraven no te alcancen ②. En cuando elimines a los pandilleros, el Cazador se parará agotado y tu puedes continuar dándole jarabe de palo sin ningún problema (usando el traje negro serás más efectivo). Repite esta mecánica y tendrás a un cazador cazado. Despues avanza por los túneles y, de nuevo, el juego te preguntará si quieres empezar directamente la siguiente misión o salir a la ciudad. Si optas por lo segundo, de nuevo basta con que busques la marca del Lagarto para retomar las misiones.



## » 14: QUÉ DIENTES MÁS LARGOS

### Enemigo: MEGALAGARTO

El Lagarto se ha convertido en... ¡El Megalagarto! En la primera parte del combate colócate entre él y cualquiera de los generadores. Cuando coja carriola y se lance a por ti, apartate de un salto y el Megalagarto de estrellará contra el generador. Repite esta técnica una segunda vez... y el Megalagarto ya no picará. Ahora debes plantarte delante de él y esperar a que en pantalla aparezca el botón ▲ ①. Púlsalo al instante y comenzará una secuencia en la que debes realizar tres pulsaciones en cuanto veas los indicadores en pantalla. Ahora Spider-Man está sobre su enemigo y dirige su carrera con su tela-

raña. Moviendo suavemente el stick izquierdo a derecha e izquierda, intenta mantener la flecha centrada en la barra ②. Cuando el Lagarto pase cerca de un generador se te indicará que pulses □. ¡Hazlo al instante y tu enemigo chocará contra él! Lo malo es que ahora la sala ha perdido su corriente eléctrica. Para ponerla de nuevo en funcionamiento activa las dos palancas en extremos opuestos. Colócate en uno de los extremos y, cuando el Megalagarto vaya a por ti, balanceate a toda velocidad hacia la palanca del otro extremo y muévela pulsando repetida y rápidamente × antes de que el Megalagarto te alcance ③ (por eso era

importante que ganases terreno recorriendo la sala de un extremo a otro). Repite la misma técnica con la otra palanca y la corriente eléctrica volverá al generador. Te toca ponerte delante de tu enemigo otra vez e iniciar la secuencia de botones pulsando ▲ cuando se indique en pantalla. Tras superar la posterior secuencia, tendrás que mantener el equilibrio sobre el monstruo, ahora durante algo más de tiempo. Púlsa □ cuando se indique en pantalla y le estrecharás contra el último generador. Ya con el Megalagarto en el suelo, dale el golpe de gracia: ve al indicador Amarillo y pulsa rápida y repetidamente ▲. A otra cosa.





## » 19: COMBATE FINAL

Vuelve una vez más al laboratorio de Connors. Debes llevar a Morbius hasta Grito. Para encontrar la pista de Grito, repite la técnica que usaste con Kraven y el Lagarto en la Misión 12, pero buscando informadores de la Tribu Basura y haciendo unas cuantas Patrullas Policiales.

Ve hasta cualquiera de los informadores marcados con una "?" (en la calle los verás resaltados por una columna de



luz amarilla) 1. Repite patrullas hasta que queden pocas Interrogaciones en el mapa, y realiza una más 2. Aparecerá entonces una marca que inicia



un rastro de meteoritos 3. Ve recogiendo todos los fragmentos por la ciudad (pulsa ▲ cuando llegues hasta uno). En un momento dado, tendrás



que cruzar el puente y llegar a Brooklyn. En esta nueva zona tendrás que acabar con unos cuantos Basura y recoger otro fragmento más 4.



Para acabar esta misión te queda un último "recado": recoge tres fragmentos más que están juntos, y habrás acabado la misión.

## » 20: REUNIÓN FAMILIAR



### Enemigo: MORBIUS Y Grito

Tienes 3 minutos y 20 segundos para llevar a Morbius a la marca. Por cierto, antes de cogerle con ▲, es el momento ideal para tirarle una buena foto 1. La guardia de Grito está en Brooklyn, así que ten-

drás que cruzar el puente 2. Cuando los dos amantes se encuentren... bueno, tendrás un problemita, porque se van a unir contra ti.

#### Primero céntrate en Morbius

Ponte cerca del haz de luz que entra por una ventana para atraer al vampiro hasta

él 3 y así quedará debilitado. Pero tranquilo, que Grito usará sus poderes para tapar el agujero con unos tablones. Desde ese momento, debes ir a los dos puntos amarillos y usar tu telaraña (pulsado ▲) para romper los tablones y hacer que entre la luz 4. Atráe a Morbius hacia ella y, cuando le paralice, golpéale con todo intentando que tus combos le mantengan en la zona de luz 5, ya que si sale fuera reaccionará. Si le mantienes en la luz, podrás golpearle hasta que Grito recoloque los tablones. Repite

esta mecánica, arrancando tablones, atrayendo a Morbius a la luz y golpeandole, hasta que caiga. Ten en cuenta que Grito te revivirá un tres veces antes de que puedas derrotarle definitivamente. Cuando Morbius caiga Grito huirá. Siguele por un pasillo y avanza hacia la luz 6. En un video Grito te quitará el traje negro con un estallido sónico. Aparecerás en una habitación... en la que los amigos de Peter te atacan. Si intentas golpearles, desaparecen y son instantáneamente sustituidos por más ilusiones.

Espera a poder volver a vestir el traje negro. Con él, descubrirás que las ilusiones son Basuras y la propia Grito. Ve directamente a por la villana y dale con tu mejor repertorio de combos 7. Si se rodea de una esfera de energía, corre para esquivar su ataque y después vuelve a golpearla. Por si fuera poco, de vez en cuando, Grito lanzará ondas sónicas que te arrebatarán el traje negro. Si esto pasa, espera a que el contador llegue a cero para volver a vestirlo y sigue atacando. La villana también morderá el polvo.

## » 21: EL ESPECIALISTA

Ve a la Marca de la Estrella. Jameson os pide a ti y a Eddie Brock que hagáis fotos que perjudiquen a Spider-Man. Debes colocar cámaras en cuatro puntos de la ciudad. Simplemente sigue las marcas y coloca una cámara en cada una. Todas están en paredes de edificios 1.

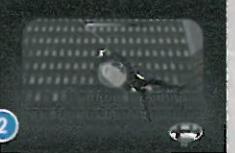
Después ponte el traje negro. Un nuevo indicador marcará la posición de un voluntario: va a por el y cógelo. Ahora debes pasar balanceándote a 3 aros azules con el voluntario a cuestas para sacarte una foto 2.

En el último aro debes caer desde arriba 3. Tras esta temeridad, el voluntario saldrá desapavorido y un policía te dirá que se te imputa un asalto que se está produciendo al otro lado de la ciudad.



Tienes 3 minutos 40 segundos para llegar... pero "tranqu" que te sobra más de la mitad. Verás que una mujer ha sido asaltada por el trepamuros. Sigue has-

ta la siguiente marca y verás al impostor: un tipo disfrazado de ti! Bastará con que le des un golpe y caerá. Descubrirás que es Eddie Brock.



## » 22: BOFETADA EN LA PLAYA



1

2

3

**Enemigo Final: HOMBRE DE ARENA**

Sigue de nuevo la marca de la estrella. Te las verás con el Hombre de Arena en las vías del metro. Es invulnerable a tus puñetazos, mientras que tú no puedes decir lo mismo de sus disparos de arena (que puedes esquivar pulsando R2 cuando vibre tu sentido arácnido) ni a sus golpes **1**. Esquila sus ataques y, cuando pase el metro, acércate a él y espera a que aparezca el in-

dicador para pulsar el botón **▲**. De este modo te arrojarás contra el tren **2** y él se filtrará a las vías de abajo.

Sigüéle y repite el proceso dos veces más. Al hacerlo, te enfrentas a él en las alcantarillas. En cuanto puedas, ponte el traje negro, ya que si no es invulnerable a tus ataques. Con el traje puedes golpearle **3** hasta que vibre tu sentido arácnido y debas moverte para esquivar su ataque. En este combate no puedes quitarte el traje

negro, pero tranquilo, que tampoco te desmayará por usarlo. Cuando hayas debilitado bastante al Hombre de Arena, éste formará un tornado para recuperar vida. Corre a la tubería con un marcador amarillo y pulsa rápida y repetidamente **▲** para liberar un torrente de agua e impedir que tu enemigo recupere salud. Repite esta mecánica unas cuantas veces y el Hombre de Arena también pasará a la historia.

## » 23: MI CENA CON MJ

De momento no puedes quitarte el traje negro. Ve al marcador de la Estrella para tener una tensa cena con Mary Jane **1**. Después, cogela y llévala balanceándote hasta la marca. Una vez allí, deja a la muchacha y acaba con unos pandilleros **2**. Después, vuelve a recoger a MJ y llévala a la marca amarilla. Verás un vídeo en que el Peter se libra del traje negro... y con ello nace Veneno.



1

2

## » 24: A LA LUZ DEL AMANECER



Sigue la marca a tu apartamento. En un video, verás como el Hombre de Arena y Veneno han raptado a MJ. Sigue la nueva marca y llegarás hasta los malos. Tendrás que superar esta sucesión de cuatro combates para ver el final del juego.

**Jefe Final: HOMBRE DE ARENA II**

El Hombre de Arena forma un torbellino a su alrededor que te impide acercarte a él, y que lanza contra ti vigas y explosivos de la obra. Corre lejos de él y no te pares para que no pueda alcanzarte con ningún proyectil. Cuando te lance un explosivo, aparecerá un indicador en pantalla: pulsa el botón **●** y se lo devolverás con tu red, dejándole aturdido. Nada más devolverle el misil, sin esperar a que impacte contra tu enemigo, salta hacia él y podrás darle hasta 6 golpes antes de que genere un nuevo torbellino.

Después tiemblas que alejarte o te herirás, así que si ves que has tardado más de la cuenta en llegar hasta él y empezar a golpearle, ejecuta un combate más corto y hueye. Primero te perseguirá con el torbellino **1**, pero en cuanto

ganes algo de distancia volverá a arrojarte objetos. Repite la jugada de los explosivos tantas veces como haga falta y hasta que muera el polvo...

**Jefe Final: VENENO**

Tienes 5 minutos para acabar con el villano. En la primera parte del combate corre hacia Veneno, salta por encima suyo con L2 y cae detrás de él para soltarle un buen combo por la espalda. El ataque en salto también funciona: pulsa **★** para saltar y **■** para pegar una red a Veneno y lanzarte a él y continuar golpeándole 3 ó 4 veces más con **■**. Después, alejate antes de que responda y repite la técnica.

Cuando te hayas debilitado lo suficiente, comenzará a humear. El ataque en salto sigue funcionando, pero dale un solo golpe y sal corriendo. También es efectivo saltar sobre él y, en lugar de realizar un combo, golpearle con **■** antes de caer. (este ataque es la mejora de Salto llamada Directo en Salto, que sólo cuesta un punto). Cualquier otro ataque está condenado al fracaso, pero estos dos tienen un problema: merman la vida de

Veneno muy lentamente y tu luchas contrarreloj. Por eso, reservar un ataque de adrenalina para esta parte del combate te será muy útil (**L1 + ●**), ya que le debilita mucho.

Tras unos cuantos ataques así, el simbionte se pondrá como loco (verás como salen pequeños tentáculos del cuerpo de Veneno). Corre cerca de tu enemigo y esquiva sus ataques. Cuando veas que se agazapa para saltar sobre ti, quédate delante y pulsa **▲** cuando se indique en pantalla.

De una patada le mandarás hasta el Duende, que le golpeará duro **2**. Veneno habrá vuelto al estado del principio del combate. Repite todo oído el proceso otra vez para derrotarle.

**Jefe Final: HOMBRE DE ARENA III**

Es un combate fácil: el Hombre de Arena hunde su puño en el suelo para que un segundo después resurja donde estás tú, así que en cuanto veas que comienza la maniobra muévete y salta. Tras unos segundos aparecerán cuatro marcas amarillas en el suelo. Ve a cualquiera de ellas y pulsa **▲**. Aparecerá

Harry y te dejará una bomba **3**. Debes lanzarla al interior del cuerpo del Hombre de Arena como has lanzado bombas al mar o al aire durante el juego: aparecerá una barra con una fecha que se mueve constantemente y tú debes pulsar **▲** cuando la flecha este en la zona derecha tres veces seguidas. Si fallas alguna tendrás que volver a empezar, y puede que al Hombre de Arena le de tiempo a agarrarte. Tienes que repetir la técnica de esquivarle y lanzarle las bombas cuatro veces y, ahora sí, habrás acabado con este villano para siempre.

**Jefe Final: VENENO II**

Este combate demostrará que el principal poder de Spider-Man es su agilidad arácnida. En la primera fase del mismo, lo mejor es que evites un primer golpe de Veneno y le lancés un combo de unos cuatro golpes **1** antes de alejarte para evitar su nuevo ataque: ahora salta y cae al suelo con el poder de una bomba. También funciona correr hacia él, saltar por encima suyo con L2 y caer detrás suyo para soltarle un buen combo por la espalda.

Cuando le debilites lo bastante, comenzará a humear. Y, desde este momento, ni se te ocurrirá atacarle a lo loco o te freirá vivo...

La única manera de ir haciéndole daño poco a poco es corriendo hacia él, saltando por encima pulsando L2 (el botón de esquivar) y dándole un puñetazo con **■** (debes tener la mejora Directo en Salto, como hemos aclarado antes). Repite esta técnica constantemente y no dejes de pulsar L2 para esquivar sus ataques. Ahora no tienes límite de tiempo, así que ten un poco de paciencia y no te precipites.

Cuando la barra de salud se haya reducido lo suficiente le saldrán tentáculos del traje. Corre y busca la marca que indica la presencia de una viga: pulsa **▲** y golpearás en el suelo con ella, creando una explosión sonica que aturdirá a Veneno. llánzate a por él y golpéale antes de que se recupere! **3**. Veneno habrá vuelto a su estado normal, así que repite paso por paso toda la mecánica de combate otras dos veces y te librará del peor enemigo al que jamás se ha enfrentado Spider-Man.

## » TAREAS SECUNDARIAS: LISTA DE MEJORAS

Conseguir todas las mejoras de habilidad de Spider-Man es una de las claves para superar determinadas zonas sin problemas y, de paso, obtener el 100% del juego. A continuación te indicamos todas las mejoras disponibles, así como su "precio" y si obligan a cumplir un requisito previo para poder conseguirlas.

Nº	MEJORA	EJECUCIÓN O EFECTO	COSTE	REQUISITO
<b>CUERPO A CUERPO</b>				
1	Combo de 3 golpes	■, ■, ▲	Gratis	Superar Misión 1
2	Combo de 4 golpes	■ ■ ■, ▲	1 punto	Mejora 1.
3	Combo de 5 golpes	■, ■, ■, ■, ▲	3 puntos	Mejora 2
4	Potencia arrolladora	Aumenta el daño cuerpo a cuerpo	6 puntos	Mejora 3
5	Combos de 6 golpes	■, ■, ■, ■, ■, ▲	10 puntos	Mejora 4.
6	Montar con Red (Ante enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●	Gratis	Supera misión 9.
7	Potencia de Aplastamiento (enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●, ▲	1 punto	Mejora 6
<b>MONTURAS</b>				
8	Potencia de Directo Montado (enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●, ■, ■, ■	3 Puntos	Mejora 7
9	Mejora de Salud	Aumenta el tamaño de la barra de salud	3 puntos	Mejora 8
10	Telarañas Montado	Mantén pulsado ●, ●	6 puntos	Mejora 8.
11	Mejora de Salud	Aumenta el tamaño de tu barra de salud	10 puntos	Mejora 10.
<b>ATAQUES CON RED</b>				
12	Tirón con la red	Mantén pulsado ●, ▲	Gratis	Superar Misión 4.
13	Rodeo con red	Manten pulsado ● y gira el stick Izquierdo	Precio 1	Mejora 12
14	Martillo con red	Mantén pulsado ●, ■	Precio 3	Mejora 13
15	Redes más fuertes	Aumenta la duración de las plástas de telaraña	Precio 3	Mejora 14.
16	Redes extremas	Aumenta la duración de las plástas de telaraña	Precio 4	Mejora 15.
17	Duración del Rodeo	Aumenta la duración del Rodeo con red	Precio 6	Mejora 14.
18	Potencia de Martillo	Aumenta la potencia de Martillo con Red	Precio 10	Mejora 17.
<b>SALTOS</b>				
19	Salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo, L2	Gratis	Superar Misión 5
20	Directo en salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo, L2, ■	1 punto	Mejora 19
21	Mejora de Velocidad	Más velocidad al balancearte y esprintar por la pared	1 punto	Mejora 20.
22	Aplastamiento en Salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo, L2, ▲	3 puntos	Mejora 20.
23	Redes en Salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo, L2, ●	6 puntos	Mejora 22
24	Mejora de velocidad	Más velocidad al balancearte y esprintar por la pared	10 puntos	Mejora 23.
<b>ACROBACIAS</b>				
25	Salto doble	✗, ✗	1 punto	Supera Misión 3.
26	Salto desde la pared	Stick Izquierdo hacia la pared, ✗	1 punto	Mejora 25.
27	Spider-Man Volador	✗, ✗, ✗ (ganas adrenalina al ejecutarlo)	3 puntos	Mejora 26.
28	Salto Cargado Alto	Aumenta la altura del salto cargado	3 puntos	Mejora 27.
29	Salto Cargado Máximo	Aumenta la altura del salto cargado	6 puntos	Mejora 28.
30	Espiral	Mientras caes, ✗, ✗, ✗, ✗ (ganas adrenalina al ejecutarlo)	6 puntos	Mejora 27.
31	Picado de Cabeza	Mientras caes ✗, ✗, ✗, ✗, ✗ (ganas adrenalina al ejecutarlo)	10 puntos	Mejora 30.
32	Mejora de Velocidad	Mayor velocidad al balancearte y esprintar por la pared	Puntos 10	Mejora 31.
<b>ATAQUES AÉREOS</b>				
33	Gancho	Mantener pulsado ▲	Gratis	Superar Misión 8.
34	Bomba en picado	✗, ▲	1 punto	Mejora 33.
35	Mejora de salud	Aumenta el tamaño de tu barra de salud	1 punto	Mejora 34.
36	Terremoto	✗, mantén pulsado ▲	3 puntos	Mejora 34.
37	Potencia de los ganchos	Aumenta la potencia de los ataques gancho	6 puntos	Mejora 36.
38	Mejora de salud	Aumenta el tamaño de la barra de salud	10 puntos	Mejora 37.
<b>ATAQUES DE ADRENALINA</b>				
39	Ataques Vertiginosos	Mantén pulsado Izquierda, pulsa ▲, gira stick Izquierdo	3 puntos	Mejoras 10 y 17
40	Acelerón Vertiginoso	Mantén pulsado L1 y pulsa ■ y gira stick Izquierdo	6 puntos	Mejora 39
41	Acelerón Cañón de Redes	Mantén pulsado L1 y pulsa ●	6 puntos	Mejoras 22 y 27.
42	Remate Aracnido	Mantén pulsado L1 y pulsa ▲	2 puntos	Mejoras 3 y 36.
43	Acelerón en un remate	Mantén pulsado L1 y pulsa ▲	4 puntos	Mejora 42.



18+

Género  
ACCIÓNDesarrollador  
TEAM NINJA/TECMOEditor  
EIDOSLanzamiento  
3 DE JULIOPrecio  
69,95 €Textos  
CASTELLANOVoces  
INGLÉS/JAPONÉSJugadores  
1Modo Online  
NOGuardar partidas  
PUNTOS CONCRETOSPágina web  
WWW.TECMOGAMES.COM

CLAVES Y CONSEJOS PARA NO FRACASAR EN LA SENDA DEL NINJA

# Ninja Gaiden Sigma

Tras ser testigo de cómo las demoníacas tropas del Imperio Vigoor reducían a cenizas su aldea natal, el ninja Ryu Hayabusa decide poner todos sus conocimientos y habilidades al servicio de la venganza. En las páginas de esta guía encontrarás estrategias y consejos para salir victorioso de los difíciles combates contra los jefes finales del juego, además de cómo desbloquear los extras.

## » CONCEPTOS BÁSICOS DE COMBATE



Ninja Gaiden Sigma es un juego de una dificultad extrema, por lo que la paciencia y la constancia se convierten dos elementos básicos.



Aparte de esto, existen una serie de recomendaciones técnicas que pueden facilitarte un poco las cosas en el momento de librarte los diferentes y numerosos combates:

- **Como un felino.** También es muy importante que te muevas con agilidad al enfrentarte contra tus enemigos, ya sea rodando o saltando de un lado a otro. Esto no sólo te facilitará escapar de posibles acorralamientos por parte de un grupo de criaturas, sino que también te convertirá en un objetivo incómodo para enemigos como los ninjas negros, especializados en el lanzamiento de shurikens explosivos.

• Mantén apretado L1 siempre que inicies



un combate y no lo sueltes salvo que quieras elaborar algún golpe especial.

- **El arte de la defensa.** Al igual que en la mayoría de los juegos de estas características, el bloqueo de los ataques rivales es un aspecto fundamental en toda lucha en la que participes. Mantén apretado L1

• **La importancia de una pared.** A la hora de atacar puedes realizar diferentes combinaciones de golpes contundentes, pero a veces necesitarás también beneficiarte de tu entorno para hacer que tus ofensivas resulten más letales. Un buen ejemplo son los muros y paredes, sobre los que te puedes impulsar para caer en picado sobre tus rivales y propinarles espaldazos de los que no se podrán defender.



- **Más que Katanas.** No olvides tampoco hacer uso de tus armas secundarias, proyectiles, gracias a los cuales puedes sacar adelante algunas peleas arrislando al mínimo tu barra de vida.

- **Un poco de magia.** Otro recurso interesante son las magias Ninpo, de las que no debes abusar para reservarlas contra los diferentes jefes, pero que pueden librarte de más de una situación difícil. En definitiva, un juego en el que la rapidez de reflejos, la movilidad y las acciones defensivas son indispensables para poder avanzar. Y un último consejo: **graba la partida siempre que puedas** incluso cuando tengas que retroceder un par de escenarios tras eliminar a un grupo de enemigos. Y recuerda también que, si te encuentras con las energías bajo mínimos, puedes rehuir algunos enfrentamientos y correr...



6



5



7

## » 01: EL CAMINO DEL NINJA



### Enemigo: MAESTRO MURAI

Comienza **bloqueando** los ataques de tu enemigo al tiempo que **ruedas** de un lado a otro de la estancia. De esta manera, evitarás que te agarre y te aplaste contra el suelo (con una importante pérdida en tu barra de vida). La clave está en intentar ga-

narle la espalda a tu adversario y aplicarle unos cuantos espadazos antes de que se dé la vuelta ①. También puedes probar a atacarle cuando se abalance sobre ti y quede desprotegido. Cuando ambos quedéis frente a frente chocando vuestras armas ②, pulsa rápidamente el botón de ataque y si aguantas en

esta posición hasta romper su guardia, podrás asestarle unos cuantos golpes extra. El combate acabará cuando la barra de energía del maestro Murai baje hasta menos de un tercio. Si durante el combate andas necesitada de vida extra, puedes encontrar un **elixir** escondido en el jarrón del fondo de la sala ③.

## » 03: CIELOS DE VENGANZA



### Enemigo: GENERAL DYNAMO

Comienza esquivando sus **ráfagas** eléctricas rodando de un lado a otro de la cubierta o avanzando mientras corres en círculos. En cuanto Dynamo deje de disparar y se disponga a recargar su arma, lánzate a por él y dale unos pocos espadazos ①. Retírate saltando

antes de que zafe de ti de un puñetazo y espera a que vuelva a intentar recargar su arma ②. En cuanto comience a hacerlo, atácale de nuevo de la misma manera y retírate otra vez a los pocos segundos. Aplica la misma táctica repetidamente y acabarás con tu enemigo en poco tiempo. No tiene mayor complicación.

## » 08: ALMA, DEMONIO MAYOR



### Enemigo: GAMOV

La clave de este combate radica en **rodar** constantemente de un lado a otro para esquivar los ataques de Gamov. Básicamente tienes dos tipos de ataque: o emplea disparos o te atacará a cuchilladas ①. Lo dicho, esquiva rodando los ataques de tu enemigo y, sin dejar de rodar, procura colocarte a su espalda. Si lo logras, podrás asestarle unos

cuantos hachazos ②, que le quitarán bastante vida. Los ataques frontales son mayoritariamente bloqueados por tu rival sin mayores problemas. Y si usas cualquier tipo de proyectil, pasará lo mismo: no son efectivos. Por ello, pensamos que casi no merece la pena ni que te expongas a un ataque frontal ni que gastes tus valiosos proyectiles en Gamov. Límitate a

esquivar y atácale por la espalda en cuanto tengas ocasión. Y si dispones de magia (cuálquiera vale), úsala para inflingirle un daño mayor y acelerar así el desenlace de la lucha ③.

## » 02: LA ALDEA HAYABUSA

### Enemigo: JEFÉ DE CABALLERÍA

Aparte de combatir contra el enorme jinete samurái, también tendrás que vigilar a los hechiceros que te arrojan sus esferas. **Rueda** por el suelo para esquivar las primeras embestidas del jinete y las bolas de sus secuaces. Despues, en cuanto puedas, **corre hacia el caballo** y asestale un buen combo de espadazos ①. Si sigue la misma táctica de esquivar y atacar para conseguir que la barra de vida del

jinete vaya bajando. En cuanto a los hechiceros, **esquila sus esferas** y **atacales con el arco** sólo si necesitas vida. Céntrate en el jinete mientras te mueves de un lado a otro y acabarás derrotándole.

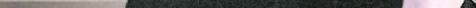
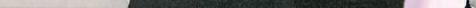
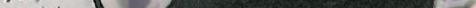
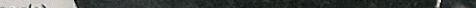
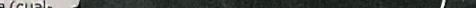
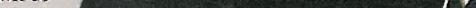
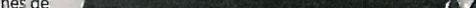
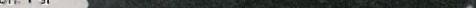
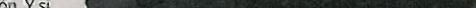
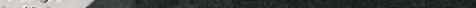
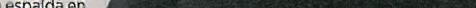
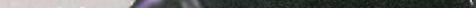
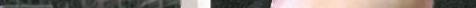
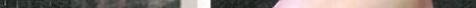
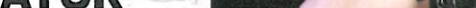
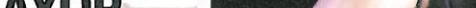
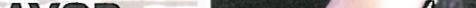
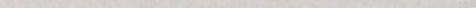


## » 07: EL MONASTERIO

### Enemigo: DRAGÓN DE HUESO

Tu objetivo es **destrazar** las cuatro extremidades del dragón de hueso, aprovechando los instantes en los que se apoya en el suelo. Para conseguirlo, acércale al "bicho" en cuanto apoye en el suelo una de sus patas y golpéala a rabiar con tus mejores armas. **Tras una buena ráfaga de golpes**, retírate y muévete de un lado a otro saltando o rodan-

do para esquivar los diferentes ataques de la bestia ①. Si sigue insistiendo hasta que despedazar la pata en cuestión y abalánzate de nuevo para golpear cuando vuelva a posar otro de sus apéndices ②. Mucho cuidado con las dentelladas, colazos, etc. Muévete rápido y estudia sus patrones de ataque. Repite este proceso para las cuatro patas y acabarás derrotando al dragón de hueso.



## » 09: EL MUNDO SUBTERRÁNEO

### Enemigo: ALMA

Acércate a Alma mientras ruedas evitando sus ataques aéreos. Durante los escasos segundos en los que intentará recuperar sus fuerzas, realiza sobre ella un ataque en salto con  $\times + \triangle$  1 y así lograrás que



caiga al suelo, momento en que usarás el ataque mágico "El arte de la tormenta de hielo" 2. Repite el mismo proceso unas cuantas veces, intercalando combos con el ataque mágicos, y Alma acabará cayendo. Te costará lo suyo, eso sí.



## » 12: EL ACUEDUCTO

### Enemigo: PÁJARO DE HUESOS

Para enfrentarte a esta esquelética y gigantesca ave empieza cargando el ataque mágico "Arte de la Tormenta de Hielo". Una vez que comience la contienda, salta de un lado a otro de la nave para evitar sus acometidas y, sobre todo, su rayo láser 1. En cuanto baje la guardia, lánza-



2



3

te sobre el monstruo y **atacalle con  $\times + \triangle$**  al igual que hiciste contra Alma 1. Esto provocará que el pájaro quede aturdido durante unos segundos, tiempo que podrás aprovechar para ejecutar el ataque mágico antes has equipado 2. Repite constantemente esta estrategia y utiliza también flechas o shuriken incendiarios cuando el



4

## » 13: EL CAMINO A ZARKHAN

### Enemigo: LORD DOKU

Nada más comenzar el combate, sitúate a una distancia medianamente prudencial de tu enemigo y procura esquivar sus constantes ataques rodando de un lado a otro. Intenta ganarle la espalda haciendo esto. En cuanto lo consigas, lánzate sobre él y ejecuta una rápida



1



2



3

### y contundente combinación de golpes

1. Despues, sigue esquivando sus ofensivas y realiza en cuanto puedas un ataque en salto con  $\times + \triangle$ , que reducirá algo su vida. En cuanto a los ataques mágicos, emplealos sólo si encuentras lo bastante cerca de tu oponente 2 o sobre todo

si lo tienes acorralado en alguna esquina 3. El "Arte de la Tormenta de Hielo" y el "Arte del Infierno" son los ataques mágicos más efectivos. Eso sí, más que en ataques mágicos, tu victoria debería fundamentarse en sortear las brutales embestidas de Lord Doku y encadenar rápidos contraataques.

## » 15: LAS CAVERNAS

### Enemigo: DRAGÓN DE FUEGO

Elige la Espada de Dragón y "Arte de Inazuma" como magia. Puedes luchar en la plataforma superior o en la inferior. Para subir, tienes que golpear uno de los interruptores de los lados 1. En la de arriba el dragón no te lanzará bolas de fuego, pe-



1



2

ro sus dentelladas serán más difíciles de esquivar. Mejor quedate abajo y esquiva sus ataques saltando de un lado a otro 2. En cuanto agache su cabeza, acércate y ataca sin piedad. Despues retírate y sigue esquivando. Puedes alternar este ataque con flechas o con la magia ya citada.

## » 16: EL DESPERTAR DIABÓLICO

### Enemigo: ALMA

Nada más comenzar, equipa tu recién purificada Espada de Dragón y el ataque mágico "Arte de infierno". Mantente a una buena distancia del Alma, o lo lamentarás. Salta y corre de un lado a otro para que esquivar sus bolas de luz y los restos de columna que te arroje. Despues, en cuanto haga un descanso o se pose en el

suelo, abaiñáte sobre ella y golpéala en pleno rostro con un ataque en salto 1. Al hacerlo, quedará aturdida durante unos segundos, tiempo que puedes aprovechar para atacarla con un buen combo 2 o con el "Arte de infierno". Repite continuamente esta estrategia, no arriesgues demasiado y acabarás venciendo. No es nada fácil...



## » 17: ESPÍRITU VENGATIVO

### Enemigo: ESPÍRITU DE LORD DOKU

Equipa tu Kitetsu (o una de tus armas más evolucionadas) y el "Arte de Infierno" y prepárate para un combate bastante complicado. El fantasma de Lord Doku es un rival bastante impredecible, ya que puede sorprenderte con diferentes ataques sin seguir un patrón establecido. Para no ser sorprendido por sus ataques lejanos, acércate a él **nada más comenzar la lucha** y salta rápidamente ha-

cia atrás 1 o rueda por debajo de él en cuanto prepare uno de sus fulminantes espardazos. Tras esquivarlo, **contraataca con un ataque en salto** y golpeale tantas veces como puedas 2. La táctica a seguir básicamente es esa: intentar no alejarte mucho de él, evitar su primera embestida y responder tan furiosa como velozmente. Intenta por todos los medios que no te atrape, ya que si lo hace te absorberá energía. En cuanto a los ataques mágicos, la ver-



1

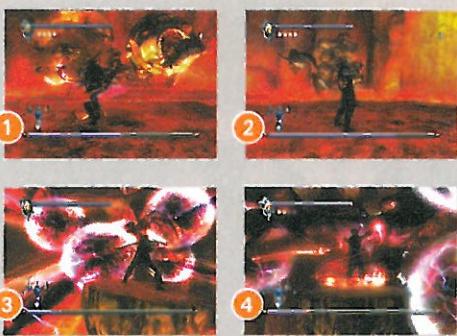


2



3

## » 18: EL CORAZÓN



### Enemigo: SANTO EMPERADOR DE VIGOOR 1ª Forma

Defensivamente. Lo único que tienes que hacer es mover la plataforma de piedra de un lado a otro con el stick izquierdo para sortear los ataques lumínicos del Emperador ①. En cuanto al ataque, utiliza cuanto puedes de magia "Arte de Infierno", que funciona bastante bien contra este jefe. Si no andas muy sobrado de elixires diabólicos, acércate al Emperador en cuanto baje la guardia y lláta a espaldazos contra su torso ②. Siguiendo esta táctica, no te costará mucho superar esta primera parte del enfrentamiento.

### Enemigo: SANTO EMPERADOR DE VIGOOR 2ª Forma

Tras caer a la lava, el Emperador renacerá convertido en un gigantesco esqueleto lleno de calaveras y las co-

sas se complicarán un poco. Para empezar, equipa tu doble hoz vigooriana y ten lista la magia "Arte de tormenta de hielo".

Cuando el emperador comience a lanzar sobre ti las primeras oleadas de calaveras, mueve rápidamente tu doble hoz para destrozarlas, como hacias con los peces ①. Al romperlas también dañarás al emperador. Eso sí, apartate cuando proyecte su cabeza sobre ti, ya que si te atrapa te puede quitar bastante vida ②.

Cuando el ataque cese, saca tu arco y disparale una buena ráfaga de flechas explosivas desde la distancia para seguir restándole fuerzas. Un tercer ataque que puedes llevar a cabo es acercarte de un salto al enemigo y descargar sobre él un potente ataque mágico "Arte de tormenta de hielo", el cual le afectará bastante. Paciencia y habilidad, amigo...

## » 19: EL ACERO DEL DRAGON NEGRO

### Enemigo: MAESTRO MURAI MALIGNO

Un combate relativamente sencillo que puedes llegar a solventar sin necesidad de usar ningún tipo de magia, que además, no es muy devastadora aquí. Defensivamente, límate a saltar y rodar esquivando los ataques de Murai. Si te mantienes cerca de él, podrás evitar que ejecute ataques

lejanos. En cuanto al ataque, el espadazo en salto (X + ▲) vuelve a ser fundamental ①. Llévalo a cabo siempre que te encuentres frente a él y culmina con un buen combo de golpes una vez que Murai quede algo aturdido ②. La pelea no tiene más historia: se agil y saldrás victorioso. Si aún así tienes problemas, tira de "Arte de Infierno".



## » EXTRAS DESBLOQUEABLES



Una vez finalizada la aventura, podrás acceder a una serie de extras desbloqueables con los que alargar la vida del juego. Aquí los tienes:

### Galería de películas

Completa el juego en modo normal o difícil y podrás visionar diversos videos de la historia ① ② ③.

### Traje Ninja Futurista

Completa el juego en modo normal o difícil y presiona L1



al comenzar la nueva partida para disfrutar de esta vestimenta.

### Sable de Plasma

Completa el juego en dificultad normal para hacer uso de esta espectacular y devastadora arma. ¡Es brutal!

### Sable de Plasma MK2:

Mejora el sable de plasma (el que has logrado al acabarte el juego en nivel Normal) durante el capítulo 13 del juego.



### Modo Muy Difícil

Completa el juego en modo normal o difícil para acceder a este complicado reto.

### Ryu Maliquo

Completa el juego en modo Muy Difícil y pulsa R1 al comenzar la nueva partida.

### Toda la música

Completa el juego en modo normal o difícil y podrás disfrutar de toda la banda sonora de *Ninja Gaiden Sigma*.

## » LA TIENDA DE MURAMASA



Las estatuas del anciano Muramasa, repartidas en múltiples puntos del juego, son los lugares en los que puedes mejorar tu armamento, adquirir magias, elixires y nuevas armas, así como entregar los escarabajos de oro que vayas encontrando ①. Estos últimos objetos, escondidos en los lugares más recónditos de cada escenario, servirán como moneda de cambio pa-



ra conseguir objetos especiales que te entregará el tendero ②. Para el resto de las armas, objetos y magias, tu forma de pago serán las esencias que vayas recogiendo a lo largo del camino y que se irán acumulando en forma de puntos ③. Aparte de en las estatuas, también puedes visitar a Muramasa en su tienda física, situada en pleno centro de la ciudad de Tairon, donde podrás llevar a cabo las mismas negociaciones que en las estatuas ④.





16

Género

LUCHA

Desarrollador  
YUKE'SEditor  
THQLanzamiento  
YA DISPONIBLEPrecio  
29,95 €Textos  
INGLÉSVoces  
INGLÉSJugadores  
DE 1 A 6Modo Online  
2 JUGADORESGuardar partidas  
PUNTOS CONCRETOSPágina web  
WWW.SVR2007.COM/

CLAVES PARA CONVERTIRTE EN EL TERROR DEL CUADRILÁTERO

# Smackdown Vs Raw 2007

Ve pidiendo cita con el fisioterapeuta, porque vuelven las "bestias" del cuadrilátero dispuestas a apalearte para conseguir el cinturón de campeón. ¿Quieres aprender cómo convertirte en el mejor wrestler? Bienvenido a nuestra "escuela"...

## » NOCIONES BÁSICAS DE COMBATE

Mientras combates, en pantalla sólo aparecen dos indicadores. Uno es la silueta de un hombre, que presenta distintas zonas de color. Así, si uno de los brazos está en rojo quiere decir que ha sufrido mucho daño, mientras que el amarillo indica poco daño ①. Por otro lado, está la barra de "momentum", un indicador que vamos rellenando más o menos rápidamente según golpeamos al rival y que nos permite realizar los ataques más demoledores de nuestro wrestler ②. Eso sí, para llenarla lo más rápido posible, debemos tener en cuenta una cosa: ¿Somos luchadores limpios o utilizamos técnicas sucias? Dependiendo del caso, tendremos que realizar unas u otras acciones.

### Luchadores limpios

Formas de aumentar tu barra de "momentum"

- Ejecutar movimientos característicos del luchador.
- Lanzarse sobre el rival desde las alturas (incluyendo desde lo alto de la jaula y la celda).
- Lanzarse desde el ring sobre el rival que está fuera del cuadrilátero.
- Contraatacar un golpe con arma del rival.
- Provocar al rival.
- TOCAR LAS CUERDAS EN UNA PRESA DE SUMISIÓN.
- Zafarse del rival cuando el árbitro haya contado hasta dos.
- Realizar movimientos en la mesa del presentador y romper la mesa.
- No rendirse nunca en una presa de sumisión aunque la extremidad atrapada esté muy dañada.

### Acciones que afectan negativamente a la barra de "momentum"

- Realizar golpes sucios.



1



2

5. Realizar cualquier llave sobre una esquina que no tenga protectores.

6. Levantarse cuando estás sobre el rival cuando el árbitro haya contado hasta dos.

7. Mantener una presa de sumisión aunque el rival haya tocado las cuerdas.

8. Atacar al árbitro. Esas cosas siempre enredan al público y dan puntos.

9. Atacar a tu compañero de equipo o entrenador.

10. Tirar a un rival desde lo alto en los combates "Hell in the Cell".

11. Atacar al compañero de equipo rival que espera fuera del ring.

12. Realizar movimientos en la mesa del presentador.

### Luchadores sucios

Formas de aumentar tu barra de "momentum"

- Realizar ataques sucios.
- Ejecutar ataques con armas.
- Quitar la protección de las esquinas del cuadrilátero.
- Realizar un Irish Whip en una esquina sin protectores.

### Acciones que afectan negativamente a tu barra de "momentum"

- Realizar cualquier lanzamiento sobre el rival.

## » MOVIMIENTOS Y CONVENCIONES

En esta guía encontrarás cómo ejecutar los principales movimientos de los luchadores. A continuación te indicamos las expresiones, símbolos y términos que hemos usado, para que sea fácil aplicarlos:

- Stick Analógico Izquierdo: [I] (movimiento del luchador)
- Stick Analógico derecho: [D] (llave rápida)
- Cualquier dirección con la cruceta: [X] (provoca al rival)

• Golpe: ■

• Recupera stamina: ●

• Correr y parar de correr: ▲

• Entrar y salir del ring. Coger/soltar armas, buscar armas bajo el ring, quitar el protector de las esquinas: ✕

• Irish Whip: R1+X

(presiona R1 y X para que sea más fuerte)

• Ataque demoledor: L1.

• Acumular ataque demoledor: L1+L2

• Contraataca un golpe del oponente: L2 ①

• Robar ataque demoledor del rival: Presiona L2 + pulsa repetidamente L1.

• Bloquea al oponente tumulado para iniciar al cuenta atrás: [D] ↓

• Contraataca una llave del oponente: R2 ②



1



2



## » LA TIENDA: ESTRELLAS, CAMPEONATOS, OBJETOS...

## 1. ESTRELLAS LEGENDARIAS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Bret Hart, The Anvil Jim Neidhart	Gana el trofeo Survivor en el modo Temporada (Season)	12.000\$
Hulk Hogan	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	12.000\$
Stone Cold Steve Austin, The Rock	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	12.000\$
Mankind, Cactus Jack, Dude Love	Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season)	12.000\$
Rowdy Roddy Piper	Disponible desde el comienzo	12.000\$
Bam Bam Bigelow, Dusty Rhodes	Gana el trofeo Unforgiven en el modo Temporada (Season)	12.000\$
Mr. Perfect	Gana el trofeo Backlash en el modo Temporada (Season)	12.000\$
Shane McMahon	Gana el trofeo Armageddon en el modo Temporada (Season)	12.000\$
Jerry "the King" Lawler, Tazz	Gana el trofeo No Way Out en el modo Temporada (Season)	10.000\$

## 2. CAMPEONATOS LEGENDARIOS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Smoking Skull Championship	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	5.000\$
Wo Championship Design	Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season)	3.500\$

## 3. VESTUARIOS ALTERNATIVOS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Triple H Suit, Masked Kane	Disponible desde el comienzo	4.000\$
JBL Suit	Disponible desde el comienzo	5.000\$

## 4. OTROS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Set de movimientos	Disponible desde el comienzo	3.000\$
Pantallas de carga de Diva	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	\$ 3.500
Animación de D-X Stable	Gana el trofeo Vengeance en el modo Temporada (Season)	\$ 3.500

## 5. ILUMINACIÓN

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Skull Chandelier, Antler Chandelier	Disponible desde el comienzo	1.000\$

## 6. OBJETOS DECORATIVOS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Basketball Hoop, Cena Jersey, Orton Jersey, Mysterio Jersey, Undertaker Jersey, Triple H Jersey	Disponible desde el comienzo	1.500\$
Electric Guitar, Classic Guitar	Disponible desde el comienzo	1.200\$
Armor	Disponible desde el comienzo	2.000\$
Gum Ball Machine	Disponible desde el comienzo	1.000\$
WrestleMania Street Sign, Megaphone, Neon light 1, Neon light 2	Disponible desde el comienzo	500\$
Hogan Trashcan	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	1.000\$
Trish Cut-Out, Mickie Cut-Out, Torrie Cut-Out, Candice Cut-Out	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	1.500\$
Hogan's hanging boas	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	1.500\$
Shane O'Mac Jersey	Gana el trofeo Armageddon en el modo Temporada (Season)	1.500\$
Diva Clock	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	1.000\$

## 7. MUEBLES

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Bed, Pool Table, Pirate Coffee table, Bear Rug, Tiger Rug	Disponible desde el comienzo	2.500\$
Aquarium, Motorcycle, Casket Couch	Disponible desde el comienzo	4.000\$
Mini-Ring	Disponible desde el comienzo	3.000\$

## Chris Masters Statue

Gana el trofeo Backlash en el modo Temporada (Season) 3.500\$

## Poker Coffee table

Disponible desde el comienzo 2.000\$

## Pink Furry Couch

Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season) 2.000\$

## Yin Yang Rug, Carlito Apple Rug

Disponible desde el comienzo 1.500\$

## Trucker Girl Rug

Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season) 1.500\$

## 8. POSTERS

## Nombre

## Cómo se consigue

## Precio

## ECW Logo, n.W.o. Poster

Disponible desde el comienzo 500\$

Triple H Poster 1, Edge Poster, Carlito Poster 1, Undertaker Poster, Kurt Angle Poster, Rob Van Dam Poster, Ken Kennedy Poster, Cena Poster 1, Rey Mysterio Poster, Randy Orton Poster 1, Evolution, Batista, Eddie Guerrero, Carlito Poster 2, Ric Flair Poster

## Stone Cold 1, Stone Cold 2

Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season) 700\$

## Cactus Jack, Mankind

Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season) 700\$

## Bret Hart

Gana el trofeo Survivor en el modo Temporada (Season) 700\$

## The Rock, HulkMania Poster

Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season) 700\$

## D-X

Gana el trofeo Vengeance en el modo Temporada (Season) 700\$

Melina Splits, Melina, Candice Poster 1, Candice Poster 2, Trish Poster 1, Trish Poster 2, Torrie Poster 1, Torrie Poster 2, Mickie James Poster 1, Mickie James Poster 2, Lita Poster 1, Lita Poster 2, Jillian Hall

Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season) 700\$

## 9. BANNERS

## Nombre

## Cómo se consigue

## Precio

ECW, Rey Mysterio, Kurt Angle, Undertaker, Batista, John Cena, Edge, Triple H, HBK, Eddie, RVD, Booker T, The Boogeyman

Disponible desde el comienzo 1.500\$

## Stone Cold

Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season) 1.500\$

## Bret Hart

Gana el trofeo Survivor en el modo Temporada (Season) 1.500\$

## The Rock, Hulk Hogan

Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season) 1.500\$

## D-X

Gana el trofeo Vengeance en el modo Temporada (Season) 1.500\$

Trish, Torrie Wilson, Lita, Melina, Mickie, Candice

Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season) 1.500\$

## 10. COLECCIONABLES

## Nombre

## Cómo se consigue

## Precio

Booker T on King of the Ring Figure

Disponible desde el comienzo 4.000\$

The Boogeyman's alarm clock, Burchill's Treasure Chest, RVD's Money in the Bank

Disponible desde el comienzo 2.000\$

## Mysterio's Headdress, JBL Cash

Disponible desde el comienzo 3.000\$

## Cena's chain medal, Kurt's medal

Disponible desde el comienzo 3.500\$

## SteveWeiser

Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season) 2.000\$

## Rock vs. Hogan Figure

Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season) 4.000\$

## D-X Figure

Gana el trofeo Venganza en el modo Temporada (Season) 4.000\$

## Edge and Lita Figure

Gana el Reto de las Leyendas (Legend Challenge) 4.000\$

## King's Crown

Gana el trofeo No Way Out en el modo Temporada (Season) 3.500\$

## Chloe

Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season) 2.000\$

# STAFF

**Sonia Herranz** Directora.  
**Abel Vaquero** Director de Arte.  
**Alberto Lloret** Redactor Jefe.  
**Daniel Acal, David Fraile** Jefes de Sección.  
**David Villarejo**  
**Ruth Caravaca, Jorge García, Gonzalo Vega** Maquetación.  
**Ana María Torremocha, María Jesús Arcones** Secretarias de Redacción.  
**Colaboradores:** Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas).  
Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).  
[playmania@axelspringer.es](mailto:playmania@axelspringer.es)

## Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**  
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**  
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**  
Director de Producción **Julio Iglesias**  
Coordinación de Producción **Ángel Benito**  
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**  
Director de Sistemas **Javier del Val**  
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

## PUBLICIDAD

Director Comercial **José E. Colino**  
Directora de Publicidad **Mónica Marín**  
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez**  
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**  
C/ Los Vascos, 17 2<sup>a</sup> Planta. 28040 Madrid.  
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

## REDACCIÓN

C/ Los Vascos 17, 2<sup>a</sup> Planta. 28040 Madrid.  
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

## SUSCRIPCIONES

Tlf. 902 54 07 77

## DISTRIBUCIÓN

**DISPAÑA:** Avda. Llano Castellano, 43, 2<sup>a</sup> planta.  
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30

**DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA**  
HISPAMEDIA, S.L.C/ Aragón, 208 3<sup>a</sup> -2<sup>o</sup>  
08840 Barcelona, España. Tlf. 934544815

**Argentina:** York Agency, S.A.  
**México:** Pernas y Cía, S.A. de C.V.  
**Venezuela:** Distribuidora Continental

## TRANSPORTE

BOYACA. Tlf. 91 747 88 00  
IMPRIME: RUMAN  
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)  
Depósito Legal: M-2704-1999  
Edición: 09/2007  
Printed in Spain

**PLAYMANÍA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

## Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

**Hobby Press**  
es una marca  
de Axel Springer  
España, S.A.



**axel springer**

# IMÁGENES

## PROHIBÍDAS EN PRENSA

Envía COLOR10 +(espacio)+ código de la imagen al 7372 Ej.: COLOR10 35289

- 35289 • 47493 • 35302
- 36665 • 35297 • 36664
- 35291 • 36672 • 36689
- 35293 • 35299 • 36666
- 36447 • 35300 • 36486
- 35295 • 36675 • 36668



45495



45494



45493



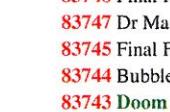
45496



45528



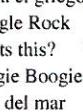
45530



43126



43124



43125

o elige el sitio donde quieras pillarlas...

Ej.: COLOR10 SALON

SALON · SERVICIO · DUCHA · CUARTO · PROBADOR · VESTIDOR

## especial MARVEL RAMPAGE

Ej.: COLOR10 45164

Envía un SMS

al 7372

con la clave

COLOR10 +

el código de la

imagen



45164



45140



45152



45126



45122



37342



45208



45200



45170



37078

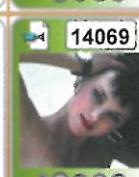
## MINIVIDEOS

Envía XCLIP6 + (espacio)+ código del video elegido al 7372

Ej.: XCLIP6 14053



especial  
aventuras  
animadas  
de ayer y hoy...



Tu pantalla limpia!

Envía un SMS  
con la clave  
BORRA al  
7747 y borra  
el logo del  
operador

# POLIFÓNICAS

Envía un SMS al 7372 con la clave PO2 + el código de la imagen

Ej.: PO2 89829

## REGGEATON

- 89829 Cerveza Party
- 89792 Un solo corazon
- 89791 Tu gatita
- 89790 Me hace asi
- 89789 Back Up
- 89605 Tu Cintura
- 89604 Adicta
- 89596 Tu gatita
- 88228 Si la ves
- 88189 Rompe
- 88016 Gasolina
- 88015 Rakata
- 86973 Ella y yo
- 86924 Machete
- 85992 Mayor que yo
- 85991 Rakata
- 85952 Sientelo
- 85945 Donqueo
- 85838 Que la azote
- 83766 Final Fantasy 3
- 83764 Headhunter
- 83762 Pac Man
- 83761 Pac Land
- 83760 Space Harrier
- 83758 Puzzle Bobble
- 83753 Tetris
- 83749 Final Fantasy 2
- 83748 Final Fight
- 83747 Dr Mario
- 83745 Final Fantasy 6
- 83744 Bubble Bobble
- 83743 Doom
- 83737 Dragon Ball Z
- 83735 Dark Stalkers 3
- 83734 Golden eye
- 83732 Mortal Kombat
- 83730 Gauntlet
- 83728 Crono Trigger
- 84207 El Padrino
- 84206 Moon river
- 84070 Espacio 1999
- 84069 Desafio total
- 84067 El Exorcista
- 84066 Psicosis
- 84029 Cantina
- 83924 Sally's Song
- 83901 Zorba el griego
- 83883 Fraggle Rock
- 83882 What's this?
- 83880 Boogie Boogie
- 83866 Bajo del mar
- 83851 Los persuasores
- 83850 Las Tapitas
- 83837 Cocacola
- 83836 Heidi
- 83835 Star Wars
- 38334 La abeja maya

GABINA 25 años

NO las mires  
GABINA, NOE, LUISA...

...SERÁN TUS AMANTES SECRETAS

Envía un SMS al 7372 con la clave COLOR10  
y el nombre de la chica

Ej.: COLOR10 AGATA

♥ AGATA ♥ LUISA ♥ NOE ♥ CARMEN  
♥ SADIE ♥ CAROLA ♥ MOIRA ♥ DEBORA

Envía COLOR10 +(espacio)+ código de la imagen al 7372 Ej.: COLOR10 35289

Envía COLOR10 +(espacio)+ código de la imagen al 7372 Ej.: COLOR10 45164

Envía XCLIP6 +(espacio)+ código del video elegido al 7372 Ej.: XCLIP6 14053

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y configura tu móvil.

</