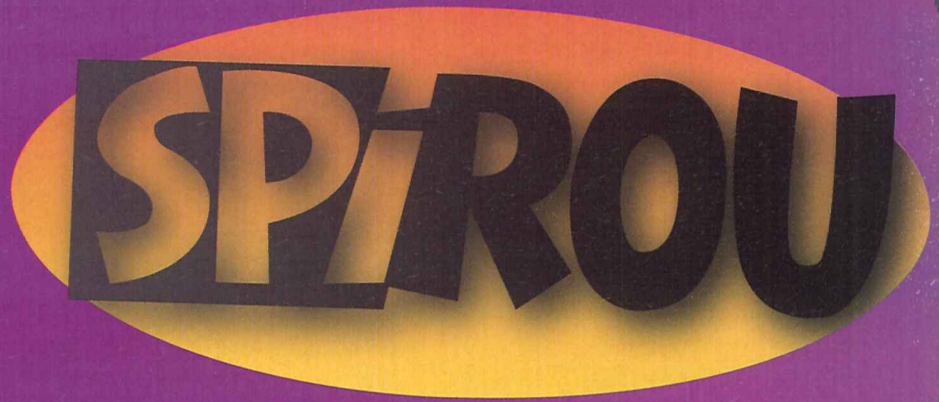


# Todos los mapas, con pelos y señales (1)

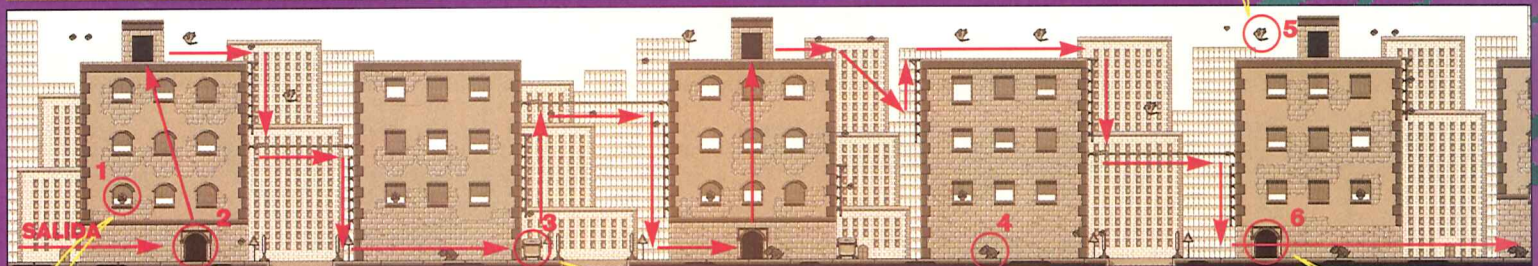
Game Boy

En vista de la cantidad de peticiones que hemos recibido, aquí tenéis la primera entrega de la guía de Spirou de Game Boy. Este mes nos ocupamos de los cinco primeros niveles, mapas y consejos incluidos.

Por David Díaz



## Fase 1. Las calles de Nueva York



Los tuestos caen de los balcones. No les quites ojo y pasa bajo ellos tan rápido como puedas.

Los agujeros que hay delante de estas puertas son imposibles de saltar. Entra por la zona marcada para salir arriba y rodear así el peligro.

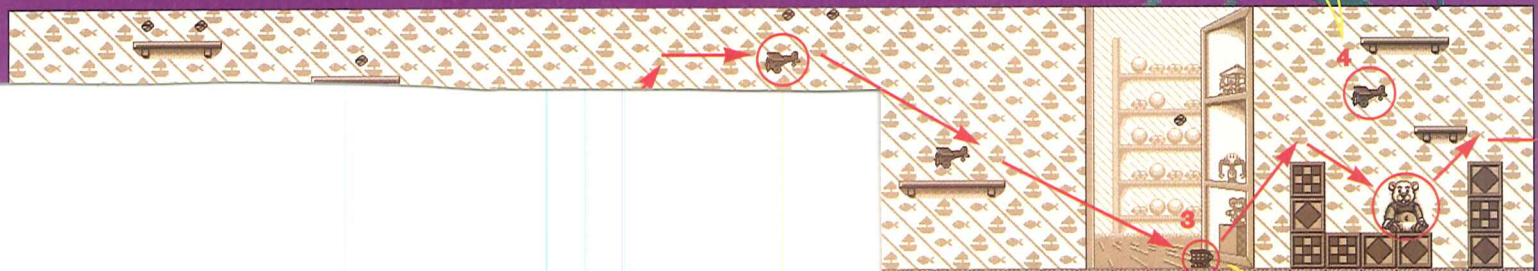
Este contenedor es la pieza clave para llegar hasta arriba. Salta y sube por las escaleras.

Ojo, el perro muerde y se lanzará a por ti en cuanto te vea. Basta un simple salto para quitártelo de encima.

Puedes ir por esta puerta y coger items de bonificación o directamente seguir al final de la fase. Tú decides.

Aviones de combate. Debes saltar sobre ellos y no caer en los agujeros del suelo.

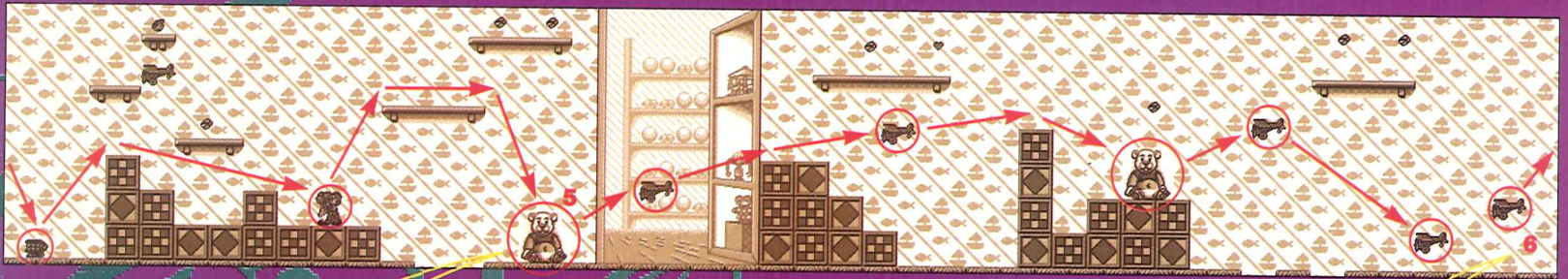
## Fase 2. Corre, pequeño Spirou, corre



Spirou ha sido reducido debido a un invento de una simple habitación. Los zapatos pequeños supone todo un reto para nuestro diminuto amigo.

Las dentaduras son inofensivas siempre que te pongas sobre ellas y lèves su mismo ritmo al caminar. Al igual que los ositos, te permitirán saltar más alto.





Este salto es uno de los más complicados. Utilizando la panza del osito debes llegar hasta el avión, pero el problema es que este enemigo está armado con artillería pesada y no deja de lanzar bombas. Presta atención para ver dónde te colocas.

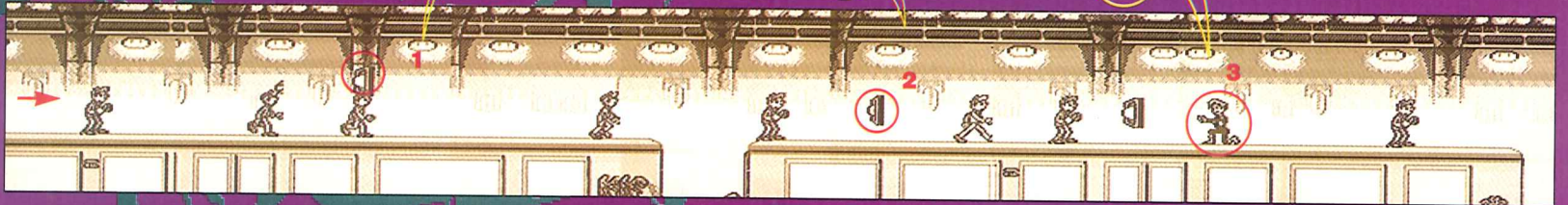
Para evitar estos carteles, agáchate rápidamente. Recuerda que si estás mucho tiempo parado, te arrastrará el scroll.

Éstos, en cambio, debes pasarlos saltando.

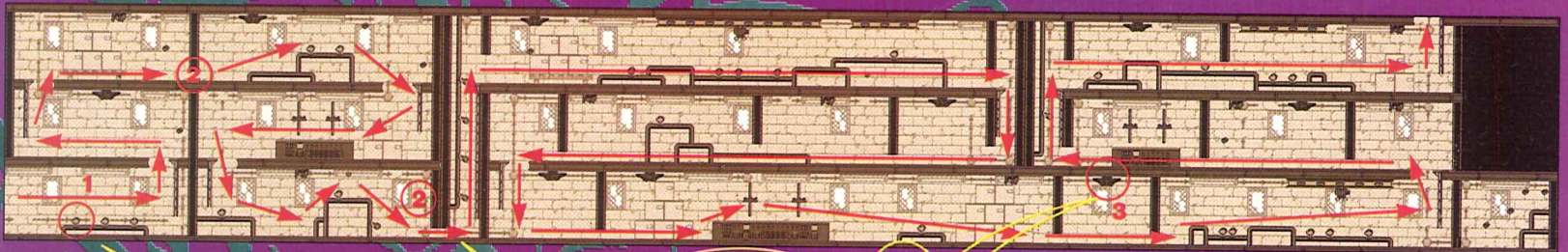
Cianura aparece en determinados momentos. Dispárale con tu arma para quitarle del medio. Al final del tren el enfrentamiento será algo más duro.

Salto doble. Hay que saltar sobre uno de los aviones y luego al otro. Es una simple cuestión de coordinación.

### Fase 3. El tren



### Fase 4. La vieja factoría



Los vapores de las máquinas son nocivos para Spirou. Mejor que no te den y vivirás más.

Para pasar estas zonas estrechas utiliza el movimiento deslizando (mientras corres, pulsa Abajo)

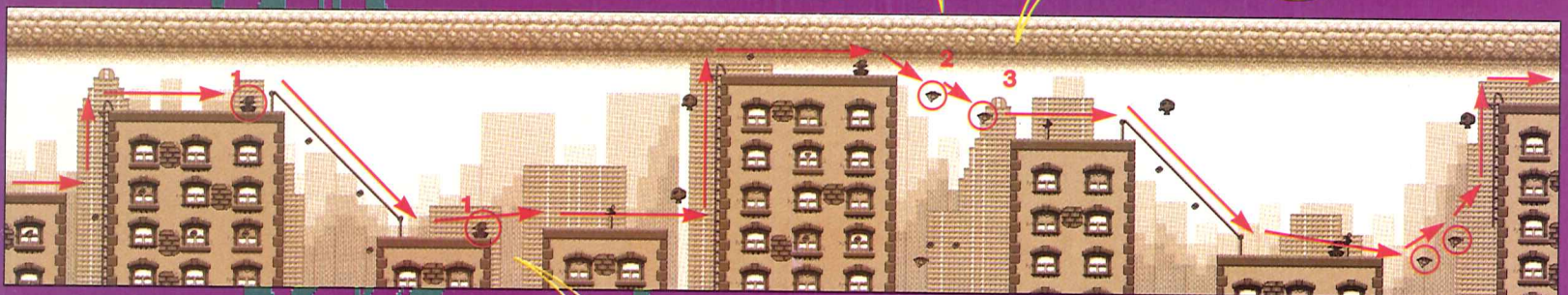
Estas máquinas de seguridad siguen el movimiento y disparan guiadas por calor. Por fortuna, no están muy perfeccionadas y son fáciles de esquivar.

Este es el punto más complicado de la fase. Desde la cornisa debes saltar a uno de los planeadores calculando el momento exacto en el que hacerlo...

...Una vez en vuelo, debes lanzarte sobre el siguiente artefacto volador. Toda una prueba para los jugadores que dicen tener los nervios más templados.

**NOTA:** Todos los peligros son iguales. Aunque no estén marcados en el mapa hay que reaccionar de la misma manera ante todos ellos.

### Fase 5. Más rascacielos



Los robots vuelven a ser un obstáculo a la hora de saltar. Dispárale y pasa de problemas.



# Todos los mapas con pelos y señales (y 2)

Game Boy

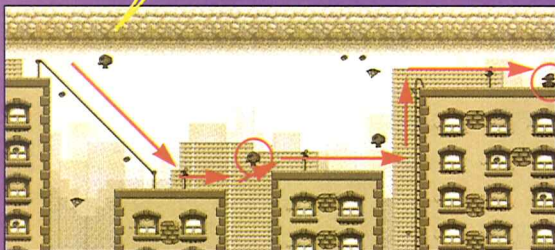
Segunda y definitiva entrega de mapas y consejos de Spirou.

Añadimos los passwords para ponérselo todavía más fácil.

# SPIROU

Estos robots voladores no son muy peligrosos, pero sí súper molestos, ya que están justo en el punto donde hay que saltar. Además, este salto debe estar calculado a la perfección o si no te quedarás en el intento.

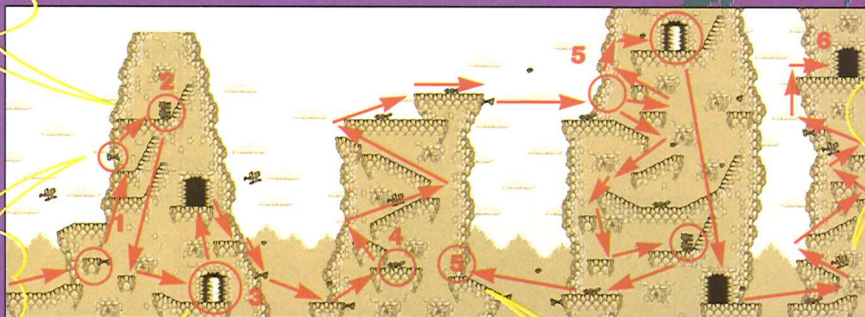
## Fase 6. Buscando camorra



Los **cerdifantes** son la clave de esta fase. Al llegar hasta ellos desaparecerán dejando en su lugar un arma llamado **arenotrón**. Gracias a ella podrás derribar bloques de piedra.

Las **ramas** que sobresalen te impulsan a zonas más altas. Son imprescindibles para superar zonas enormes en las que no hay nada.

## Fase 8. La escalada

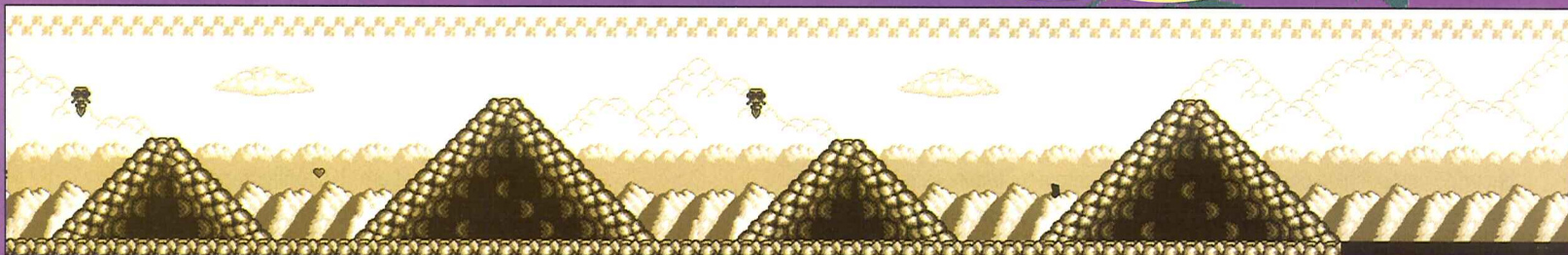


Esta puerta bloqueada se abrirá fácilmente con el arenotrón.

Como verás, la siguiente puerta también está bloqueada, y tú no tienes arenotrón. Para abrirla, debes hacer lo siguiente: **Antes de llegar a la puerta, baja en dirección al punto que señalamos en el mapa con el número 5.** Por el camino te toparás con un **cerdifante** que te dará la pieza. Ahora ve hacia la puerta y desbloquéala.

Para dificultar la escalada se han añadido algunos enemigos del tipo comadreja, buitre y demás propios de este clima. Eramos pocos y...

## Fase 7. Spirou, el matamarcianos



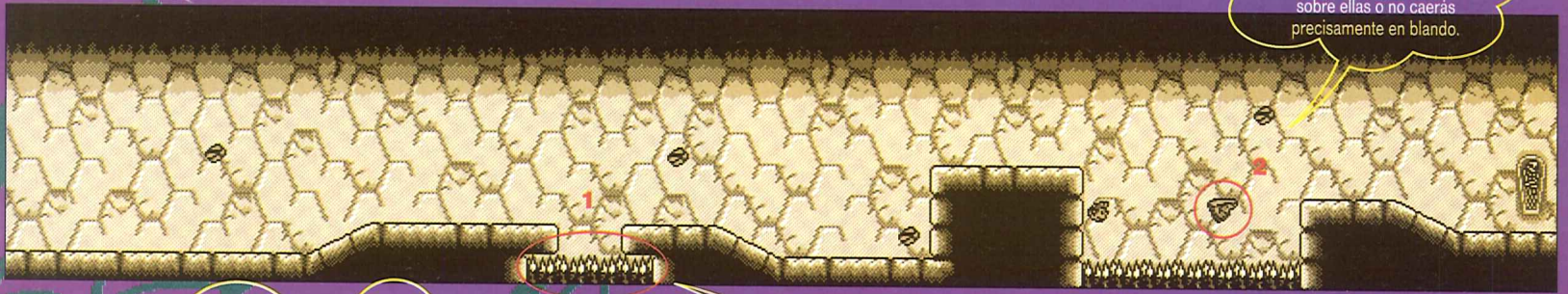
En esta fase hay poco que destacar. Es un nivel estilo matamarcianos donde sólo hay que disparar a todo lo que se mueva, esquivar a los enemigos que no puedas derribar y evitar las montañas. Hay una cosa que sí puede interesarte, y es que existe un tipo de nave más alargada que el resto, que al derribarla suelta un

barril de fuel. Cógelo o de lo contrario durarás menos que un caramelo a la puerta del colegio. Y cógelos todos, que el depósito de gasolina es bastante escaso. Por cierto, el mapeado, como supondrás, es mucho más largo, pero como todo tiene la misma pinta hemos decidido sacar lo más representativo.



## Fase 9. Las catacumbas

Estas repisas son muy frágiles. No permanezcas mucho tiempo sobre ellas o no caerás precisamente en blando.



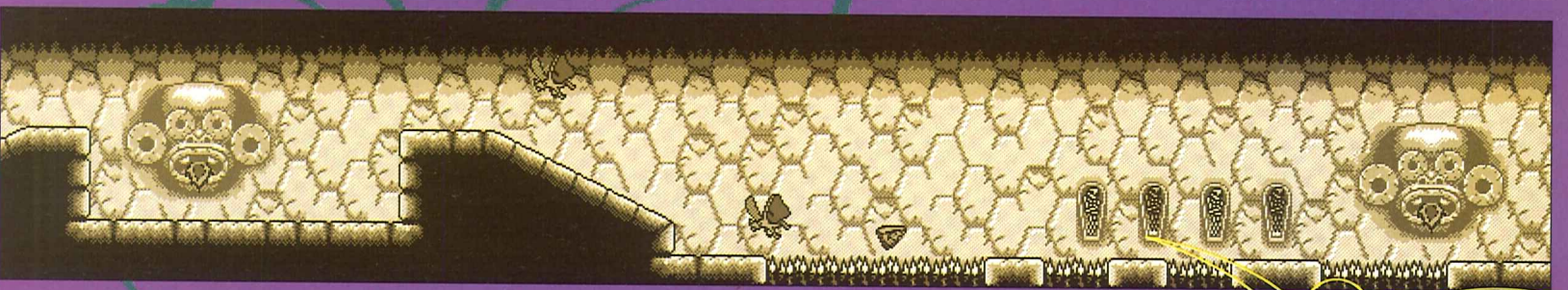
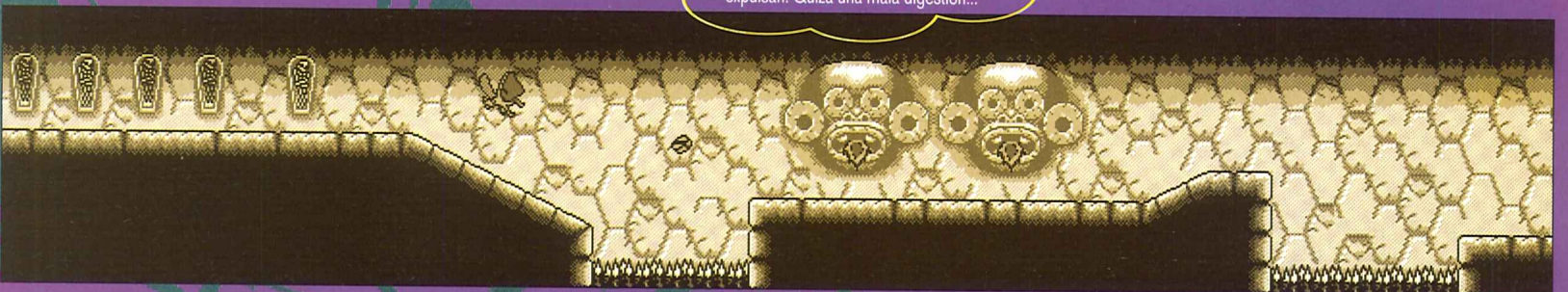
Estas tumbas guardan desagradables sorpresas que aparecen cuando menos lo esperas. Lo mejor es que vayas paso a paso controlando la situación.

Cuando veas estos pinchos salta tan rápido como puedas o el scroll te empujará hacia ellos.

No te olvides de las repisas. Ya sabes: no estés más tiempo que el necesario para ir a tierra firme.



Desde luego son feos y tienen malas intenciones. Mira su boca y verás el chorro de fuego que expulsan. Quizá una mala digestión...



## Fase 10. El pantano

El final (si, nos hemos saltado un trozo de mapa) es muy chungo. Esperan todos los peligros del mundo juntos: tumbas, pinchos, repisas...



En esta fase abundan los hipopótamos que, afortunadamente, son aliados de Spirou. Aprovecha su elástico lomo para rebotar sobre él y saltar zonas de agua. Aunque no los hayamos marcado con un número, en todos podrás emplear la misma técnica de salto.

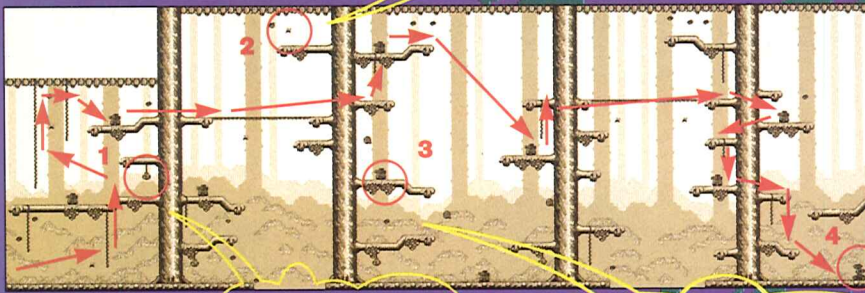
Los enemigos que deambulan por las ramas no deben suponer ningún obstáculo. Basta con saltarlos o disparar si se ponen muy pesados.

Las moscas están por todas partes, y en un pantano con más razón aún. Lo cierto es que son peligrosas porque ocupan las zonas de salto y pueden "robarte" energía al ir de una rama a otra. Observa su recorrido y salta en el momento más oportuno.



Más moscas. La verdad es que en la selva también es lógico que aparezcan estos insectos. Son idénticos a los de la fase anterior, así que utiliza la misma técnica de vigilancia y salto.

## Fase 11. La jungla



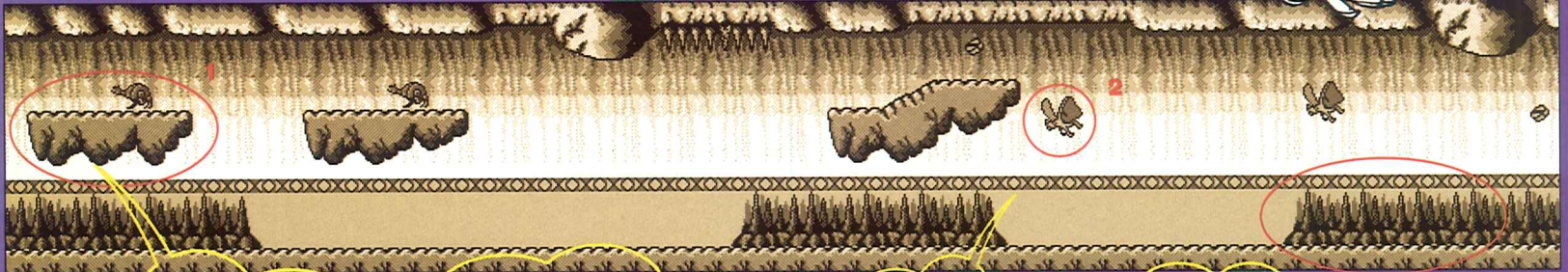
Estas bolas colgadas de los árboles se mueven por el aire. Ten cuidado al acercarte o recibirás su doloroso impacto.

Lo que ya no es tan normal son estos robots subidos a las ramas. ¿Qué harán aquí? En fin, el caso es que son **duros de pelar** y necesitan más de un disparo para que salgan chispas de sus circuitos. Al menos son lentos y dan tiempo suficiente para defenderte.

Este es el jefe de los otros engendros mecánicos. Hasta que no acabes con él, no podrás pasar a la siguiente fase. Aunque le veas más estilizado, es igual de torpe que sus compañeros.



## Fase 12. El río

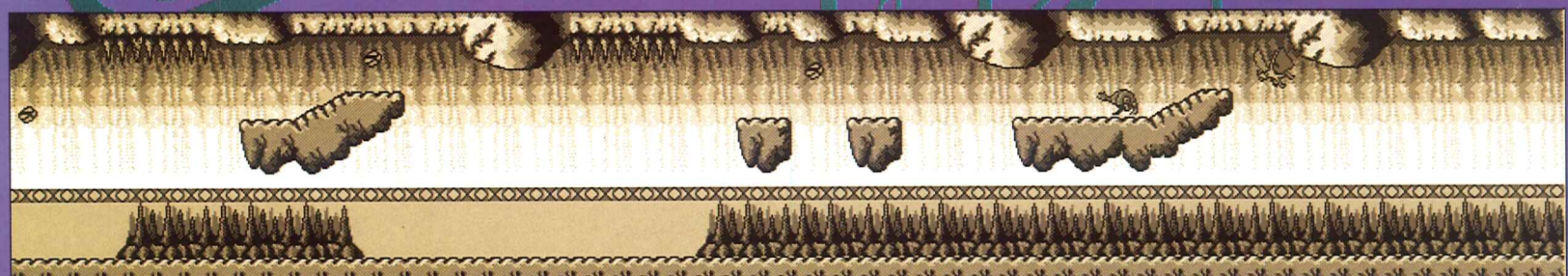
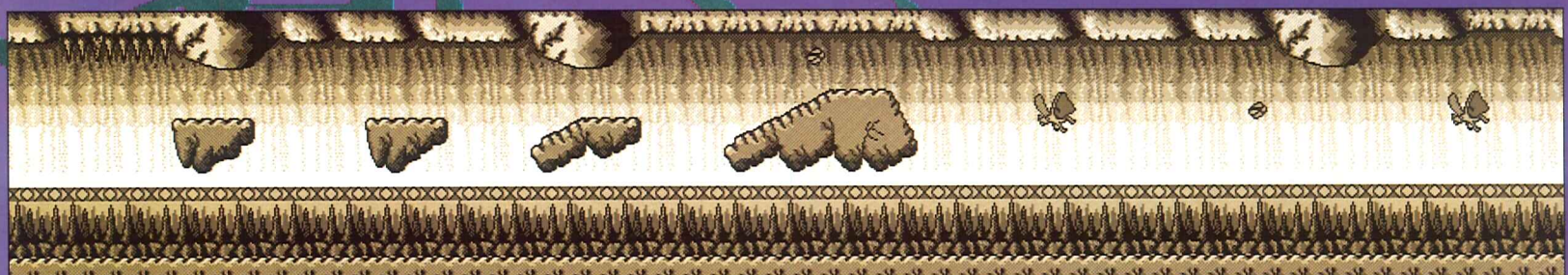
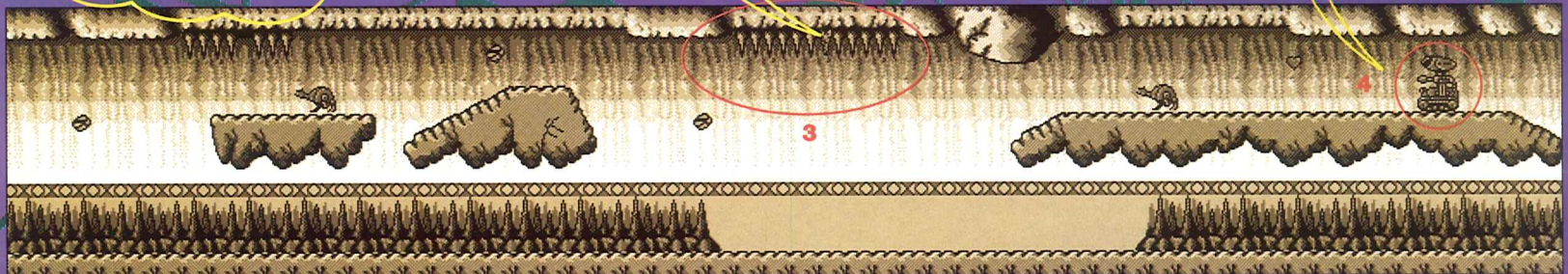


Bajo estas repisas no hay espacio suficiente para pasar, por lo que tendrás que saltar sobre ellas y volver a montarte sobre la barca cuando llegue al otro lado. Hay veces en que esto se complica con la presencia de algún enemigo que te hará perder tiempo y quizá el transporte.

De vez en cuando caen piedras del techo. Para que estés preparado, echa un ojo a estas zonas. Siempre que **pases por debajo, caerá un pedrusco**. Ahora ya sabes cómo esquivar el peligro.

Estos pájaros son fáciles de esquivar. Tan sólo agáchate y ellos pasarán sin más.

Si el punto 1 era complicado, este lo es aún más. El robot no se puede esquivar. Hay que disparar sin perder tiempo.





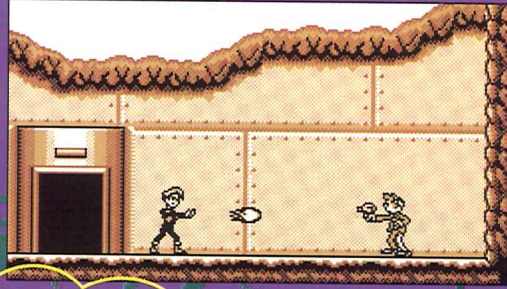


## PASSWORD

Sólo hay dos, pero bueno, algo es algo. El primero te traslada directamente al nivel 5 (Más rascacielos) que analizamos en el número anterior. Si introduces el segundo password, comenzarás en la fase 10 (el pantano). Introdúcelos justo antes de empezar a jugar, sin pasar después por las opciones, o no valdrán.



## Fase 15. Enfrentamiento final



En esta pantalla se produce el enfrentamiento definitivo. La táctica consiste en esquivar el proyectil, y saltar sobre Cianuro cuando veas que se acerca a toda velocidad. Ponte a pegar tiros como un loco en cuanto se detenga.

Ve hacia este robot. Hazlo desaparecer y recoge la bomba de relojería que deja. Es fundamental

## Fase 13. Abriendo camino

(1) Estos sensores de movimiento te localizan e intentan liquidarte. (2) Las descargas eléctricas son más peligrosas en el agua. Bucea cuando se abra la barrera, espera a que se abra la otra y pasa. Más adelante hay otra igual.

Deja la bomba en este punto y espera a que se abra un nuevo camino para avanzar.

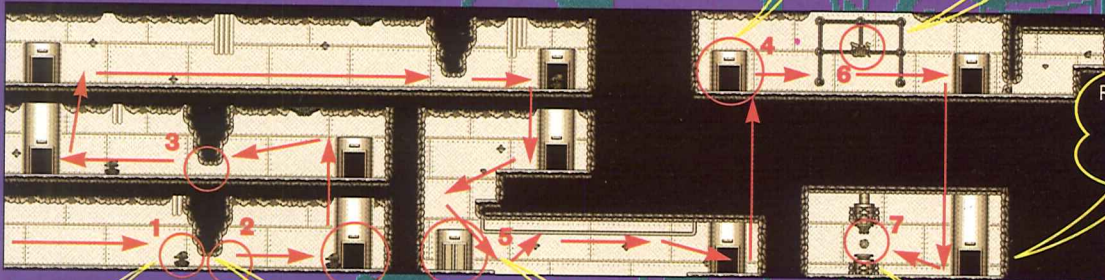
La cuesta es muy empinada y bajarás a mucha velocidad. Justo en el punto indicado en el mapa salta a la repisa de la derecha para continuar.

Siempre que veas una puerta abierta debes pasar. Mira el mapa para ver dónde te conduce.

(6, 7 y 8) Debes repetir los mismos pasos que en los puntos 3, 4 y 5, y en el mismo orden. Es decir: destrozar al robot y coger la bomba, depositarla en el lugar marcado con un 8 y luego saltar antes del final de la caída.

Para que se abra la siguiente puerta debes alcanzar 8 veces a este sirviente de los malos. Y no te olvides de protegerte de sus ataques.

## Fase 14. El laboratorio



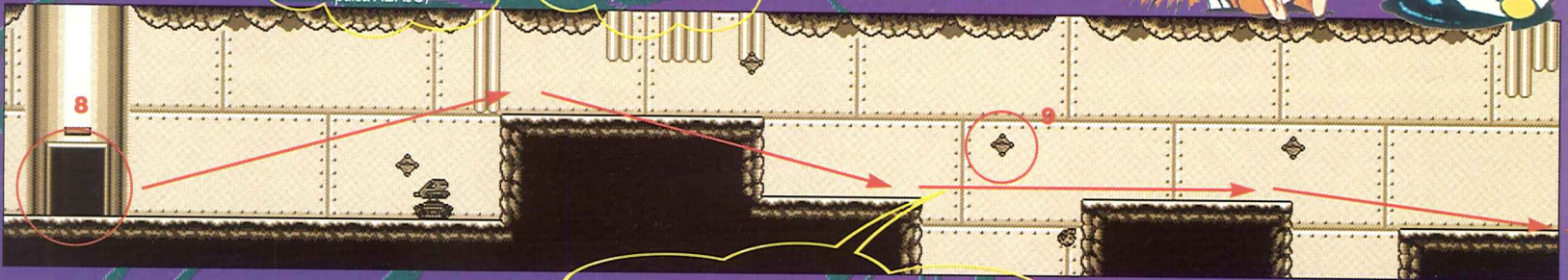
Regresa al punto que marcamos con un 5 y verás que ahora la puerta está abierta. Tras introducirte por ella aparecerás en el punto 8.

Típicos robots ya conocidos por todos. Su comportamiento siempre es igual.

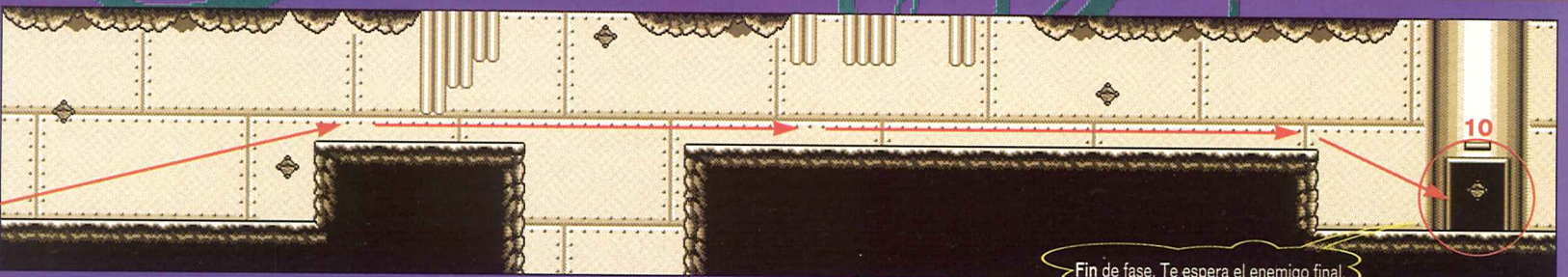
(2 y 3) Para pasar por estas zonas estrechas utiliza el movimiento deslizante (mientras corres, pulsa ABAJO)

Esta puerta está cerrada. Salta y agárrate al cable de arriba para sortear el agujero. Mientras cruzas, estás indefenso.

El núcleo central. Disparalo. Tienes 75 segundos para huir antes de que explote todo



Esta zona es de máxima dificultad. Debemos ajustar lo más posible los saltos, y para colmo estos bichitos no hacen más que incordiar. Lo mejor es que primero te deshagas de ellos con tu pistola y luego intentes el salto.



Fin de fase. Te espera el enemigo final.

