

HULK



Hulk es una aventura de acción en la que alternamos el control de Bruce Banner y su poderoso alter-ego, el Increíble Hulk. A continuación vamos a desvelarte todos los ataques y posibilidades de acción de los dos héroes, las técnicas para derrotar a los jefes finales y los trucos y claves para desvelar todos los secretos del juego. Con esta mini-guía, Hulk va a ser realmente imparable.



HULK: Ataques y consejos

LOS ATAQUES DE HULK

Vamos a contarte cómo se ejecutan todos los ataques de Hulk, parándonos a describir las virtudes de los más útiles y poderosos. **En aquellos en los que se indique "carga", puedes mantener el botón pulsado unos segundos para almacenar energía y lanzar un golpe más poderoso. Cuando se indica (esperar), significa que hay que aguantar medio segundo antes de dar la siguiente pulsación.**

COMBATE:

- **Gancho de izquierda:** ■ (carga)
- **Gancho de derecha:** ■, ■ (carga)
- **Revés:** ■, ■, ■ (carga)

Este sencillo combo es efectivo para acabar con los enemigos de pequeño tamaño sin complicaciones.

- **Puñetazo de barriga:** ■, ■ (esperar), ■
- **Golpe de derecha:** ■, ■ (esperar), ■, ■
- **Ataque aéreo:** ■, ■ (esperar), ■, ■, ■



LANZAMIENTO

Es el combo más largo de puñetazos normales, y muy adecuado para casi todos los enemigos de gran tamaño que encontrarás.

- **Golpe expansivo:** ■ + ▲
Útil cuando te rodean grupos de muchos enemigos.
- **Estampido Sónico:** ▲
Esta palmada aturde a los enemigos pequeños, pero es poco efectiva contra los grandes. En el modo Ira es mucho más dañina.
- **Manotazo Doble:** ■, ▲
- **Patada de despeje:** ■, ■, ▲
- **Martillazo:** ■, ■, ▲, ■
- **Lanzamiento:** Pulsa rápidamente el stick en la dirección en la que quieras embestir
- **Puñetazo con Elegancia:** Pulsa rápidamente el botón ■ y dos veces el stick en la dirección en la que quieras golpear.

ATAQUES CON SALTO

- **Aplastador Gamma:** ✕, ■ (Carga)
Probablemente, el golpe más efectivo del juego, fundamental contra muchos jefes finales. Al saltar para realizarlo, puedes esquivar ataques, seleccionar objetivo con el R1 y lanzarte desde el aire con un golpe que, si está cargado, resulta demoledor. Eso sí, ten cuidado porque algunos enemigos, como los Perros Gamma y los mutantes con armas

de energía, son capaces golpear en el aire e impedir que lo ejecutes

- **Entrada Gamma:** ✕, ▲ (carga)

OBJETOS PESADOS

- **Recoger Objeto:** ●
- **Arrojar Objeto:** ●
- **Aplastar:** ■
- **Balanceo:** ▲

PALOS

- **Recoger Palo:** ●
- **Arrojar Palo:** ●
- **Balanceo hacia abajo:** ■
- **Golpe hacia arriba:** ■, ■
- **Balanceo de baseball:** ■, ■, ▲
- **Ataque aéreo:** ▲
- **Ariete:** Con el blanco seleccionado, pulsa la dirección en la que quieras atacar + ■

AGARRES A ENEMIGOS PEQUEÑOS

- **Coger:** ●
- **Lanzamiento:** ●
- **Derribo combinado:** ■
- **Golpe Gamma:** ▲
- **Derribo de salto:** ✕, ●

AGARRES A ENEMIGOS GRANDES

- **Lanzamiento:** ●
- **Rompeespaldas:** ▲
- **Golpe:** ■
- **Golpe Doble:** ■ (carga)



GOLPE GAMMA



APLASTAR

Esferas de Energía y continuaciones

En cada nivel del juego **disponemos de tres continuaciones** para no tener que empezar desde el principio si somos derrotados. Además, **si recogemos una Esfera Azul, conseguiremos dos continuaciones más que, si no las gastamos, podemos conservar para siguientes niveles.**

En Hulk sólo **hay tres tipos de items** que podrás recoger:

- **Esferas Rojas:** Aumentan el nivel del marcador de Ira de Hulk.
- **Esferas Verdes:** Aumentan el nivel del marcador de vida de Hulk o Banner.
- **Esferas Azules:** Cada una otorga dos nuevas continuaciones.



Ataques marcador de Ira completo

Cada vez que Hulk recibe un golpe o recoge una de las Esferas Rojas que los enemigos dejan al ser derrotados, su marcador de Ira aumenta. Cuando éste llega al límite, automáticamente Hulk entra en modo Ira: su cuerpo resplandece con la energía Gamma y sus golpes dañan mucho más a los enemigos. Una vez activado el modo Ira, la barra descenderá lentamente; el efecto acabará cuando llegue a cero. Lo mejor es que esperes hasta que te quede poca Ira para **ejecutar uno de los dos movimientos que sólo puedes realizar en este modo, el Súper Estampido Sónico (▲ + ●) y el Súper Ataque Aéreo (■ + ▲)**, ya que al efectuarlos la barra de Ira se vacía automáticamente.



CONSEJOS PARA HULK

- **Si andas escaso de vida** y el número de enemigos te supera, no dudes en correr. Aunque acabar con los enemigos es una forma de recuperar vida (la mayoría dejan Esferas Verdes al morir), **en muchos niveles puedes evitar los enfrentamientos** y correr hasta la salida.
- **Para librarte de los soldados que usan escudos de energía, lanzales objetos o golpeales con palos.** Si no tienes cerca nada para arrojar,
- plántate ante ellos hasta que intenten golpearte con su porra de energía, para lo que bajarán el escudo. Aprovecha entonces y golpéalos.
- **Los palos son un arma formidable** para librarte de grupos de soldados, y para golpear a varios a la vez, usando el ataque Balanceo.
- **Cuando te dispare una ametralladora,** mira si tiene algún generador cerca. Si es así, destrúyelo y ésta se desactivará sola.

- **Los enemigos pueden dañarse entre ellos,** lo que te resultará muy útil cuando te ataquen grupos, ya

que si esquivas con rapidez puedes hacer que los impactos de unos dañen a otros.



BANNER: Técnicas de sigilo y consejos

MOVIMIENTOS DE BANNER

Éstas son las habilidades que exhibe Bruce Banner en sus misiones de infiltración:

MOVIMIENTOS SIGILOSOS:

- **Agacharse y andar con sigilo:** ✖
- **Fingir rendición:** Cuando un guardia te dé el alto, párate y espera a que se acerque para atacarle.

- **Voltereta de escabullida:** Corre y pulsa ✖
- **Eliminar enemigo:** Acércate agachado hasta la espalda de un enemigo y pulsa ●

MOVIMIENTOS DE COMBATE:

- **Gancho:** ■, ■, ■
- **Derribar:** ●



CONSEJOS PARA BANNER

- **Elude siempre el combate.** Contra cualquier tipo de guardia (y contra monstruos como los Perros Gamma), siempre llevas las de perder. En algunas zonas puedes pillar a tus enemigos por la espalda (andando agachado) y eliminarlos pulsando ●, pero es una técnica arriesgada, ya que si avanzas más de lo debido te detectarán.
- **Si eres descubierto, intenta huir.** Puedes lanzarte contra un enemigo usando la Voltereta de Escabullida para derribarlo, y salir disparado.

Si te ocultas lejos, el soldado se olvidará en unos segundos de que te ha visto. Si te las ves con un solo soldado, puedes pararte cuando te dé el alto y esperar a que se acerque para golpearle y huir.





JEFES FINALES

MEDIAVIDA

No debes golpearle directamente, ya que **sufirás daño si entras en contacto con él**. Pero lo que le hace peligroso es su agilidad, así que permanece a la defensiva. **Salta cuando se acerque a ti** para impedir que te golpee y, sobre todo, que te agarre y chupe tu vida para regenerar la suya. Puedes coger las cajas y escombros de la zona para lanzárselas y ganar tiempo, pero **el arma que de verdad debes usar son los palos**. Cuando agarras uno, sitúate en el centro de la zona y espera a que se lance



a por ti: justo antes de que te impacte, debes golpearle con el palo. Cuando caiga no te acerques, ya que al levantarse te golpeará. Espera de nuevo su embestida, hasta que el palo se haga trizas y tengas que buscar otro. En las cajas de las esquinas hay **Esferas**



Verdes que te serán muy útiles, aunque tienes que moverte deprisa para cogerlas mientras esquivas a Media Vida. Cuando golpees los **generadores** de la zona, estos comenzarán a chisporrotear y será mejor que no te acerques a ellos. Si puedes, arroja al villa-



no contra ellos a base de golpes con los palos. Cuando agotes su barra de energía, Media Vida se regenerará y tendrás que volver a noquearlo. La mejor técnica es la misma: armado con un palo, espera sus embestidas y golpeale hasta que acabes con él.

EL LOCO

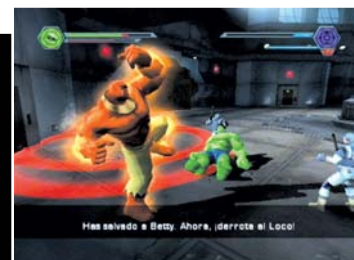
Vas a librar un combate de poder a poder con una bestia de fuerza descomunal. Pero antes de centrarte en la lucha, **debes destruir las cuatro consolas que hay alrededor de la prisión de cristal en la que está encerrada Betty**. Golpea al Loco para quitártelo de encima, pero no te entretengas luchando con él. **El mejor golpe**, tanto contra el villano como contra los soldados y los mutados que aparecerán en escena, **es el Aplastador Gamma**.



Cuando acabes con las consolas, la barra del vida del Loco se regenerará (por eso es inútil luchar con él antes), y ya podrás centrarte en derrotarlo. Ignora a los soldados y a los enemigos mutados ya que, aunque acabes con ellos, seguirán



saliendo más. Sólo si llevan bazocas o cuando necesites vida moléstate en eliminarlos, usando el Aplastador Gamma. Este también es el golpe más efectivo contra el Loco, ya que además te aleja su alcance (todos sus ataques son físicos: agarres, pu-



ñetazos, patadas...). Si el Loco comienza una serie de embestidas, **salta para evitarlas hasta que pare**. Utiliza sin piedad el Aplastador, y los golpes normales cuando entres en modo Ira, hasta que consigas noquearlo.

FLUX

Destruye los tres generadores de la pared para eliminar el campo de energía que protege el núcleo. **Flux, te lanzará una granada y después intentará golpear**. Cada vez que lo haga, golpeale tú primero, aprovecha que está en el suelo para lanzar una serie de golpes a un generador, y espera de nuevo su ataque. **Con el campo de fuerza anulado, agarra a Flux y lánzale contra él**, para restarle mucha vida. El villano



salta hasta las plataformas superiores y **te lanzará granadas**. Corre esquivándolas alrededor del núcleo y recogiendo las **Esferas Verdes** que han aparecido. Después los tres generado-



res se repararán, y deberás repetir todo el proceso hasta acabar con la barra de energía de Flux. Por desgracia, este villano es un pesado y **su barra también se regenera**, con lo que te



toca repetirlo todo una segunda vez. Ahora Flux es algo más rápido, pero si tienes cuidado y sigues tirándole al suelo antes de golpear a los generadores, la victoria será tuya.

RAVAGE

Al haber sido creado con la energía de Hulk, **Ravage utiliza algunos de sus ataques** y es un enemigo de extraordinaria fuerza física. La clave para derrotarle está en **adelantarse a sus ataques** golpeando con mucha rapidez. Aunque casi cualquier ataque físico es efectivo, **es mejor olvidarse de combos largos**, ya que Ravage puede cortarlos y contraatacar. Tampoco es aconsejable usar el Aplastador Gamma, ya que lo bloquea con faci-

dad. **Atácale con combos cortos o, mejor aún, con palos.** Ravage también utiliza poderosos impactos en el suelo para atacarte indirectamente, ya que desprenden escombros del techo. Esquivarlos es fácil, porque sueltan un rastro de polvo antes de caer. Además, dejan escombros, que son las mejores armas contra Ravage. Cuando vaciemos por primera vez su barra de vida, se llenará de nuevo y **aparecerán dos mutados con armas de energía.** Lo



mejor es **combatir contra Ravage al fondo de la pantalla** (cerca de la barrera de energía), de manera que él quede entre tú y los dos mutados, y los disparos de estos le impacten a él.

A ti te toca golpear a Ravage a la vez que esquivas sus ataques y los rayos de sus secuaces. Eliminar a los mutados de poco te servirá, porque seguirán apareciendo; céntrate en Ravage.

MEDIA VIDA Y EL LOCO



Te enfrentas con los dos a la vez. **Céntrate en realizar el Aplastador Gamma sobre el Loco, esquivando los ataques de Media Vida.** Además, provocarás desprendimientos de rocas que dañarán a los villanos y dejarán escombros que lanzar contra ellos. Cuando hayas debilitado al Loco, éste huirá por el ascensor y te queda-

rás sólo ante Media Vida. Debes seguir la misma táctica del anterior enfrentamiento con él: agarra los palos que sueltan los escombros, y espera a que se lance contra ti para atizarle con un Golpe hacia Arriba (dos veces seguidas al ■). Cuando te quedes sin palos, provoca nuevos derrumbamientos, y sigue machacándole hasta que caiga.

EL LÍDER

Antes de empezar el combate, **Banner debe desactivar los cuatro interruptores de la sala.** Antes de pararte delante de un interruptor, esquivo uno de los ataques del Líder (usando la Voltereta) para que no te pille mientras pulsas un interruptor. Una vez hayas desactivado los cuatro, **coge la Esfera Gamma** para transformarte en Hulk. En tu combate con el Líder, **tu mejor arma vuelve a ser el Aplastador Gamma.** Úsalo para atacar a tu enemigo una y otra vez, sin darle tiempo a reaccionar hasta que se teleporte. Cuando te lance el rayo de



energía continuada con el que barre toda la sala, esquivalo saltando. En un momento dado, el Líder creará tres imágenes ficticias de sí mismo, con sus mismas técnicas de ataque. De nuevo con el Aplastador Gamma, golpéalas una a una hasta que encuentres al verdadero (le distinguirás porque la

barra de energía de los falsos se reducirá de un sólo golpe). Cuando le encuentres, céntrate en él e ignora a los demás. Con estas técnicas, te será fácil reducir su barra de vida a cero, pero lo difícil viene ahora. **El malvado se regenera**, y dos mutados con ametralladora de energía salen de los as-

censores. Usa el Aplastador contra el Líder, e intenta que tus tres rivales se golpeen entre ellos con sus ataques. Si los mutados caen, dejarán una **Esfera Verde**, y tardarán unos segundos en aparecer otros dos, con lo que podrás centrarte en seguir machacando al Líder con el Aplastador hasta que caiga.

EL LOCO (II)

El enemigo final del juego es también el más fácil de todos. **Esta vez el Loco sólo exhibe una técnica nueva, un peligroso pisotón en el suelo que crea una onda expansiva.** Pero, por lo demás, sus ataques son los de siempre.

El Aplastador Gamma y los com-

bos de golpes son muy efectivos contra él, y con que te adelantes a sus ataques vencerás. Además, en esta ocasión, y dado que ya estamos en el final del juego, sólo tendremos que vaciar su barra de vida una vez, así que derrotarle y ver el vídeo final te resultará sencillo.





MODO DESAFÍO

Los cinco retos del Modo Desafío se van abriendo progresivamente según completas los capítulos del modo Historia. Se trata de **pruebas de combate en las que Hulk debe**

aplicar todas sus técnicas para derrotar a grandes grupos de enemigos. Hay tres tipos de retos: los **modos Resistencia 1 y 2**, en los que debemos eliminar enemigos has-

ta que caigamos derrotados, los **modos Tiempo Ataque 1 y 2**, en los que tenemos que derrotar a cuantos más enemigos mejor en un tiempo limitado, y el **modo ¡Hulk Aplasta!**,

en el que el objetivo es destruir los elementos de los escenarios, también con tiempo límite y resistiendo el ataque de enemigos. Nuestras marcas quedarán registradas en los rankings.



HULK APLASTA



RESISTENCIA



TIEMPO ATAQUE



SECRETOS Y TRUCOS

En la sección Características especiales del menú principal del juego, podemos acceder a material sobre el desarrollo del juego y la película, así como a los tráilers de la misma.

Para desbloquear este material, debemos ir avanzando el Modo Historia, aunque hay algunos elementos que sólo se pueden desbloquear introduciendo ciertas combinaciones desde los ordenadores que dan acceso al sistema de Códigos de Universal. ¿Qué dónde puedes encontrar esos ordenadores para activar los trucos? Sigue leyendo...

SISTEMA DE CÓDIGOS UNIVERSAL:

En las fases en las que jugamos con Banner, encontramos ordenadores a los que podemos acceder (pulsando ▲), y que nos piden una serie de códigos. Aquí tienes los códigos y los contenidos que desbloquean:

- Diseños de la película, Hulk transformado: **SANFRAN.**
- Diseños de la película, Hulk contra los Perros Gamma: **PITBULL.**
- Diseños de la película, la batalla en el desierto: **FIFTEEN.**

- Diseños de la película, efectos especiales: **NANOMED.**
- Jugar con el Hulk Gris: **JANITOR** (después de introducir el código, ve al Menú de Trucos dentro de la opción Características Especiales del Menú Principal para activar este truco).

TRUCOS:

Introduce estos códigos en la sección Entrada de Códigos del Menú de Opciones. Luego tienes que activar cada efecto en la sección Trucos, dentro del menú Características Especiales.

- Invulnerabilidad: **GMMSKIN.**
- Regeneración: **FLSHWND.**
- Indicador de Ira completo: **ANGMNGT.**
- Continuaciones ilimitadas: **GRNCHTR.**
- El doble de puntos de vida para Hulk: **HLTHDSE.**
- El doble de puntos de vida para los enemigos: **BRNGITN.**
- La mitad de puntos de vida para los enemigos: **MMMYHLP.**
- Puñetazo Maligno: **FSTOFRY.**
- Puzzles resueltos: **BRCESTN.**
- Borra los Records: **NMBTHIH.**
- Desbloquear niveles: **TRUBLVR.**



ENTRADA DE CÓDIGOS



STORYBOARDS



MÁKING OF DE LA PELÍCULA