



Cutterslade23

- ÍNDICE -

Las regiones de Adelpha	Página 1
Shamazaar	Página 2
Talanzaar	Página 3 y 4
Okasankaar	Página 5, 6 y 7
Motazaar	Página 8 y 9
Okaar	Página 10 y 11
Encuesta -Wii -	Página 12

GUÍA de OUTCAST

PC Juegos y Jugadores

REVISTA

Esta es una guía útil para sentirse menos *guiri* en tierra extraña.

¿A que no viajarías a una tierra desconocida y lejana sin una guía práctica que te ayudará a encontrar tu camino? ¡Claro que no! Por eso te ofrecemos algo para llevar contigo en tu viaje al mundo de *Outcast*... ¡el recorrido completo!

Tienes que admitir que los franceses tienen un don especial cuando se trata de hacer curiosos juegos de acción y aventuras. Hablamos de *Outcast*. Bueno en realidad es de una compañía belga, pero tiene todos los rasgos de un juego de aventuras y acción francés; una buena trama, abundancia de personajes interesantes que conocer, cantidad de carreras y disparos y una interfaz que es tan fácil de usar como untar una rebanada de pan francés con *patê de foie*.

De todas formas, se pueden ver y hacer tantas cosas en el planeta de Adelpha que las cosas pueden llegar a ser confusas, incluso para los jugadores veteranos. De modo que para ayudarte en tu intento de salvar dos mundos (el de Adelpha y el nuestro), hemos recopilado todos los consejos, trucos e indicaciones para evitar que, como dicen los nativos, seas revertido. Todavía es probable que encuentres una muerte prematura de vez en cuando, incluso con nuestra ayuda, pero al menos no será porque no sabes que tienes que hacer o a dónde ir a continuación.

Las regiones de Adelpha

No hay forma de poner en una lista todas las cosas que puedes hacer en cada una de las seis regiones de Adelpha, en gran parte debido a que muchas de las tareas a las que tendrás que hacer frente sólo sirven para ganar zorkins con los que comprar armas, artefactos o un twon-ha (esa criatura parecida a un avestruz) para acelerar tus viajes. En lugar de eso te mostraremos qué es lo que hay que hacer y te proporcionaremos unas cuantas ideas para las búsquedas secundarias. Nos saltaremos el mundo de introducción de **Ranzaar**, ya que solo sirve para presentar la historia y ayudarte a dominar los controles. Después de abandonar esta región, no se sigue ningún orden a la hora de ir de una región a otra, salvo que algunos daoks están más custodiados por soldados que otros.



Ranzaar

La región de la nieve, es decir Ranzaar, solo posee un daoka, y este conduce a Shamazaar. >>>>>>>>>>



Shamazaar

*En Shamazaar, región de
templos, hay tres daokas.
Llevan a: Talanzaar,
Okasankaar y Motazaar.*



Motazaar

En la región de las montañas, Motazaar, hay dos daokas. Van a: Shamazaar y Talanzaar, >



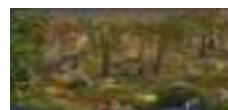
Talanzaar

*En Talanzaar esta, la gran
ciudad de Okriana.
Tres daokas; Shamazaar,
Motazaar y Okasankaar.*



Okasankaar

*En Okasankaar esta la
ciudad de pescadores:
Cyana. Tres daokas;
Talanzaar, Shamazaar y
Okaar. >>>>>>>>>>>>>>>>*



Okkar

Llegamos a la región de los bosques o mundo perdido. Un único daoka de vuelta a Okasankaar.

Shamazaar



Vengo de Ranzaar

Cuando te materialices en el daoka, dirígete a nado hacia los escalones que te permiten alcanzar la orilla; nadar es una habilidad que debes dominar pronto porque tendrás que hacerlo repetidas veces. No empieces a atacar al primer enemigo cuando llegues; en lugar de eso, habla con el talan amable más cercano que veas y síguelo hasta el shamaz Zeb.

Después de hablar con Zeb, pide a otro talan que te lleve hasta el recreador para saber que munición puede fabricar para ti. Encárgale toda la munición que puedas (aunque aún no dispongas del arma para la munición).

Tienes dos objetivos principales en Shamazaar: hallar uno de los cinco Mons y detener la producción de riss para debilitar a los soldados. La clave para las dos tareas es hallar cuatro ídolos de Esencia. Tres de ellos se pueden hallar en los almacenes de riss, que son edificios rectangulares sometidos a una vigilancia extrema. Antes de atacar, asegúrate que tienes cantidad de munición y varios equipos médicos: las dos cosas se pueden conseguir atacando pequeños grupos de soldados en distintos lugares de Shamazaar. Un talan llamado Naarn tiene el cuarto ídolo de Esencia y, para hacerte con él, tienes que llevar la piedra de Esencia a Zeo y una piedra de Esencia falsa a Maar, el líder de la región.

La piedra de Esencia falsa se puede hallar en el suelo cerca del templo Fae. La piedra de Esencia auténtica esta en una de las dos zonas con agua al nordeste del templo Fae (no la que tiene la enorme criatura acuática). Si te preocupa el sankaar carnívoro que nada en el estanque, detona la dinamita de la parte de abajo con un *CLAPR-T*.

Después de que hayas entregado la piedra Esencia auténtica a Zeo, lleva un poco de magwa (una planta) a Mazum y éste te contará que Maar vigila una tablilla que desvela el secreto de los ídolos de esencia. Ve a Maar con la piedra de Esencia falsa y él sacará un cofre que contiene la tablilla de Mazum.



Cerca del palacio Fae

Abre la tablilla con dinamita y acto seguido llévasela a Mazum, que dibujará un diagrama en ella. Ahora ataca el templo Fae. Cuando hayas matado a todos, Naarn se materializará en uno de los daokas, sosteniendo el cuarto ídolo de esencia.

Usando la tablilla de Mazum a modo de guía, coloca tres de las piedras en las ranuras de la parte superior de los templos más pequeños que rodean el templo Fae (observa el símbolo de la parte superior de cada uno para una fácil identificación), luego ve al templo Fae y coloca la última en la ranura situada en la parte más alta del templo.



Gandha



Eluee



Ka



Fae

Ya tienes el primer Mon. Vuelve al primer pueblo y entra en el daoka situado cerca del corral de twon-has, para viajar hasta Talanzaar.

Talanzaar



Vendedor de lampe

Tú principal objetivo es convencer a Zot de que cese el cobro de tributos para debilitar la moral de los soldados de Fae Rhan. También tienes que encontrar a Marion Wolfe, una compañera de equipo a la que han escondido los guardianes Dolotai para protegerla de las tropas de Fae Rhan. Ahora no puedes hacerte con el Mon; eso viene al final. Para detener los impuestos, tienes que solucionar una disputa entre el fabricante de lampe Zoss (lampe es un tipo de bebida) y Heza, el mercader de agua. Heza ha aumentado el precio del agua, porque el pozo no da la suficiente y varios mercaderes con los que trabaja también han aumentado sus precios. Como consecuencia, Zoss se ve forzado a vender muy caro su lampe.

Para solucionar este follón, vas a necesitar una pistola *LN-DUO 500*; puedes comprar una a uno de los mercaderes de ropajes violetas, cuando tengas el dinero suficiente. Lleva la *LN-DUO 500* al pozo de Heza en la parte sur de la ciudad. Explica al ayudante de Heza, Zade, que vas a arreglar el pozo para él y él, despejará el área de talans. Dispara un proyectil de la *LN-DUO 500* dentro del pozo para destruir las rocas que taponan el agua, luego cuéntaselo a Heza. Te recompensará con zorkins, pero no bajará sus precios hasta que no visites a tres talans: Ominel - mercader de carne; Zakk - el constructor; y Yagu - el mercader de riss. Has de pedirles que reduzcan sus precios.



Pozo de Heza

Zakk y Yagu son fáciles de tratar: solo tienes que prestar a Zakk tu arma *HK-P12*, luego busca a Yagu y cuéntale que iras a Shamazaar para ponerte en contacto con su hermano Ezef (luego hazlo, claro). Ominel es un poco más difícil de contentar: quiere un cuchillo Oogoobar de la región de Okaar. Para obtenerlo, ve al daoka de la parte sudoeste de la ciudad en la que estamos, para así viajar a Okasankaar. Una vez en la región de los pantanos, ve al daoka que lleva a Okaar (ver la sección de Okaar más adelante).



Solo un daoka lleva a Okaar, la región de los bosques, y lo hallamos en Okasankaar, cerca de uno de los cuarteles. Llegaremos a nado, sin que los sannegtas nos puedan hacer daño, gracias a la barrera que los aldeanos han construido con zort (excremento) de Gorgor que los sannegtas repelen.

Una vez en Okaar, habla con Kyuran sobre los Oogoobar y luego sal en su busca.

Descubrirás que están a punto de sacrificar a un shamaz, así que salvalo, recupera el cuchillo que estaba a punto de usar en la ceremonia y vuelve a Talanzaar para dárselo a Ominel. Ve y cuenta a Heza la buena noticia, luego a Zoss y por último a Zot. Dile que la disputa se ha resuelto y él eliminará los impuestos.

A pesar de la urgencia de los mensajes que los diversos talans te dan, no tienes que apresurarte para buscar a Marion. De hecho, si tuvieses ganas podrías ir por toda la ciudad matando a todos los soldados que pudieras antes de pasar a cumplir tu cometido. Y encontrarla es una tarea sencilla.



Sacrificio Oogoobar



En primer lugar localiza al shamaz Zocrace. Éste te mandará al bar de Zelb, que a su vez te informará de que Marion está escondida en una casa al oeste del Palacio Fae. Hay cantidad de tropas de Fae Rhan por las calles, pero la gran mayoría son meros <<soldados de a pie>>: tres o cuatro disparos de tu arma más floja les mata. Pero hay tres fortalezas que no serán tan fáciles de asaltar: el palacio, el cuartel y la armería. Una buena táctica (siempre que tengas mucha munición) es introducirte en una sala cualquiera de estos edificios y eliminar a los malos a medida que cruzan la puerta, habiendo matado al jefe de antemano (viste con tabardo negro). Otra es poner dinamita justo fuera de una sala y detonarla justo cuando los soldados pasen por allí.



También puedes usar *PPS (invisibilidad)* para ir por entre las tropas sin que se percaten de tu presencia y poner dinamita y cables para que caigan en trampas explosivas. Ah, y ten especial cuidado con las «torretas» en lo alto de los muros de la ciudad (cerca de las armerías). Un buen truco es trepar por lo muros para divisarlas en el horizonte y luego disparar contra ellas desde la distancia procurando dar al soldado (que caerá de un solo disparo).



«*««« En la imagen de la izquierda y frente a Cutter Slade, vemos una de las torretas que vigilan Okriana. La vista del escudo es inofensiva, pero la cara descubierta nos hará trizas.*



Por último, asegúrate de que te tomas el tiempo necesario para encontrar a todos los talans que puedas; la ayuda que les prestes será recompensada.

- Balazaar: recupera una reliquia y te dará unos buenos 500 zorkins.
- Niika: préstale algunos zorkins y te los devolverá con intereses (y material como dinamita y munición).

Entre los personajes a los que deberás ayudar figuran:

- Mogad: usa tu pistola para que la caja deje de balancearse.
- Gizo: devuelve un brazalete al mercader Zele en Okasankaar.
- Mored: quiere 10 plantas de Okaar: podrás recogerlas cuando tengas el cuchillo.
- Azirad: si localizas su brazalete robado, no solo te recompensará, sino que también te ofrecerá mejorar tus armas de energía (si tienes el material adecuado). Aquí también puedes comprar mejoras para tus armas.

Ha llegado el momento de visitar Okasankaar, la región húmeda de Adelpha; el daoka que te lleva allí está en exterior del muro sudoeste de la ciudad.

Okasankaar

Será mejor que tengas una gran potencia de fuego antes de llegar aquí: en el instante en que te materialices (desde el daoka de Shamazaar en Okasankaar) verás a cantidad de soldados a tu alrededor. En primer lugar enfréntate a todas las tropas que hay frente a ti usando el arma *LN-DUO 500*; crea un «círculo de muerte» disparando una serie de minas que caen directamente encima de los enemigos o en el camino que van a tomar para intentar detenerte. Presta especial atención a las torretas: esos cañones causan más daño que cualquier otra arma (con solo dos toques estarás muerto). Cuando acabes con las tropas, tómate el tiempo necesario para recoger todo lo que se les haya caído, y no olvides entrar en la armería que estaban vigilando.



Daoka de Shamazaar en Okasankaar



Daoka de Talanzaar en Okasankaar

Ahora tienes que vértelas con los tipos que estaban detrás de ti cuando llegaste por el daoka (si llegaste desde Talanzaar). Hay una torreta al lado de unos escalones que llevan a un edificio; si te pones en su trayectoria, te va a hacer picadillo. Usa cualquier táctica con la que te sientas cómodo para derribarla, sin herir a ningún talan inocente, luego tienes que dar la vuelta al edificio y ocuparte de los demás soldados. Más tarde puedes empezar a explorar la región como harías normalmente.

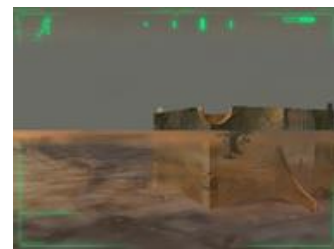
Tu objetivo es convencer a Zernar de que deje de pescar sankaar y así matar de hambre a las tropas de Fae Rhan. También tienes que recuperar el Mon, que se encuentra en una pequeña isla que sólo un talan se atreve a visitar porque esta habitada por un gorgor (una especie de dinosaurio). Tienes que reemplazar el faro para convencer a Zernar de que detenga la producción de sankaar, así que tu primer movimiento es subir a lo alto del faro saltando sobre las plataformas que llevan hasta arriba y recoge el gran helidium apagado. Ahora vuelve a Talanzaar y lleva el gran helidium a Azirad, y esté forjará una nueva luz que podrás colocar en el faro.

Conseguir el Mon es mucho más complicado. Oru es la única persona de Okasankaar que te podría llevar más allá de la isla del Gorgor para conseguir el Mon, de modo que pide a Sadar el barquero, que te lleve a la isla donde vive Oru. Tendrás que darle una glándula de unas de las plantas asesinas llamadas zeedogs que salen del agua y te atacan (la glándula cae cuando matas la planta). Oru dice que te llevará hasta el Mon siempre que recuperes su arma y munición para que pueda matar al Gorgor. La pistola de Oru se encuentra en el templo hundido de Milea, hacia el sudoeste de Cyana. Para acceder al templo, tienes que pulsar dos botones en tierra hacia el sudeste. Dirígete allí y encontrarás a Egar, que quiere entrar en el templo para sacar un tesoro. Al final decide ayudarte, pero después de que entres en el templo y lo recojas todo, verás que habrá desaparecido. Mientras estés en el templo, nada hasta la parte delantera (lo más pegado al muro para que los sannegtas no te reviertan) y anota lo símbolos dibujados en el muro enfrente de la entrada.

Tomate el tiempo necesario para localizar a Egar más adelante, ya que él conoce otro tesoro al sur de la entrada a Cyana (ciudad de Okasankaar).



Oru tras Cutter Slade



Templo hundido de Milea



Hojas de nenúfar

Para recoger la munición de Oru, necesitas cinco piezas de booyat y cinco piezas de daguerach, una planta venenosa que se halla en una isla al este del hogar de Oru. Para conseguir el daguerach, ve hacia el sudeste de la cabaña de Oru y encontrarás una serie de «hojas de nenúfar» que puedes usar para cruzar el agua saltando y llegar a la isla. El booyat es más difícil de conseguir; Zafar el mercader tiene sólo un booyat y Mortigar tiene otro, pero éste se halla en la prisión de Zorkatraz. Zafar te venderá su booyat, pero también puedes subir al tejado para atrapar al aldeano que ha estado robándole y recibir el booyat como recompensa. Si no entregas al ladrón y utilizas tus propios zorkins para reponer lo que robó, éste te hablará de un tesoro lleno de zorkins y objetos sagrados hasta el que Zidar te llevará (podrías haberlo visto si te zambulliste en una laguna cercana al daoka de Talanzaar).

Zidar también te lleva hasta Zorkatraz. Asegúrate de estar atento a los objetos que hay en el suelo del océano sobre la marcha, cerca del templo hundido de Milea, pero mantente ojo avizor ante los sannegta (tiburones) cuando recojas los objetos. Entra en Zorkatraz a través de una entrada a nivel de agua, saca todo el botín que puedas mientras estés bajo el agua, luego busca las escaleras y empieza a luchar. Puedes saltar sobre los embalajes para saltar de un área a otra y es útil si dispones de unos cuantos PPS para hacerte invisible. Utiliza la llave de Zorkatraz, que encontrarás en un soldado muerto, para abrir la celda de Mortigar. A cambio, te dará su booyat.



Zorkatraz

Los otros tres booyats están en el darosham, un gran templo en el sur. Para sofocar la llama y entrar, dispara a los símbolos de esencia que ves inscritos en la rueda giratoria, en el orden que viste expuesto en la parte delantera del templo hundido de Milea. Si la puerta se cierra antes de que salgas solo tienes que disparar en el mismo orden para salir.



Darosham



Cutter Slade con el arma de Oru

Cuando tengas todo lo que necesites, ve hasta Oru y éste te llevará a la isla del Gorgor. Al llegar allí Oru hace explotar la barca, de modo que no pueda echarse para atrás en revertir al Gorgor que le dejó marcado para siempre. Cutter Slade discute con él, y en este momento es cuando tras el cazador, el Gorgor aparece en posición erguida y acto seguido se zampa a nuestro compañero Oru. Para vencer tu mismo al Gorgor, recoge la pistola de Oru y acércate bastante a la criatura. Dispara los cinco proyectiles contra la bestia, luego utiliza un arma potente (el lanzallamas o pistola perforante) apuntando a la cabeza de la criatura (estará aturdida por los proyectiles que le has disparado antes).

El Gorgor a pesar de ser una bestia es un animal astuto. A diferencia del resto de animales, este puede cogerte por las piernas de un bocado y llevarte unos segundos colgado antes de decidir comerte. En caso de que te ocurra algo del tipo, la mejor arma para deshacer su menú, es la pistola perforante. Quizás tengas que intentarlo varias veces, pero al final le vencerás. Cuando se desplome, ponte a su lado, luego ve a nado hacia la isla hacia el nordeste y recoge el Mon.



¿Eres su comida?

Ahora dirígete hacia el Darosham para salvar a los talans que los hombres de Kroax están a punto de revertir. Cuando los salves, verás una escena de una imagen holográfica de Marion pidiendo auxilio en Shamazaar. Utiliza el daoka de la parte este más alejada (el primero que aparece en la guía de esta región) de Okasankaar para volver inmediatamente a Shamazaar, luego pasa la barrera del norte (ahora está bajada) y mata a todos los soldados.

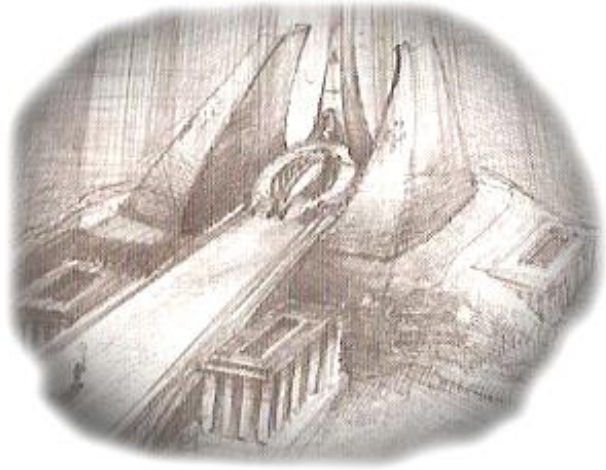


Barrera del norte en Shamazaar

Marion está en una torre circular, pero no puedes acceder al puente colgante porque la puerta está cerrada. Para abrirla, salta desde la torre con la puerta cerrada, hasta las rocas del borde de la otra torre. La puerta que da a este puente colgante está abierta; cruza el puente y pulsa el botón que encuentres para abrir la puerta que lleva a Marion y varios guardianes. Después de conocer algo más de su pasado en una escena, puedes pasar a tu tarea siguiente.

Una última cosa: el daoka que lleva a Okaar se puede hallar al nordeste del Darosham. Ve a nado hasta una isla minúscula, luego cruza a nado las dos filas de «vallas de agua» (para evitar los sannegta) para llegar a la isla donde está el daoka.

Ahora vuelve a Talanzaar y entra en el daoka de Motazaar en la parte este de la ciudad.



Motazaar



Daoka de Talanzaar en Motazaar

Si optaste por llegar a Motazaar desde el daoka de Talanzaar, no encontraras resistencia, al contrario alguien te querra echar una mano. Pero si decidiste llegar a Motazaar a través del daoka de Shamazaar (en el templo Fae) te encontrarás ante un miniejercito, así que asegurate de que tienes una buena cantidad de objetos en esa mochila, cuando llegues.



Daoka de Shamazaar en Motazaar

Cuando les hayas derrotado, entra en la sala de la que fueron saliendo y recoge todo lo que encuentres - sobre todo las llaves que hay en el suelo y el mapa de la pared - y luego dirígete al edificio que está detrás del daoka que te trajo hasta aquí. Dentro esta el shamaz Zag (es un «aprendiz» de modo que te puede curar del todo a la primera). Te cuenta que el shamaz Keb, es el único que conoce el paradero del Mon. Dale a Zag el mapa que hallaste y este dibujará una guía para que llegues a Keb a través del laberinto.



Edificios de soldados de Motazaar

Empieza por comprobar todo los edificios situados al sur del daoka, y busca munición y objetos en los tejados (puedes subir a la mayoría de ellos) y en el interior/exterior de los mismos. Dirígete hacia el oeste y elimina a los soldados que encuentres allí. Explora los edificios de esta área y habla con el talan que encuentres, cerca del daoka de Talanzaar.

Ashkar es el líder de aquí (ropaje negro); lo puedes encontrar en el pueblo de obreros que hay hacia el oeste. Él te pide que hagas un par de cosas: ayudar a detener al ladrón de comida que ha estado robando a los mineros y volar el puente de la grieta para ralentizar a los soldados que vienen para capturar al shamaz Keb. Tus objetivos son hallar el Mon y convencer a Ashkar de que detenga la producción minera.

Localiza a Zogard el minero, que te pedirá dinamita para volar él mismo una mina a fin de ralentizar a los soldados, pero cuando lo hace se queda atrapado en un pozo de ventilación y tú tienes que volver a Okriana y encontrar algo con lo que sacarlo de ahí (busca a Zakk). Una vez que lo hayas conseguido, ve al lugar en el que quedó atrapado Zogard y, cuando lo hayas liberado, te dará una gran cantidad de helidium blanco. Lleva el helidium blanco y el apagado (del faro de Okasankaar) a Azirad en Okriana; éste los usará para dar a tu pistola perforante (*HAWK-MK8*) los tres niveles de potencia.



Cutter con el tallista Azirad

Para conseguir el helidium necesario para arreglar el faro de Okasankaar, ve hacia la mina del norte (donde los talan están cantando la canción minera). Habla con el talan Zine, que vigila a sus compañeros caídos y este te contará que necesita faenea para aliviar el sufrimiento de su amigo (las faeneas son las esporas que producen las plantas parecidas a cactus desperdigadas por la región). A estas alturas, probablemente tengas algunas, pero si no, dirígete hacia la prueba de Fae y los ascensores de la mina rotos para recoger algunas. A cambio, te dará un gran pedazo de helidium azul. Llévaselo a Azirad en Okriana y tendrás un nuevo faro para Okasankaar.



Puente de la grieta

Ahora dirígete hacia el norte a través del pasaje y llegarás hasta el puente de la grieta. Dispara contra la maquinaria con tu *HAWK-MK8* (a tu derecha cuando te acerques al puente) para dejarlo inservible. Vuelve para hablar con Ashkar y cuéntale lo que has hecho; este te sugerirá que visites a Zoran, un talan que esta muy orgulloso de sus logros de ingeniería. Zoran te dirá que busques a su ayudante Makee, que esta de viaje en Okriana para conseguir un recambio para el puente de la grieta. Lo encontrarás en el daoka que lleva a Talanzaar. Su amigo Oda fue capturado por gamors que lo capturaron (junto con la pieza para el puente de la grieta), de modo que sigue las huellas de las ropas y mata a las bestias. Cuando recuperes la pieza, verás una escena que muestra la llegada de los soldados.

Vuelve al campo del norte (donde esta el shamaz Zagy) y matalos, luego recoge la llave que le cae a uno de ellos y dirígete hacia la prueba de Fae.

Zoran utilizará la pieza para arreglar el puente. Crúzalo y entra en el laberinto del puente.

Para superar el laberinto, utiliza el mapa que te dio Zagy o ábrete camino subiéndote a los puentes hasta que llegues al otro lado. Entrega el mapa al talan que esta perdido, luego pasa corriendo lo más rápido posible los cantos rodados que se balancean, evitando con saltos quedar hecho papilla (aunque puedes recibir varios golpes). Guarda la partida y luego comprueba las pruebas de Fae. El único consejo que te podemos dar para este ejercicio de saltos, es que las tres rocas finales sobre las que saltas se inclinan hacia el lado en el que estas de pie, así que ten paciencia.



Laberinto del puente

Cuando llegues al otro lado introduce en cada celda la llave correspondiente, asegurate primero la de los extremos, ya que una vez localices al shamaz Keb una escena cinemática se activará (y ya no habrá vuelta atrás). Éste invoca a un ventilope para que te lleve a su templo, donde el Mon está escondido. Vuelve a Okasankaar y dirígete hacia el daoka de Okaar.

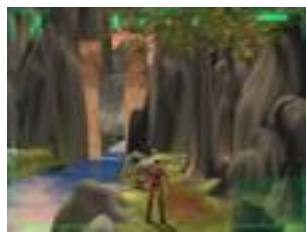
Okaar

Cuando llegues, una vez que hayas recuperado los tres Mons, aparecerá una imagen holográfica de Marion Wolfe, así como una de Zocrym. Su hijo, Jan, ha sido capturado por soldados y sus intenciones son revertirlo en el Darosham de Okasankaar. Dirígete allí a toda prisa, porque una vez en Okasankaar aunque no veas contador de tiempo, si estas limitado a algo parecido. Sálvalo y luego regresa de nuevo a Okaar.

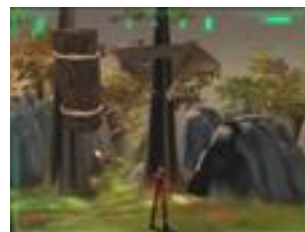
Cuando llegues, conocerás a Kyuran el cazador. Éste te contará todo lo que sabe sobre la región. Empieza a explorar el margen del río, pero ten cuidado con los hongos mortales (boogot) y las plantas que disparan esporas afiladas (como el árbol del templo Fae). Mantente también al acecho de las trampas para animales agresivos de Kyuran al igual que de sus trampas explosivas, que disparan flechas. Puedes recoger tanto hoti como quieras.



Kyuran, el cazador



Río (hongos y esporas)



Trampas de Kyuran

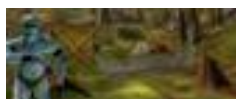
Después de salvar al shamaz Zave y recuperar el cuchillo Ogoobar (si aún no lo has hecho), tienes que encontrar cuatro instrumentos de madera similares a una flauta. Dos de ellos yacen en el suelo, uno cerca de los altares de los Ogoobar; el segundo cerca de las trampas de Kyuran, un tercero esta en la arena (pregunta a Kyuran), y el cuarto esta en el otro margen del río en un gran edificio cuadrado, donde hay una bestia gigante llamada el Achondar. Si pasas apuros para hallar los dos instrumentos sobre el suelo, escucha con atención y oirás cómo suenan cuando sopla el viento (desactiva la música de fondo).

Matar al Achondar es fácil: no dejes de disparar contra su cabeza con el *HAWK-MK8*. Hallarás el instrumento cerca del cadáver de la criatura.



Cutter contra el Achondar

Tienes que colocar los cuatro instrumentos en el campo Ogoobar que está en el lado sur de Okaar. Verás que dos de ellos están agrupados en tu mochila, por lo que puedes suponer que dan el mismo tono. Si mostraste el mapa que Kyuran te dio a Shadi el músico de Okriana, sabrás que los cuatro emblemas de la parte baja son notas musicales. Coloca los instrumentos en las cuatro ranuras del campo en el orden mostrado en el mapa que dibujo Kyuran. Después de que suene la música saldrá despedida una llave a tu izquierda (mirando la ranura de los instrumentos). Recógela.



Notas de música

Ahora cruza el puente (ten cuidado con los pájaros) y ve hacia el norte hasta que veas un canto rodado sostenido por dos rocas más pequeñas que penden de cuerdas. Utiliza el *HAWK-MK8* para hacer que las rocas más pequeñas empiecen a balancearse y liberen el canto rodado. Éste rodará hasta el río y detendrá su curso. Salta hasta el lecho del río y síguelo hasta donde estaba la cascada para recuperar la otra llave.



Canto rodado de Okaar



Campo de entrenamiento

Entra en el campo de entrenamiento, pero prepárate para una gran batalla; allí hay cantidad de soldados. Muévete al revés de las agujas del reloj hasta que llegues a una pared con dos agujeros. Introduce las llaves, recoge lo que haya y una escena te mostrará a Cutter recogiendo el Mon. Vuelve a Talanzaar y pregunta a Zokrace si ha llegado el momento de entrar a palacio. Cuando haya dicho que aún no ha recibido la orden, verás otra escena que explica que el campo de los guardianes de Ranzaar esta siendo atacado.

De ahora en adelante, lo único que necesitas para completar el juego son buenas artes de combate. ¡Te contaríamos más, pero no queremos arruinarte nada revelándote el final!

PCJ



Encuesta - Wii -



Wii es algo más que una consola de ports. Con el nuevo sistema de entretenimiento de NINTENDO-Wii, recobramos la esperanza de jugar a joyas de antaño del mundo del PC. Que permanecen olvidadas por culpa de sistemas operativos que no las admiten, sometiéndolas a una discriminación que no merecen. Wii ha revitalizado el mundo de las aventuras gráficas y puede hacer lo propio con juegos de ordenador antiguos. Además Wii forma parte de uno mismo, encaja a la perfección en nuestra fisonomía aportándonos una total inmersión en los juegos.

Desde **OUTCAST-Spain**, pensamos que sería genial volver a disfrutar de OUTCAST en una consola, en esta ocasión. No solo por el hecho de quitarnos la pesadilla de los parches y sistemas operativos nuevos del mundo del PC (que más tarde o temprano tendremos que adquirir), sino también por el manejo que tendría en Wii. Unas buenas ventas, quizás reclamarían la secuela cancelada...

Sabemos que ATARI (INFOGRAMES Francia) no moverá un dedo a no ser que vea que puede tener beneficio con este port. Pero por suerte Wii, ha vendido en Francia la friolera de 1 millón de unidades. Esto debería ser un referente, a tener en cuenta para INFOGRAMES Francia. Además en Inglaterra también ha vendido la misma cifra. En España el éxito no ha sido tal, pero se vende a buen ritmo provocando en ocasiones falta de stock.

Sin más que comentar, esperamos disfrutes del juego gracias a la guía y contestes la siguiente encuesta.

ENCUESTA:

¿Como fan del juego, te interesaría que fuera portado a Wii?

- *Sí. Porque en los ordenadores actuales (año 2007) aún con parches hay elementos que fallan.*
- *No. Ya lo tengo en PC. ¿Para que un port igual?*

Para mandar vuestras respuestas, solo tenéis que entrar en el foro de la web, en la sección: " - OUTCAST - el juego original ", al siguiente post/mensaje: **ENCUESTA: ¿Un port de OUTCAST en Wii? ¿Por qué no?**

Saludos desde **OUTCAST-Spain**, comunidad de fans.