

**ESTRATEGIA
COMPLETA**

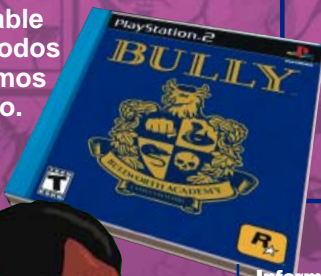


Bully

BULLY

Esta juventud de hoy en día

En el número anterior te dimos la ubicación de todas las errands. Ahora, te vamos a pasar la guía completa sobre la historia principal del juego de este nenito tan adorable que todos llevamos dentro.



CONTROLES



Por Cristian Prunner

Información, consejos y tips:

- Tu día consiste en tomar dos clases: una de 9:00 a.m. a 11:30 a.m., y la otra de 1:00 p.m. a 3:30 p.m. Si después de 30 minutos de comenzadas las clases vos no apareciste, vas a ser perseguido por los guardias de la escuela (sí, vamos a llamarlos guardias a esos guanacos) y te van a enviar direc-





Bully



Bully

tamente a clase.

- La escuela cierra a las 7 p.m. así que, si te agarran dentro del edificio principal después de ese horario, te van a atrapar y enviar directamente a tu habitación.
- Después de las 11 p.m. hay toque de queda (al menos para los alumnos). Así que si te atrapan, de nuevo a tu habitación.
- Si todavía andás paveando a las 2 a.m., vas a desmayarte del cansancio (literalmente hablando). Y según donde te desmayes, te pueden afanar mientras dormís.
- Arriba a la izquierda tenés un medidor de búsqueda. Mientras más quilombos hagas, más va a crecer esa barra y más te van a perseguir. Para que baje rápido, simplemente escondete en un tacho de basura o en algún casillero sin que nadie te vea y listo. Si no fuiste rápido y te atraparon, te van a confiscar varias de tus armas y municiones.
- Cuando veas que una misión te aparece de color rojo en vez de amarillo, significa que, cuando la ganes, vas a obtener un nuevo lugar para dormir y guardar la partida.
- Te aconsejo que vayas completando la mayor cantidad de clases en todas las materias que puedas. De ese modo, vas desbloqueando muchas ventajas que te van a ayudar muchísimo.
- A lo largo del juego, vas a tener



Melody Adams

varios garajes que pueden almacenar hasta dos bicicletas. Si sos hábil, inclusive un scooter en lugar de una de ellas.

- Si vas en skate, podés agarrarte de la parte de atrás de los autos con

el triángulo y te llevarán al mejor estilo Marty McFly.
- No te olvides que por toda la ciudad tenés paradas de transportes escolares, por si tenés que volver rápido a la escuela. Además son gratis.

CLASES:

Química

Horario: de 9 a.m. a 11:30 a.m.

Lugar: Planta baja del edificio principal

El sistema es siempre el mismo. Apretar los botones correspondientes a medida que van pasando por la zona oscura del centro de la pantalla. Mientras más avanzás, mayor es la dificultad.

- **Química 1:** Desbloquea poder hacer petardos en tu habitación.
- **Química 2:** Desbloquea poder hacer bombas de olor en tu habitación.
- **Química 3:** Desbloquea poder hacer pólvora en tu habitación.
- **Química 4:** Desbloquea poder hacer munición para el Bottle Rocket.



Tom Gurney

ket.

- **Química 5:** Desbloquea poder usar tu juego de química más de una vez por día.

Inglés

Horario: de 1 p.m. a 3:30 p.m.

Lugar: Planta baja del edificio principal

Tenés que formar palabras con las letras que te dan en cada nivel antes que se acabe el tiempo. Y esas palabras son:

- **Inglés 1:** MELLOW, MOLE, MEWL, WELL, MEOW, MOLL, MEW, OWL, LOW, OWE, ELM, MOW, WOE. Desbloquea que tus disculpas con otros alumnos funcionen mejor.
- **Inglés 2:** FIGHTS, GIFTS, SIGHT, FIGHT, SHIFT, GIFT, THIS, FITS, SIGH, FIST, SIFT, FISH, HITS, FIGS, GIST, HIS, ITS, FIT, IFS, FIG, GIT, SIT. Desbloquea que tus provocaciones funcionen mejor.
- **Inglés 3:** SMILES, SLIMES, MILES, SMILE, LIMES, SLIMS, ISLES, SLIME, LIME, SLIM, LIES, SEMI, LESS, MISS, LEIS, MISE, ISLE, MILE, ELMS, MESS, LIE, MIL, ELM, LEI. Desbloquea que tus disculpas con los guardias funcionen mejor.
- **Inglés 4:** CRAYON, ACORN, CRONY, CARNY, RAYON, CORNY, NARY, ROAN, RACY, YARN, CORN, CYAN, ORCA, YON, OAR, COY, CAY, CAR, CAN, CON, NOR, NAY, ARC, ANY, RAY, RAN. Desbloquea que interacciones con los alumnos desde más lejos.
- **Inglés 5:** RAGGED, DAGGER, RAGED, GRADE, EGAD, DREG, READ, DRAG, RAGE, DÉAR, DÁRE, GEAR, AGED, GAGE, EGG, GAR, EAR, GAG, DAG, GAD, RED, ARE, RAG, AGE, RAD. Desbloquea que tus disculpas con los policia funcionen mejor.

Arte

Horario: de 9 a.m. a 11:30 a.m.

Lugar: Primer piso del edificio principal

Tenés que ir paseando con tu pincel por el paño descubriendo la pintura mientras esquivás los objetos que te persiguen. A medida que vas avanzando de nivel su dificultad va aumentando.

- **Arte 1:** Desbloquea un plus del 25% de energía cada vez que besás una chica.

- **Arte 2:** Desbloquea un plus del 50% de energía cada vez que besás una chica.
- **Arte 3:** Desbloquea un plus del 75% de energía cada vez que besás una chica.
- **Arte 4:** Desbloquea un plus del 100% de energía cada vez que besás una chica.
- **Arte 5:** Desbloquea el poder besar chicas sin tener que darles regalos.



Casey Harris

la misión Hatrick VS. Galloway)
Horario: De 1 p.m. a 3:30 p.m.
Lugar: Primer piso del edificio principal



Jimmy Hopkins

de Petey. Vas a aprender a llenar tu salud con gaseosas, a cambiarte de pilcha, y a guardar el juego. Ahora andá a la estrella amarilla marcada en el mapa.

Gimnasia

Horario: De 1 p.m. a 3:30 p.m.

Lugar: En los casilleros de los chicos, en el gimnasio.

- **Gimnasia 1:** Es un tutorial para desbloquear unos golpes nuevos.
- **Gimnasia 2:** Un partidito al "delegado". Desbloquea una mayor efectividad con las armas.
- **Gimnasia 3:** Es otro tutorial para desbloquear golpes nuevos.
- **Gimnasia 4:** Otro partidito al "delegado". Desbloquea una aún mayor efectividad con las armas.
- **Gimnasia 5:** Otro partidito más. Desbloquea más y más efectividad con las armas y poder jugar cuando quieras a este juego.

Shop (disponible a partir del Capítulo 1)

Horario: De 9 a.m. a 11:30 a.m.

Lugar: Edificio Auto-Shop
La metodología es muy similar a la de las clases de química. Sólo que en este se agrega el hecho de tener que girar el stick izquierdo hacia un lado u el otro. La mejor manera es empezar a girarlo antes que aparezca en pantalla. Estas son las combinaciones:

- **Shop 1:** Rotar hacia la derecha, equis, rotar hacia la izquierda. Desbloquea la bicicleta BMX.
- **Shop 2:** Rotar hacia la derecha, cuadrado, equis, rotar hacia la izquierda. Desbloquea la Retro-BMX.
- **Shop 3:** Rotar hacia la derecha, equis, rotar hacia la derecha, cuadrado, rotar hacia la izquierda. Desbloquea la Green Racer BMX.
- **Shop 4:** Rotar hacia la izquierda, equis, rotar hacia la derecha, cuadrado, rotar hacia la derecha. Desbloquea la Blue Bomber BMX.
- **Shop 5:** Círculo, triángulo, rotar hacia la derecha, equis, rotar hacia la izquierda, cuadrado, círculo. Desbloquea la Flame Job BMX.

Fotografía (disponible a partir de

CAPITULO 1



MAKING NEW FRIENDS & ENEMIES

Welcome to Bullworth

Bueno, te recibe la secretaria de la escuela y te dice que vayas a ver al Director que está en el primer piso (que sería el segundo piso para vanquilandia) del edificio principal. Antes de ir aprovechá para familiarizarte con los controles y tené cuidado porque varios bullies te van a querer pergar cuando pases cerca de ellos.

Go to the Boys' Dorm

Tenés que ir a tu habitación a ponerte el uniforme escolar. En el camino te vas a encontrar con varios bullies y vas a recibir un tutorial sobre cómo pelear y humillar a tus enemigos (foto 01). Una vez adentro del edificio de los dormitorios de los varones, vas a conocer al insoportable de Gary y al buenito

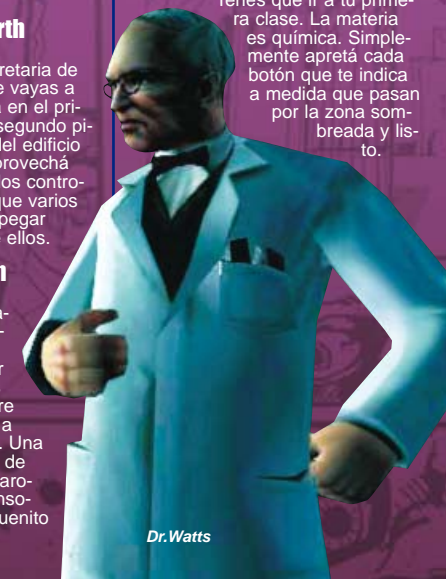


This Is Your School

Seguí a Gary mientras te hace un tour por la escuela. Vas a aprender a disculparte y evitar que un tal Russell te rompa el cráneo. También vas a aprender a abrir casilleros y a esconderte de los guardias. Una gordita te va a pedir que le consigas unos chocolates que le sacó un flaco. La gira termina en la cafetería donde te va a contar sobre las distintas banditas de la escuela.

Get To Class

Tenés que ir a tu primera clase. La materia es química. Simplemente apretá cada botón que te indica a medida que pasan por la zona sombreada y listo.



Dr. Watts

AMBIENTACION

Extractos de una entrevista realizada en Octubre por J. Dunham.

Bully está situado en un tiempo no muy específico. Vemos cosas de 1950, arquitectura del 1800, jeans y skates dando una sensación de estar en un lugar atemporal. ¿Cómo trabajaron en esta mezcla de tantos períodos de la historia?

Skupa: Pusimos mucho énfasis en crear esta visión por medio del concepto artístico que armamos. Lograr este elemento atemporal era muy importante.

Martin: Hacé que cualquiera que juegue se sienta de vuelta en la época del secundario. No importa si fue durante los 60's, los

70's, los 80's o los 90's.

Kuprejanov: Para mí, todo se ubica durante la década del ochenta. ¿Qué quieren? Soy viejo. Pero un grupo de chicos que salieron de la secundaria hace seis años también sienten que vuelven a revivir esos días.

Martin: No tener nada que sea muy tecnológico era clave. Hay unas computadoras que se ven medio viejas, tipo de los ochenta. Es por eso que Jimmy no tiene un iPod ni un mp3. Todo esto no implica que no existan estas cosas en el mundo, simplemente nosotros no las usamos.



www.fotolog.com/clubplay

www.fotolog.com/clubplay