

Libro de Pistas oficial de Nintendo

TERRANIGMA™

Nintendo®



EL LIBRO PARA LA CREACIÓN DE LA TIERRA

SUPER NINTENDO
Entertainment System

La Historia

El planeta Azul... creado por fuerzas desconocidas hace siglos y siglos. El caos reinó mucho tiempo sobre el planeta hasta que apareció la primera chispa de vida entre las brasas. Pero la chispa no fue pura, dos caras dibujaron su ser. Escondidos en las profundidades de la existencia latían: ¡Bien y Mal, Verdad y Mentira, Cielo e Infierno!

Dejando aparte la duda interna, la chispa se desarrolló hasta crecer para ser la llama de la vida. Plantas... Animales... Seres humanos... desde las formas primitivas se desarrolló con el tiempo la libre voluntad, la inteligencia y la ambición. La vida siguió la voluntad de la evolución y el Planeta Azul revivió en todo su resplandor. Pero junto con el crecimiento evolucionó también el poder de las fuerzas del subconsciente. Erupciones de uno y otro lado amenazaron una y otra vez con romper el equilibrio entre Amor y Odio...



Naomi:
¿Estás bien?
Parece que tenías
una pesadilla...

Ark:
Ehm... esto...
Creo que me
pasé un poco...





A lo largo de los siglos se desarrolló la humanidad. La tecnología y la industria revolucionaron la evolución. Todavía persistía la

lucha entre Bien y Mal. Esta vez peor que nunca. La disputa se culminó en una batalla final en el punto más meridional de la Tierra. Ninguna de las dos fuerzas salió vencedora. Los continentes de la Tierra se hundieron en las profundidades del mar y el mundo subterráneo fue encerrado en una niebla cristalina.

Ninguno de los dos poderes pueden revivir el mundo por su propia fuerza. Por eso el poder oscuro dependía de ayuda externa, un ser humano que rompa la cerradura y libere así a las criaturas de la noche de su destierro. Ignorante de las consecuencias de sus acciones el héroe parte para detener el Mal. La primera meta en su recorrido son las cinco torres de Mal....



Sabio:
¡Qué ingenuo
eres!



La Pantalla

La pantalla cambiará dependiendo de que te encuentres en un Mapa, en una ciudad o dentro de un nivel de acción. La imagen de abajo muestra la pantalla de un nivel de acción. Los símbolos y números que aparecen en la parte superior tienen mucha importancia:

NIVEL ACTUAL

Indica el número de nivel que va alcanzando tu héroe gracias a los puntos de experiencia. Este valor de nivel será decisivo para la Fuerza, Suerte, Defensa y número de puntos de Vida. Al subir tu nivel, aumentarán también los valores del resto de atributos.

OBJETO ELEGIDO

Para conocer qué objeto se puede utilizar en cada momento deberás fijarte en este punto de la pantalla. Pulsando el botón X podrás usar de modo inmediato el objeto en cuestión. Si no apareciera ningún objeto aquí, deberás seleccionar uno de los existentes en la habitación de objetos.



PUNTOS DE FUERZA

El número situado a la derecha indica el máximo de puntos de Fuerza que pueden conseguirse en la pantalla actual. El valor situado a la izquierda muestra el número actual de puntos de Fuerza con los que cuentas. Si no tienes ningún punto de Fuerza, el juego terminará y deberás retomararlo desde el último punto que tuvieras memorizado.

RIQUEZA ACTUAL

Este número indica tu cantidad de dinero acumulada. El dinero se utiliza para comprar Armas, Armaduras, Objetos y Magia. Puedes hacer que tu riqueza aumente venciendo a tus enemigos y recogiendo las monedas que en ocasiones van dejando caer.



Acciones



ANDAR Y CORRER

Mando de control hacia delante 2 veces o también adelante + Y.



LUCHAR

Botón A.



SALTAR

Botón B.



ESCUDO (X-GUARD)

Botón R.



ESCALAR

Automático tras situarse sobre la superficie o elemento de la escalada.



COGER Y TIRAR

Botón A.



EMPUJAR

Ponerse detrás del objeto y Andar.



ATERRIZAR

Automático (siempre que el lugar lo permita).

Uso de las Armas

ATAQUE RÁPIDO



Pulsa el botón A varias veces.

ATAQUE CUCHILLO



Corre y al mismo tiempo pulsa el botón A.

ATAQUE AGUJA



Salta y al mismo tiempo pulsa el botón A.

ATAQUE DESLIZAR



Corre, salta y luego pulsa el botón A.

Magia Blanca

Las fuerzas mágicas son tan antiguas como la humanidad. Gracias a las leyendas unos sabios han conseguido encerrar la fuerza de la magia blanca en anillos y medallas. El portador de estos mágicos guardianes puede decidir cuándo, cómo y para que quiere liberar las fuerzas. Los sabios se instalaron en todas las ciudades y pueblos del planeta y ofrecen su invento a todo aquel que pueda pagarlo. Esa broma con la magia no es nada barata porque los sabios también tienen que vivir. Aceptan dinero y cristales como pago por los anillos y medallas.



AMULETOS MÁGICOS

ANILLOS MÁGICOS

ANILLOS MÁGICOS



ANILLO DE FUEGO

Dispara una lanza de fuego en dirección de la mirada. Mientras el anillo está funcionando, no te puedes mover.



ANILLO DE TORMENTA

Después de activarlo sale un mar de llamas. Todos los enemigos que estén al alcance de sus brasas amigalladoras salen dañados. Su tiempo de acción es muy corto.



ANILLO DE HIELO

La temperatura del hielo lanzado por este anillo es casi cero absoluto. Casi ningún ser vivo es inmune contra un ataque así. Sólo puedes disparar una vez por anillo.



ANILLO DE HURACÁN

El uso de este anillo provoca un huracán que arrasa todos los alrededores. Ningún ser vivo, aparte del portador por supuesto, puede sobrevivir a este viento ensordecedor.



ANILLO DE RAYO

Los enemigos se ven seriamente dañados por la descarga de un rayo cegador. El uso de tan fuerte poder natural sólo es recomendable para seres muy capacitados en el uso de la magia.



ANILLO DE TRUENO

El inmenso poder que el trueno resaca en los troncos del enemigo no se puede comparar con nada que haya hecho la naturaleza. El método más efectivo para acabar con enemigos.



ANILLO SOLAR

La fuerza del sol otorga a este anillo su eficiencia. Una bola de luz, más brillante que las estrellas en el cielo, queda liberada al usuario y obedece al portador del anillo.



ANILLO ELECTRA

El modo de funcionar de este anillo es desconocido hasta por los más viejos de los sabios. Al menos descritos salen del anillo y destruyen todo que se pone en su camino.



ANILLO DE TIERRA

La tierra empieza a temblar y grietas aparecen en el suelo. Los temblores de los alrededores se ocupan de que todos los enemigos a la vista estén sufriendo.



ANILLO CIELO

Si no hay sombra, es probablemente la explicación más sencilla para el modo de funcionar de esta magia. El anillo cielo evoca la fuerza del sol y hechiza los enemigos.

AMULETOS MÁGICOS



AMULETO FLORAL

Los poderes curativos de toda la flora están encerrados en este anillo. Se ocupan de que las puntas de fuerza estén al máximo y por eso es muy recomendable.



AMULETO VIENTO

La fuerza del viento cura todas las enfermedades que puedas contraer a lo largo de tu viaje. Si falla la mejor de las hierbas, la magia de viento te salvará.



AMULETO HUESO

Las capacidades de la teletransportación se conocen desde tiempos muy remotos, lo que le ayudará a escapar de situaciones límite en los laberintos. El poder del amuleto te transportará hasta el principio del nivel.



AMULETO CUERNO

Los dragones de los tiempos primitivos fueron el modelo para este tipo de magia. Como les protegen sus escamas, esta medalla te da fuerzas de protección muy altas para que resistas al más fuerte de los enemigos.



AMULETO AGUA

Las sirenas que escitan mucho antes de que la humanidad haya desarrollado esta magia. Te proporciona invencibilidad durante un corto periodo de tiempo, lo que deberías emplear con mucha sabiduría.

En la página 14 se te explica cómo tienes que usar los anillos y las medallas.



Caja de Pandora

En el sótano de tu vivienda encontrarás por primera vez la caja de Pandora y a Yomi. Yomi está dentro de la caja y te enseñará cómo usar los secretos. Dentro de la caja se guarda todo tu equipo. Aquí tienes la posibilidad de colocar el juego a tu voluntad o también usar el mapa mágico. Puedes llegar a las distintas salas de la caja conduciendo a Yomi hacia la puerta que desees. Armas, Armaduras y cosas que puedes cambiar con el Botón A cuando Yomi se encuentre justo encima. El espacio vacío que hay delante de la puerta del medio es para tirar cosas que ya no necesites. Pero haz uso de eso sólo en caso de emergencia, una vez tirado el objeto es irrecuperable!

SALA DE OBJETOS



SALA DE ARMADURAS



SALA DE ARMAS



BIBLIOTECA

1 ATAQUES

La estantería de la izquierda te enseña el efecto y cómo funcionan tus variantes de ataque. Estúdiatelo bien al principio del juego para no tener sorpresas desagradables.

2 ACCIONES

La estantería de la derecha te da una vista panorámica de todas las acciones. Estúdiatelo bien al principio del juego para tener lista la acción correcta para cada situación.

3 JOYERO MÁGICO

El baúl que está delante de la puerta del medio contiene tus amuletos y anillos mágicos. Comprueba aquí su funcionamiento y averigua si compensa usarlo en este momento.

4 MAPA MÁGICO

Este mapa está a tu disposición en todos los laberintos y niveles. Puedes ver dónde están los accesos a otros pisos y qué sitios has visitado ya.

5 ESPEJO DE FUERZA

Puedes mirar este espejo (abajo a la izquierda) si quieres saber tu estado actual. Todas tus capacidades personales se pueden ver aquí.

6 CONFIGURACIÓN

Aquí se pueden ajustar opciones para el desarrollo del juego. Puedes decidir colores, velocidad del texto y otras cosas.

Los Protagonistas

Ark...

es el protagonista. Desde la desaparición de tus padres vives con el más viejo del pueblo. Chicos de tu edad tienden a pasarse un poco de vez en cuando y a hacer alguna gamberrada. La mayoría de tu tiempo libre lo pasas junto con Naomi, una chica guapa y muy simpática.

El Sabio

En nuestros tiempos se le podría considerar el alcalde de Krista. Él te enseña las cosas importantes de la vida e intenta llevarte por el buen camino con su sabiduría.

Naomi de Krista

Es una chica muy guapa y trabaja en el telar del pueblo. Su estricta madre la vigila como un tesoro para que no la puedan meter en ningún lío.

Naomi de Storkolm

Para no liarte antes de tiempo mantendremos el significado de Naomi de Storkolm todavía en secreto. A lo largo de tu aventura entenderás el porqué de la doble de tu amiga.

Los Protagonistas

Ma-Yo

El abuelo de Mei-Lin. Es un hombre que ha vivido muchas cosas. Le conocerás en Lhasa, la ciudad del monasterio.



Roy

Encontrarás al misterioso Roy en distintos lugares del juego. A pesar de que no te fías de él desde el principio, tiene buenos consejos para ti de vez en cuando.



Mei-Lin

Conocerás a Mei-Lin en la ciudad fantasma de Luran. La chica posee la habilidad de inculcarte ilusiones mediante su fuerza mental. Al principio caes en la trampa de su habilidad. Más tarde, cuando os hayáis hecho amigos, Mei-Lin te será de gran ayuda.



Fidia

Es una luchadora feroz que tiene la misión de proteger la vida de Naomi de Storkolm. También a ti te ayudará en una u otra ocasión.



Perry

Un loco del monopatín a quien conocerás en Liberita. Al principio sólo estás impresionado por sus habilidades, más tarde puedes usarle a él y sus representaciones artísticas muy bien.



Yomi

Una criatura misteriosa que aparece justo al principio del juego y que te acompañará siempre. Poco a poco tendrás más información sobre este misterioso ser.



Berruga

Al principio parece que Berruga sea tu gran adversario. Más tarde descubrirás que Berruga sólo es una marioneta guiada por una fuerza mucho más poderosa.



El Planeta Azul

Ante ti están los dos mundos que explorarás a lo largo de tu aventura. Al principio del juego te moverás en el mundo subterráneo y tienes que intentar vencer las cinco torres oscuras para liberar la Tierra de las garras del Mal. Si logras eso puedes usar el camino para llegar a la tierra. Ahí viajarás por todos los continentes, liberarás plantas, animales y seres humanos y harás que el Planeta Azul sea habitable otra vez. Después tendrás un barco y un avión para poder llegar a cualquier sitio. Pero hasta entonces pasará mucho tiempo. ¡Que no te abandone nunca el valor para salvar el Mundo!

El mundo subterráneo



1 KRISTA

2 TORRE 1

3 TORRE 2

4 TORRE 3

5 TORRE 4

6 TORRE 5

7 ZONA PARA CREAR POLINISIA

8 ZONA PARA CREAR MU

9 GLACIAR



Al principi
ar vencer
eso pue-
tes, libe-
able otra
tio. Pero
ra salvar



La Tierra

1 SUDAMÉRICA

5 EUROPA

2 COLORADO

6 SIBERIA

9 POLO SUR

3 AFRICA

7 ASIA

10 ALASKA

4 ARABIA

8 AUSTRALIA

11 GROENLANDIA

Hierbas curativas y Sueros

Aquí encontrarás algunas de las más importantes cosas útiles. Seguramente encontrarás más a lo largo de tu aventura.



BULBO CURATIVO

Esta planta te devuelve 20 puntos de fuerza. La puedes encontrar y comprar en tiendas.



BULBO MILAGROSO

Esta planta te devuelve 70 puntos de fuerza. La puedes encontrar y comprar en tiendas.



BULBO MISTICO

Esta planta muy poco común te devuelve 150 puntos de fuerza. La puedes comprar en algunas tiendas.



ANTIDOTO

Cura la mayoría de los envenenamientos que puedas coger durante tu aventura. ¡Pero no todos!



HIERBAS CELESTES

Estas hierbas son eficaces contra enfermedades. Si falla el antídoto, ésta es la única salvación.



ELIXIR DE VIDA

¡Te hace más feliz! Tu factor de suerte personal aumenta, tus golpes hacen más daño con más suerte.



ELIXIR DE FUERZA

En cuanto lo encuentres, deberías usarlo. Aumenta tus puntos de fuerza máximos en 5 unidades y aumenta las posibilidades de éxito.



PLASMA

Este brebaje despliega su eficacia cuando sufres las consecuencias de una maldición. Contra eso no hay ninguna hierba.

Equipo Especial

Los cinco siguientes objetos son útiles siempre que estés en ciertas situaciones. No se gastan con el uso, siempre están a tu disposición. Cada pieza te otorga capacidades especiales que puedes necesitar en situaciones límite. También sirven de ayuda y pistas porque en estos casos no puedes equivocarte.

JOYERO

En este baúl mágico se guardan tus anillos y amuletos mágicos. Sólo puedes usar sus remedios si el baúl aparece en la ventana de objetos de tu pantalla. Si es así, puedes elegir la magia con el Botón A y el Panel de control y hacerla funcionar con el Botón X.



ZAPATOS TURBO

Si estás en posesión de estos zapatos especiales puedes derribar muros quebradizos y tal vez así crear algún pasadizo que antes no existía.

HOJAS GIGANTES

Estas plantas hacen la función de balsa en tu aventura. Sin ellas, lagos y estanques se convierten en obstáculos insalvables.



GARFOS

Los alpinistas seguramente pagarían mucho dinero por este aparato porque te permite subir cualquier pared de roca sin problemas. El buen agarre en todas las situaciones está garantizado.

HERBabuena

Las emisiones de fibras especiales de esta planta te permiten respirar bajo el agua. Sólo con esta planta puedes bucear bajo paredes rocosas y ver qué pasa en el otro lado.



avistado.

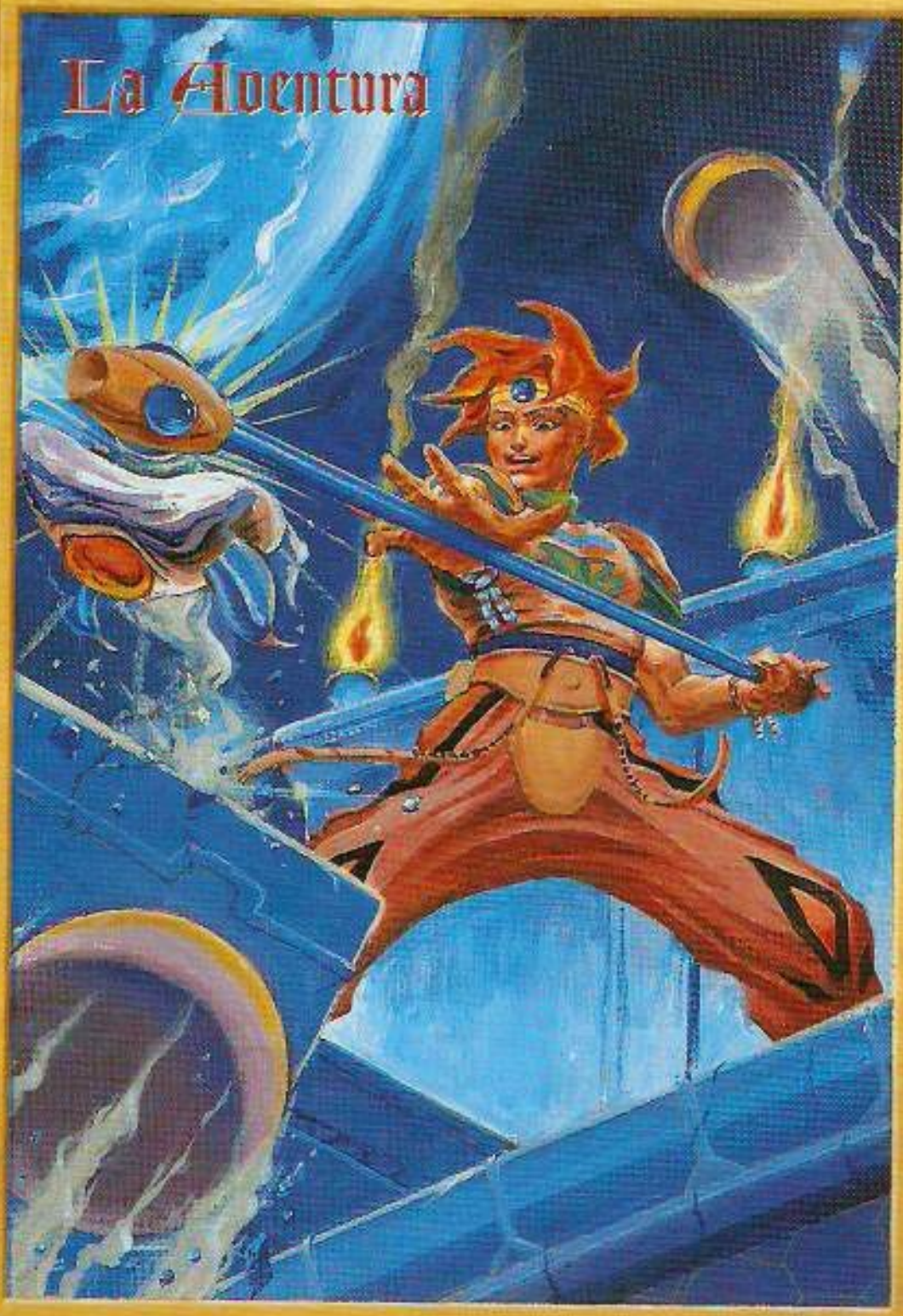
SO
70 pun-
es encon-
as.

envene-
as coger
Pero no

factor de
nta, tus
con más

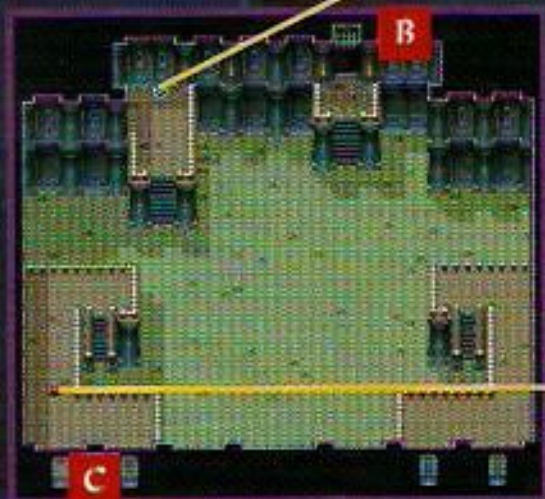
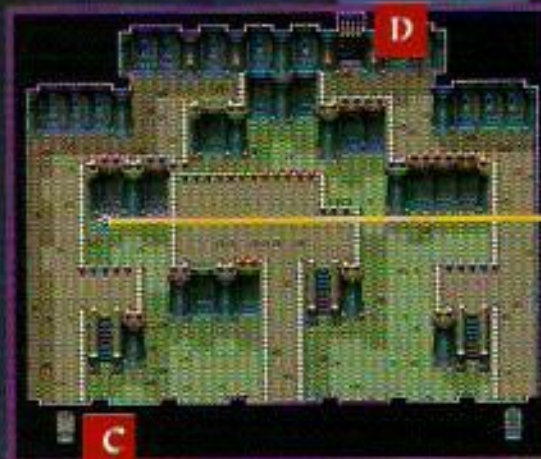
u efica-
seuen-
Contra
a.

La Aventura



Torres 1 y 2

Cuando hayas recibido las últimas instrucciones del Sabio, deberás ponerte en camino hacia la primera Torre. Las Torres deberán ser visitadas en la secuencia que se te indique ya que las Torres siguientes permanecerán cerradas hasta que las anteriores hayan sido completamente exploradas. Si encuentras Bulbos Curativos guárdalos bien porque seguramente tendrás que utilizarlos.



MIRA POR LA VENTANA

Cuando llegues al segundo piso de la primera Torre, te darás cuenta de que no hay escalera por la que seguir subiendo. Pero si miras bien, observarás que hay una ventana rota en la parte de abajo, a la izquierda ("C"). Esta ventana te conducirá al muro exterior de la Torre. Una vez allí, encontrarás una cadena por la que podrás subir al piso siguiente introduciéndote por otra ventana. Desde este punto, estarás en disposición de alcanzar lo más alto de la Torre.



ENTRADA





DINERO



ENTRENAMIENTO DE FUERZA

En el segundo piso de la Torre 2 te obstaculizan el camino unas estatuas de piedra. Todas son casi iguales pero... ¡sólo casi! Fíjate en la joya que llevan en la frente las estatuas. En cada fila, hay una estatua que tiene una joya de distinto color a las demás. Está será la señal de que puedes apartarla y continuar con la fila siguiente.



JUEGO DE INTERRUPTORES

El interruptor situado en el medio de la estancia, parece inalcanzable. Pero sólo lo parece. Acércate a una de las vasijas de barro y levántala. Sitúate frente al interruptor y lanza la vasija con todas tus fuerzas. La fuerza del impacto abrirá la puerta del último cuarto de la Torre. Recuerda que hay dos interruptores en este piso.



Torres 3 y 4

Los dos primeros continentes ya han sido restablecidos. Antes de empezar con las Torres 3 y 4 deberías salvar tu juego en la agenda de la aldea. ¿Quién sabe que te depararán las siguientes aventuras?

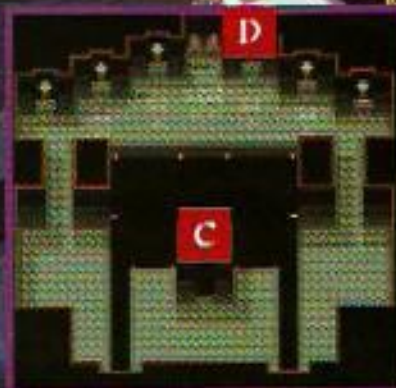


PIEDRAS FLOTANDO POR EL AIRE

Los cuatro interruptores que aparecen en la imagen inferior, dirigen las piedras. Pulsando el interruptor, empezará a moverse la piedra correspondiente. Tendrás que intentar maniobrar con las piedras de modo que puedas construirte un puente que te permita el acceso al otro lado. Recuerda que un primer golpe de interruptor activa la piedra y que un segundo golpe la detiene.



SELLO INSOMNIO

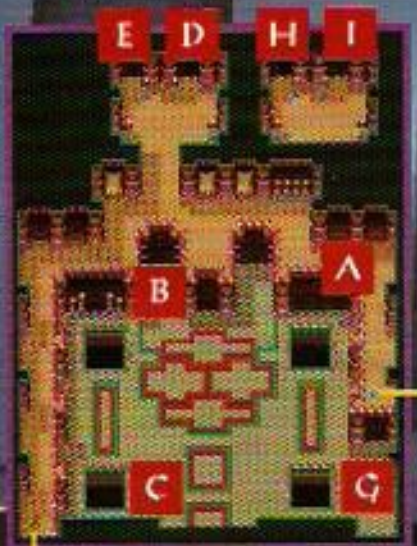


LOS SACERDOTES DEL INFIERNO

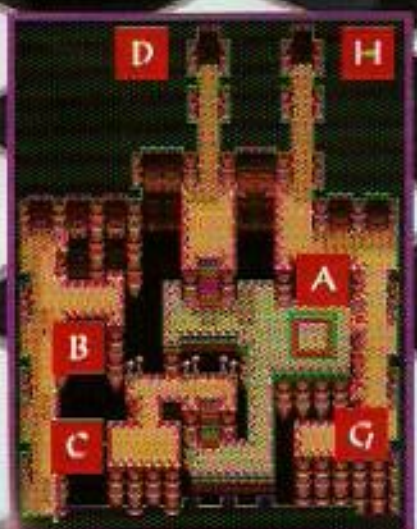
En el piso más alto de la Torre 3, te esperan las criaturas de Magia Negra con impaciencia. Que no cunda el pánico. Tendrás mayores posibilidades si esperas en el medio de la plataforma a que aparezca uno de ellos, atacándole después con el ataque cuchillo.



Torres 3 u 4



DINERO



EL HILO DE DIAMANTE

EL HILO DE DIAMANTE

Abajo se encuentra la verdad. Para que puedas encontrar el último piso de la Torre 4 primero tendrás que ocuparte del sótano. Sube a la planta baja por una de las escaleras y déjate caer al sótano desde el medio de la plataforma. En este lugar hay cuatro grandes agujeros en el suelo. Las escaleras de subida las encontrarás si te dejas caer desde el agujero que está abajo, a la derecha.



SERPIENTE DE BOLAS (Ballet de Jubbas)

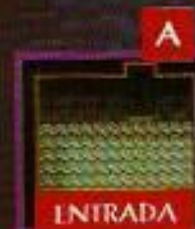
La Serpiente de Bolas será un contrincante duro y tenaz. Las partes que hayas conseguido separar con tus golpes, se independizan y también te atacan. Respóndeles golpeándoles con el ataque cuchillo sin piedad sobre la parte de color dorado. Después de varios ataques esta parte se desprenderá totalmente y la serpiente será más pequeña. Sigue haciendo lo mismo hasta que acabes con ella.



Torre 5

Esta es la tarea más arriesgada de todas. Hay que liberar la última parte de la Tierra. Te acercas lentamente a la puerta, respiras profundamente y entras en la oscuridad. ¿Qué pasará...?

EXTERIOR TORRE



ENTRADA



LA AYUDA DE NAOMI

Nada más dar dos pasos, te echan de la Torre porque no has tomado precauciones. Regresa primero a la aldea y habla con Naomi. Dale el Hilo de Diamante que cogiste en la Torre 4, y después vete a dormir un rato. A la mañana siguiente vuelve de nuevo a ver a Naomi y ella te dará una Armadura nueva. Con esta ayuda, el enemigo de la primera estancia no supondrá ningún problema.



EL GUARDIÁN DE LAS SOMBRAS

Antes de enfrentarte al escorpión del demonio deberás tener 3 ó 4 anillos de fuego (recuerda las tiendas). Sus disparos podrás detenerlos con el Escudo (X-Guard) y así tener una mejor posición para atacarle. Activa el anillo de fuego cuando estés delante de su cabeza. Con un poco de suerte podrás regresar al pueblo como vencedor.





Zonas Misteriosas

Seguramente ya habrás tropezado con anterioridad con ellos en el Mapa del Mundo. Pero solamente ahora que las cinco Torres han sido liberadas del Mal podrás ir a por estas dos Zonas. El Mapa de la página 12 te indicará dónde están.



ENTRADA

BARRERA DE PIEDRA

Las Rocas son realmente tan pesadas como parecen. Tienes que empujarlas en la secuencia correcta para poder sortearlas. No te preocupes si te equivocas, sal de la cueva y empieza otra vez.



BARRERA DE AGUA

El objetivo de esta pantalla está arriba del todo, en el medio. Antes de que puedas encontrarlo deberás ocuparte de los enemigos. Las estrellas de fuego de la plataforma del medio hay que eliminarlas con lanzamientos de vasija muy acertados. Si utilizas todas las vasijas y no consigues pasar, deberás comenzar de nuevo.



ENTRADA

LA TIERRA DE ARRIBA ESPERA

Gracias a tu valor, han resucitado todos los continentes de la Tierra de arriba, pero... ¿Para qué están si no hay vida? Tu siguiente tarea será subir ahí y continuar con tu obra. Antes que nada, regresa al pueblo y habla con Naomi y el Sabio. Obtendrás valiosa información y consejos muy importantes para ti. Cuando te encuentres preparado, vete hacia la entrada.



Hasta pronto,
espero... Adios.



Sabio:
La brecha lleva
a la superficie.
Es un mundo.

Las Estepas de América del Sur

Tu primera misión será en América del Sur. El primer objetivo es una cueva situada al Norte. Después deberás ir al Sur y seguidamente al lago que está en el medio.





SEMILLAS TRAICIONERAS

En casi todas las partes de este suelo rocoso hay unas plantas redondas. Muchas de ellas disparan dardos venenosos. Tendrás que apartarlas con cuidado si te impiden el paso. Presta atención a aquellas que son de color marrón ya que también contienen objetos útiles. Pulsando el botón A podrás ver qué tienen escondido dentro.



EL PARÁSITO DEL INFIERNO

Vive en una pequeña cueva a la que tendrás acceso si has cogido la Gota de Ra del fondo de la cueva. Primero, hay que luchar contra los enemigos que salen por la derecha y por la izquierda antes de que aparezca el Parásito. Adoptando una posición oblicua debajo de su agujero, obtienes mayores posibilidades de triunfo. Un anillo mágico puede venirte bien en esta situación.



Grecliff

La cadena montañosa que separa las dos partes del continente americano ya la has dejado atrás. Te encuentras explorando los caminos que llegan a sus cimas. En el Oeste está tu primer objetivo.

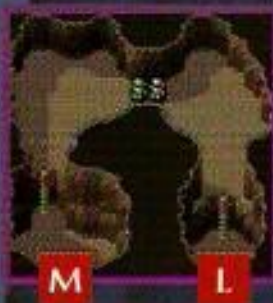
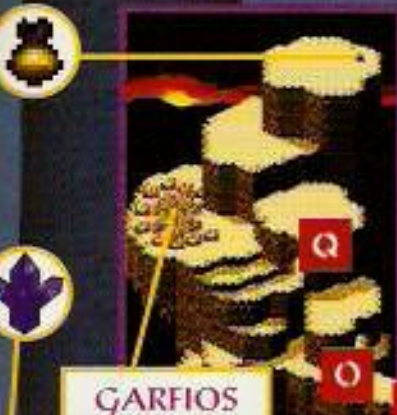




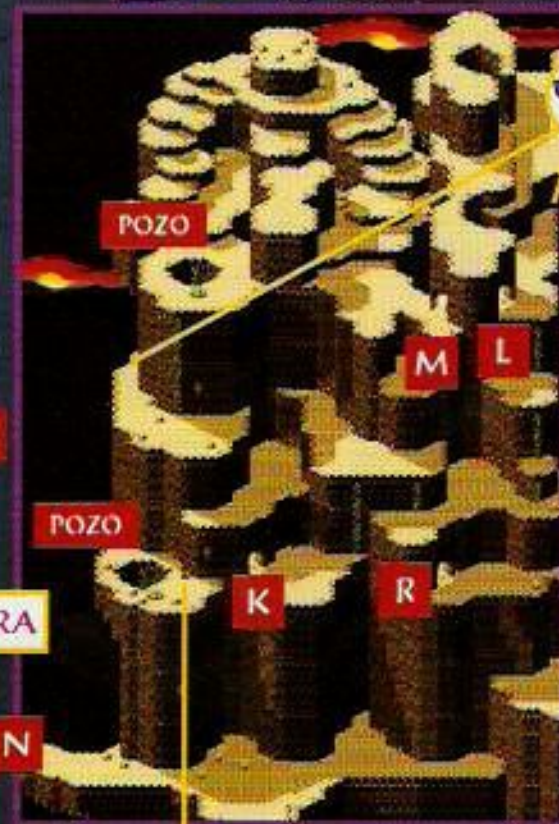
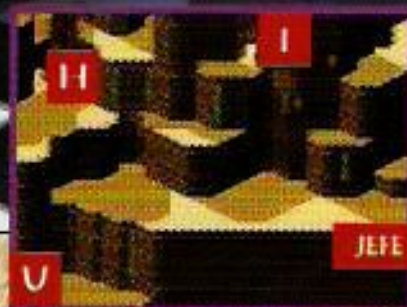
Greycliff



GARFÍOS



LANZA DE PIEDRA



POZO

POZO

LOS DOBLES OSCUROS

Inmensos demonios voladores habitan la cima de esta montaña. Hay que tener un poco de paciencia si se quiere pasar esta pantalla. Sólo puedes acertar el tiro si el pájaro se encuentra a la distancia correcta de tu arma y eso pasa pocas veces. Tienes, sobre todo, que intentar esquivarlo. Ten cuidado con el ataque tornado de los animales. Los vientos intentarán echarte de la plataforma. Una carrera a tiempo hace milagros.



MIRADA AL ABISMO

Un reciente y horrible terremoto ha hecho que los puentes de piedra de esta pantalla no sean muy seguros. Deberás pasarlos muy rápidamente, si no lo haces, los Geoblaster se encargarán de hundirlos. Si esto sucede, tendrás que empezar de nuevo.



Fauna de África

Uno de los guías de la ciudad de los pájaros te trajo hasta este trozo de tierra triste en el que no hay ni plantas, ni animales... nada.



ELIXIR DE DEFENSA

B

VUELTA DE LA VIDA

Para devolver de nuevo el verdor a estos parajes, tendrás que liberar de su cascarón de monstruos a cuatro espíritus cada vez. Debes ganar por el camino a todos tus adversarios. Los espíritus son como bolas azules que se desprenden una vez que has finalizado la lucha. Cuando hayas liberado a todos, vete al Altar de los perdidos junto al punto "B". Las almas liberadas se ocuparán de que se normalice la Tierra y vuelva de nuevo el agua.



LANZA PUNZÓN

B



C

A



F

INTRADA

ELIXIR DE SUERTE



MURO INFRANQUEABLE

El muro que aparece en la imagen de la derecha no lo puedes franquear por tí mismo. Sin ayuda ajena será una barrera infranqueable. Hay un sapo que te ayudará a superarlo aunque lo hará a regañadientes. Dale un golpe y el sapo te lanzará una bola de energía. Deja que la bola de energía te golpee y serás catapultado a través del muro.



DINERO

LA BESTIA MUTANTE
(Dios Pagano y Señor de los Vientos)

También durante este combate debes tener paciencia. Solamente puedes atacarle cuando se agacha e intenta cogerte. En ese momento debes atacarle con el ataque cuchillo. La lucha será difícil ya que el monstruo sabe encajar algún golpe que otro antes de rendirse.

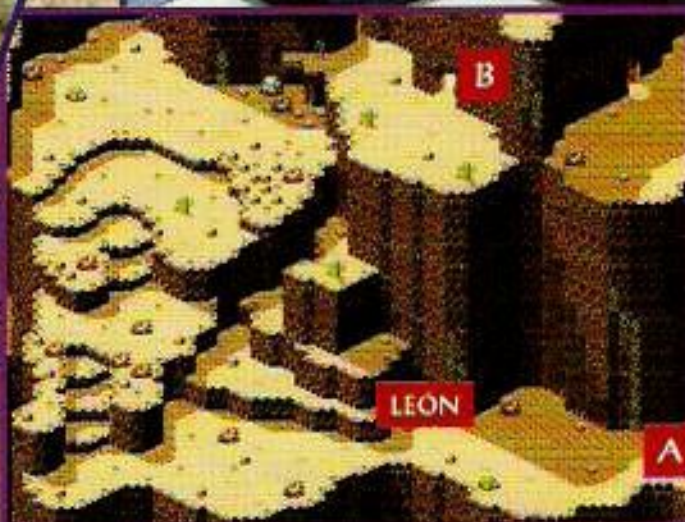
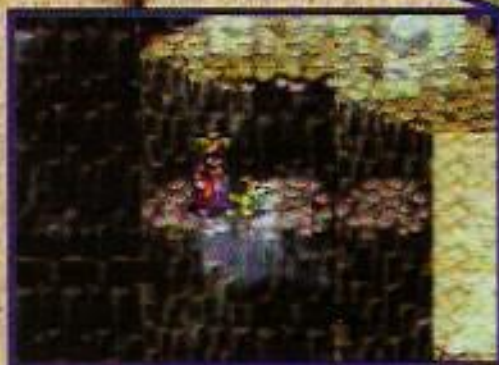


Cañón del Espanto

Escucha las palabras del Rey León y de la Reina. La historia de su hijo te fascina desde el principio y decides salvar la vida del Príncipe.

LA SALVACIÓN DEL PRÍNCIPE

¡Vaya historia en la que te has metido! En el punto más bajo del cañón encontrarás al joven león. Junto a él deberás empezar la subida. El pequeño león tiende a ir muy despacio lo que hace que tu tarea sea un poco más complicada. Debes evitar a cualquier precio que los enemigos ataquen al león, si no lo consigues, volverá a su lugar de origen y tendrás que empezar de nuevo. Si se para deberás hablar con él para que reanude su marcha.





ENTRADA

FANGOSA

Inalcanzable para tus armas, te atacará Fangosa. ¿Cómo se le puede golpear? Mientras planeas tu ataque, el pequeño león ya ha diseñado una estrategia. Te acercará todas las rocas que necesites con el fin de que se las lances al monstruo. Ten cuidado con sus ataques y esquivalos. Tras unos cuantos aciertos el monstruo verá las estrellas y tú podrás devolver al pequeño león a su casa.



¿QUIERES UN EXTRA?

Después de dejar al pequeño león en compañía de sus padres tienes que fijarte bien en el espacio vacío del interior de la cueva de los leones. Si has liberado a los hombres, aquí podrías encontrarte algo más.



JEFE

F

F

F

D

F

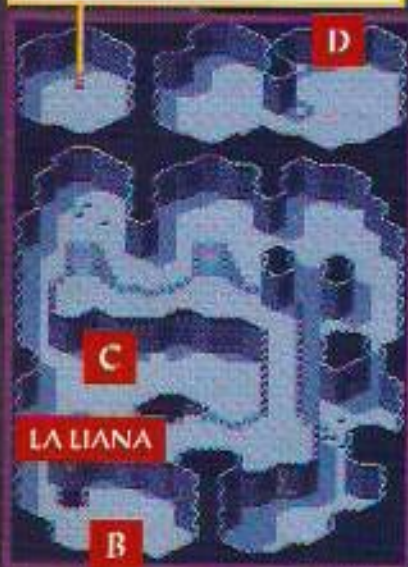
A

A

Eklemata

Gracias a la inestimable ayuda de los rinocerontes, que fabricaron un puente en un río salvaje del este de África, llegas a Arabia. La aventura continúa en el frío de la más alta de las montañas.

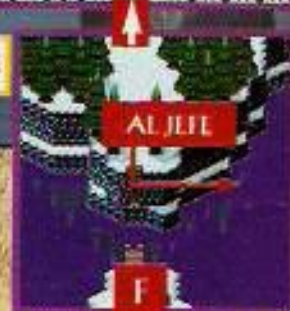
ARMADURA DE HIELO



HOJA DE FLOR DE HIELO



LANZA DE LLAMAS



CURACIÓN DEL YETI

Muy dolorido, la criatura de la nieve se retiró al estanque para curar sus heridas. Pero el agua no puede desplegar todos sus poderes curativos, porque en el manantial falta un ingrediente. Por compasión te pones a buscar la hoja de la Flor de Hielo, dentro de la ciudad helada, que devuelve al manantial su poder de curación. Como muestra de gratitud, el Yeti te ayudará a cruzar el río de hielo.





EFECTOS DEL TIEMPO

El eco de la gran catástrofe natural todavía resuena en tus oídos. Una avalancha así no se vive todos los días. Castañeteando los dientes, te despiertas en lo más profundo de una gran grieta del glaciar. La cabra de montaña que también se ha caído te ayudará a buscar el camino para subir a la superficie.



EL DEMONIO MORPH

Sorprendido miras al Demonio Morph. Contra el que parece que no puedes hacer nada con tus armas. Finalmente, te decides por atacarle con sus propias armas. Usa tu propia arma para devolverle sus bolas de energía hasta que se haya transformado de nuevo. Luego esquiva a los murciélagos y atácale sobre su propio cuerpo con el ataque cuchillo.



DESMAYO SALUDABLE

Los recuerdos sobre los últimos acontecimientos regresan poco a poco. Eran demasiado horribles. Cuando abras los ojos verás que la humanidad ha vuelto a la normalidad. Muy contento, das saltos sobre la cama. Pero la habilidad de comunicarte con los animales ha desaparecido junto con el desmayo.



El Monasterio de Lhasa

El contacto con seres humanos te anima. En la ciudad tibetana buscas indicios de tu próxima aventura. Sus habitantes tienen mucho que contarte.



EL SUFTIDO DE LA TIENDA:

Bulbo Curativo	10 Monedas
Bulbo Milagroso	25 Monedas
Antidoto	13 Monedas
Hábito	1080 Monedas



EL ENCARGO DE MA-YO

Ma-Yo te espera en el templo de la ciudad. Te cuenta la historia de su nieta que se ha ido corriendo en dirección al desierto sin que nadie sepa por qué. Y desde entonces se encuentra desaparecida. Todos los intentos de salvarla han fracasado y se ha perdido la esperanza de volver a verla con vida. Ma-Yo te suplica que le ayudes a buscar a la niña en el desierto. Antes de empezar deberías llenar a tope tu habitación de objetos porque te esperan cosas horribles en las colinas de la ciudad del desierto.





Luran

Tienes un sentimiento muy extraño cuando sigues en el desierto a una chica que te lleva a Luran. Todo lo que habías oído sobre la ciudad parece falso ya que la ciudad no tiene aspecto de ser refugio derruido de espíritus.

LA NOCHE DE LOS ZOMBIES

Después de haber hecho algunas averiguaciones, encuentras cerca del punto "G" a los padres de Mei-Lin en persona. Mei-Lin no se pondrá muy contenta al verte "E". Confuso, te vas al hotel. Todavía no puedes explicarte por qué Luran no es una ciudad de espíritus y por qué los padres de Mei-Lin (viven) Agolado, te duermes y a la mañana siguiente te espera una gran sorpresa.



EL SURTIDO DE LA TIENDA

Bulbo Curativo	10 Monedas
Bulbo Milagroso	25 Monedas
Antídoto	13 Monedas
Hierbas Celestes	30 Monedas
Lanza de Bronce	880 Monedas



MANTO ROJO

Véase Pág. 35





SELLO SAGRADO



CETRO SOLAR



UN FIEL AMIGO

Unos sospechosos sonidos te llevan hasta el cementerio que está situado en el sudeste. Unos aullidos y ruidos te conducen hasta un perrito que está entre las lápidas y que, probablemente, sea el acompañante de la niña. Quizás pueda ayudarte a encontrar la pista de la niña. Impaciente, le enseñas el Manto Rojo.



EL PROTECTOR SAGRADO

En los sótanos acecha el horror en forma de espíritus malignos. Si te acercas demasiado, te devuelven a la fuente del centro de la ciudad.

Pero, también contra ellos existe un remedio: el Sello Sagrado. Junto al punto "I", tendrás que dejarte caer. Allí encontrarás un arcón dentro del cual está el sello sagrado. Equipado con él, los espíritus malignos no te pueden hacer nada y lograrás cruzar el sótano sin peligro.





Ruinas de Luran



Véase Pág. 33



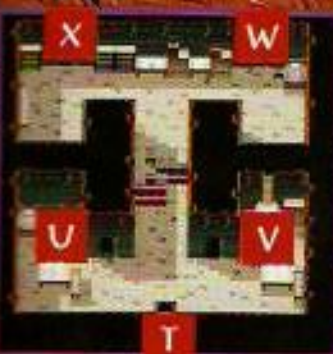
ESCONDIDO ENTRE TUMBAS

Harás otro hallazgo importante en el cementerio siempre y cuando antes hayas aconsejado a Tem-Yin, el hombre más rico del pueblo, que se lleve su dinero a la tumba. Ahora, después de la muerte de Tem-Yin, encontrarás la fortuna de ese hombre en su tumba. Te lo puedes llevar.



EL FINAL DE LA CAZA

La idea de seguir de cerca al perrito es un acierto. Te guía hasta una casa donde hay un espíritu que no te ataca en seguida. Le pones el sello sagrado debajo de sus narices y comenzará una extraña transformación. Ante ti tienes a la niña pequeña que te da las gracias por haberla liberado. Tu tarea en esta parte del mundo se ha cumplido. Ahora puedes ir al pueblo de los nómadas. Uno de los habitantes del desierto te dará valiosa información acerca de la mejor manera de atravesar el desierto.



Loira

Las agradables temperaturas son una bendición para tu cuerpo maltratado por el desierto. Por suerte no tienes que buscar mucho hasta encontrar la ciudad en la que te puedes reponer.

INN

HOTEL: Gratis



SORTIDO DE LA TIENDA:

Lanza de Bronce	880 Monedas
Cetro Solar	980 Monedas
Lanza de Plata	1500 Monedas
Cota de Malla	1280 Monedas



OFERTA DEL MAGO:

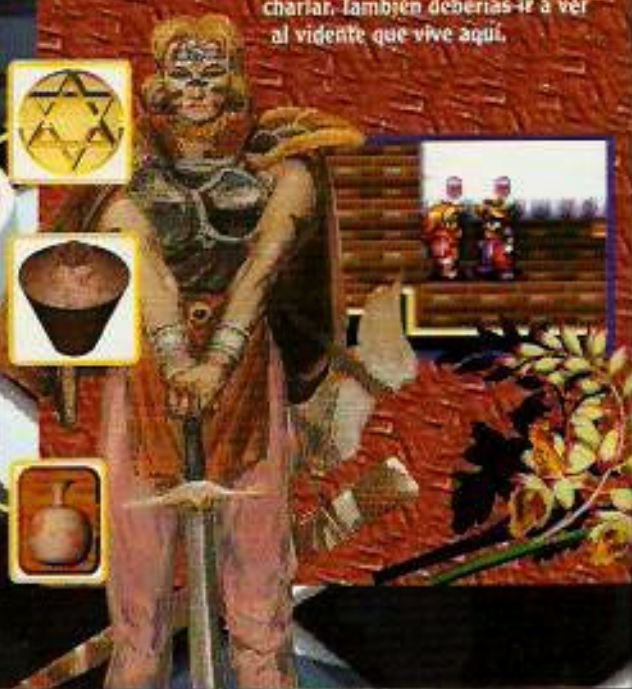
Anillo Solar	1 Roca Mágica
Anillo de Electra	2 Roca Mágica
Anillo de Rayo	2 Roca Mágica
Anillo del Viento	4 Roca Mágica
Amuleto Floral	1 Roca Mágica

Más tarde, durante el juego, tendrás la oportunidad de influir en el crecimiento de la ciudad de Loira. Después de la muerte del Rey, podrás participar en las elecciones para alcalde y votar. Antes de decidirte por un candidato en concreto, reúne toda la información que puedas, al fin y al cabo, influirás con tu voto en el futuro de la ciudad.



EL VINO DE LA VERDAD

Tiempo libre y demasiado vino hace que un habitante de la ciudad te cuente unas cuantas cosas importantes. Visítalo en el restaurante para charlar. También deberías ir a ver al vidiente que vive aquí.



Castillo de Loira

Ya de lejos pueden verse las torres del castillo. El resplandor del mármol blanco te ciega mientras paseas por sus pasillos y estancias.

UNA RELACIÓN DUDOSA

En el Castillo de Loira se busca un novio para la princesa. En la sala donde se reúnen los pretendientes, conoces a Roy, un tío no muy simpático. Después de una corta espera te reclaman en la sala del trono para hablar ante el Rey.



DULCES SUEÑOS

A algunos de los guardias parece molestarles tu curiosidad y te impiden explorar todas las salas. Por este motivo, tendrás que utilizar un truco un tanto sucio. En un bosquecillo próximo encuentras una seta especial. La llevas al restaurante donde hay un mago que te hará una pócima somnifera. Debes echar la pócima en la comida que están haciendo en la cocina del castillo para que todos los habitantes del castillo duerman profundamente. ¡Ahora ya podrás explorar sin problemas!



UN ENCUENTRO MISTERIOSO

Con cierto orgullo, pisas la sala del trono y te encuentras con una sorpresa. Naomi está sentada al lado del Rey. Pero... ¿es realmente Naomi? Esta chica se parece mucho a tu amiga de Krista, pero ella no parece reconocerte. Además, permanece muda desde que tuvo una impresión muy fuerte en los años de su niñez en Storholm. ¿Puedes ayudarla?



Bosque de Norfesta

Un escalofrío baja por tu espalda. Ni un rayo de luz penetra por el lecho de hojas, ni un pájaro canta, y tampoco hay viento en este bosque. Una mala señal, pero tu sigues tu camino porque quieres llegar al pueblo al final del bosque para, una vez allí, obtener más información sobre la Princesa.

LA FUERZA DE LA CAMPANA

Una antigua maldición pesa sobre el bosque y hace caminar a los peregrinos en círculos. Por suerte has cogido la Campana Protectora del castillo, exactamente detrás de los aposentos reales, si no llega a ser así, la maldición también caería sobre ti. Con este objeto mágico consigues avanzar por el buen camino. Haz uso de la campana siempre que entres en un nuevo trozo de bosque y compara tu camino siempre con el del mapa mágico. A pesar de llevar la campana, podrías perderte si no estás atento.



COTA DE MALLA



STORKOLM



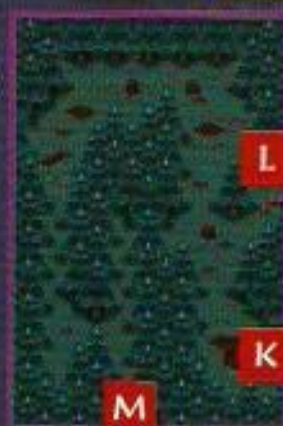


Bosque de Dorresta

SILBATO



STORKOLM



EL QUE BAILA CON LOBOS

Silenciosas y abandonadas se presentan las casas de un pueblo muy próspero en sus tiempos. Pero la calma no duró mucho. Al instante se abalanza sobre ti una manada de lobos salvajes y solamente puedes hacer algo si cuentas con el Silbato para perros. Úsalo a tiempo porque si no estás perdido. Una vez que las bestias se hayan calmado deberás ir a la casa más próxima a la entrada. Ahí encontrarás un cuadro. En el cuadro aparecen los padres de Naomi. Las otras casas del pueblo permanecen cerradas a cal y canto para evitar los saqueos. Con la ayuda del cuadro, un retrato de familia, Mei-Lin puede hacer que los padres de la Princesa aparezcan frente a ella. ¿Clarará esto su mudéz?



DINERO



Bienvenidos a Litz

Después de la caída del Rey, el aduanero te dejará pasar sin rechistar a pesar de que vas muy cargado. El sur de Europa aparece ante tus ojos. En el puerto de Litz puedes comprar equipamiento nuevo y reponer fuerzas.

INN

HOTEL

1 Noche 10 Monedas



SURTIDO
DE LA TIENDA

Cetro Solar	980 Monedas
Lanza de Plata	1200 Monedas
Cota de Malla	1280 Monedas
Bulbo Curativo	10 Monedas
Bulbo Milagroso	25 Monedas
Bulbo Místico	70 Monedas
Antidoto	13 Monedas
Hierbas Celestes	30 Monedas

ELIXIR



INN



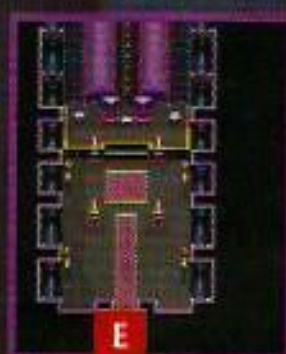
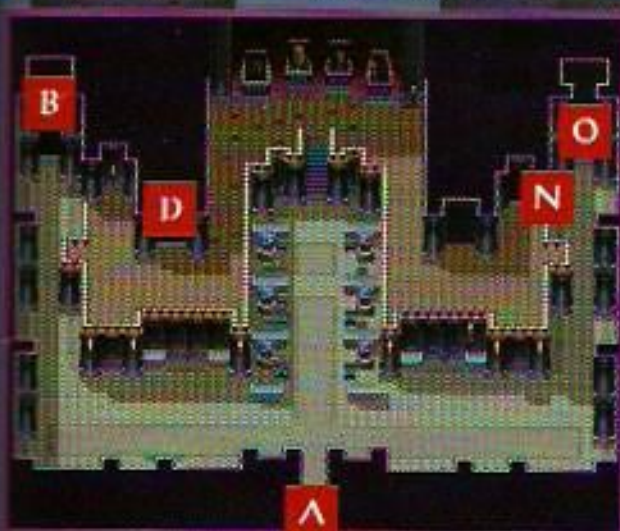
EL FUTURO DE LITZ

Litz es también una ciudad con futuro pero tienes que ayudar un poco para que crezca más bonita y fuerte. Lo que tienes que hacer para que esto suceda podrás leerlo más adelante en esta guía del juego. Pero necesitarás objetos de otras ciudades y por eso no puedes comenzar en seguida. Regresa más tarde para poder hacer algo.

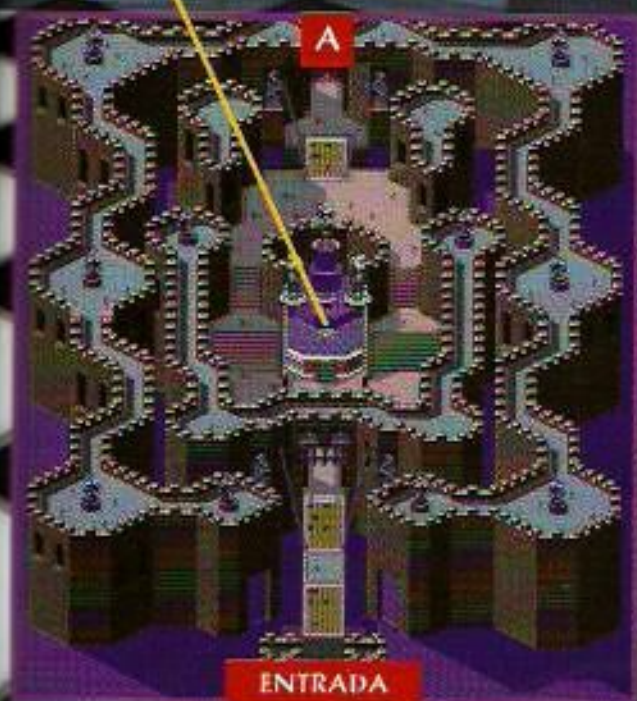


El Castillo de Sylvain

Descansado y fresco tu camino te lleva a España, a un castillo abandonado. Ya en la misma puerta de entrada llega hasta tu nariz un cierto olor a moho. Mucho es el polvo que cubre sus suelos y hay telarañas por todas partes. Una vez Sylvain fue un precioso castillo hasta que un buen día la pareja real perdió a sus hijos y todo cambió.



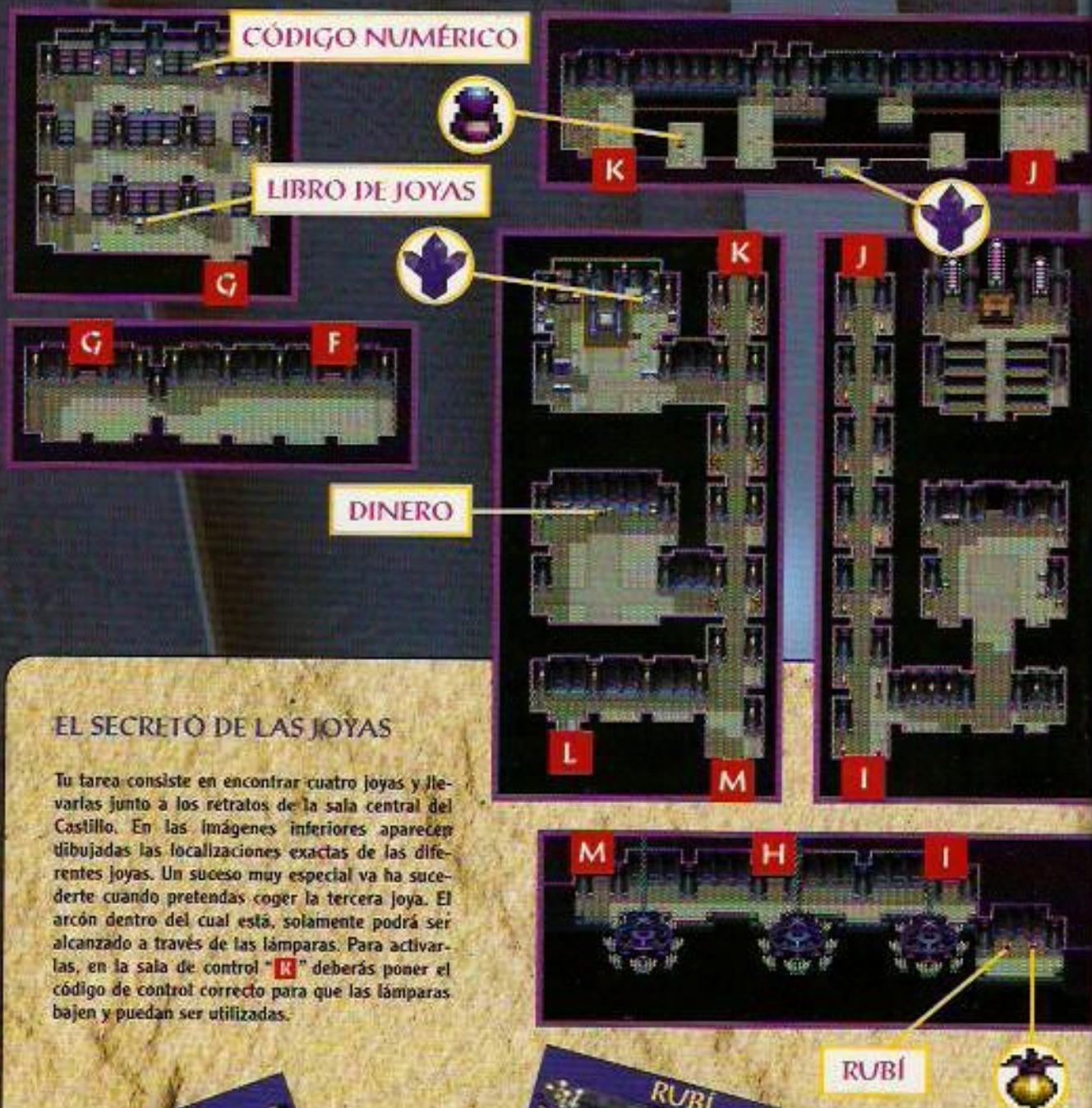
ZAFIRO



VIEJOS CONOCIDOS

También en este lugar puedes ayudar a dos almas a encontrar la paz. Dirígete al pasadizo "E" donde te esperan para su liberación dentro de dos esqueletos. Ten mucho cuidado con los huesos volantes ya que son bastante dolorosos. Cuando hayas vencido a los dos esqueletos recibirás información muy importante.





EL SECRETO DE LAS JOYAS

Tu tarea consiste en encontrar cuatro joyas y llevarlas junto a los retratos de la sala central del Castillo. En las imágenes inferiores aparecen dibujadas las localizaciones exactas de las diferentes joyas. Un suceso muy especial va a sucederte cuando pretendas coger la tercera joya. El arcón dentro del cual está, solamente podrá ser alcanzado a través de las lámparas. Para activarlas, en la sala de control "K" deberás poner el código de control correcto para que las lámparas bajen y puedan ser utilizadas.





Castillo de Silvain

ÓPALO NEGRO

LLAVE DE LA TORRE



PICO



TOPACIO



MALLA DE PLATINO

CUATRILLIZAS PELIGROSAS

La lucha sin la táctica adecuada no tiene sentido porque en esta ocasión te enfrentas a una bruja y tres hologramas. Si atacas a las imágenes falsas no sucederá nada que sea beneficioso para ti. De modo que tienes que averiguar quién es la bruja auténtica. Quédate quieto en medio de la estancia y cuando hayan acabado las brujas su baile, tu contrincante estará justamente detrás de ti. Date rápidamente la vuelta y atácale con el ataque cuchillo. Así podrás vencerla rápidamente.



LA BRUJA DE HADES

La Bruja mayor, en persona, se enfrentará contigo. Los que hayan dejado de subir su nivel de manera adecuada y de forma constante se empezarán a arrepentir en este momento. Contra esta vieja luria sólo tienes posibilidades si has alcanzado al menos el nivel 25. Si, afortunadamente para ti, es así, esquiva las joyas volantes y espera hasta el momento en que pretenda lanzarte la calavera. Atácala sin demora con el ataque cuchillo.



Las Atracciones de Liberita

Después de liberar a Colón de las mazmorras del Castillo de Sylvain, éste pondrá a disposición de los habitantes de Loira todo su saber sobre navegación. De esta forma llegarás a América del Norte donde podrás conocer mejor la ciudad de Liberita y a sus habitantes. Presta especial atención a la plaza del pueblo porque desde este punto parte el correo.

INN

HOTEL:

1 Noche 10 Monedas



SURTIDO DE LA TIENDA:

Lanza de Plata	1200 Monedas
Cetro Espiritual	1650 Monedas
Pico	1770 Monedas
Cota de Malla	1280 Monedas
Pectoral de Plata	1550 Monedas
Malla de Platino	1850 Monedas



SURTIDO DEL MAGO:

Anillo de Fuego	Amuleto Floral
Anillo de Hielo	Amuleto Viento
Anillo de Rayo	Amuleto de Hueso



EL ESPECIALISTA DEL MONOPATÍN

El numerito del joven del Monopatín no puedes perdértelo porque su fama le precede. Igual es posible que os hagáis amigos. Ya sabes que los amigos se ayudan en casos de necesidad y tú necesitarás todo tipo de ayudas.





El Romántico Nirlago

También merece la pena visitar el idílico pueblo de Nirlago que se encuentra localizado en medio del País de los Grandes Lagos. El clima y el aire sano te ayudarán a olvidar las penurias pasadas.



A LAS AFUERAS DEL PUEBLO

En la parte Este del pueblo hay un camino que se dirige hacia una casa. En ella podrás conocer a una niña pequeña. Sobre una estantería podrás ver un libro muy interesante que deberías leer sin falta. En medio del cuarto encontrarás una pieza de metal que podrá ayudar posteriormente al pescador de Litz.



EL PUENTE DEL RIO

En el Sudoeste encontrarás a un hombre solitario que tiene un gran sueño: construir un puente para cruzar el río. Pero le falta la madera necesaria para hacerlo y tú le puedes ayudar. Dirígete al Bosque de Guminia localizado en el Norte y allí encontrarás a dos Duendes de los árboles que te dejarán un trozo de madera si los vences. Llévale la madera al hombre del río y construirá, si eres paciente con él, un puente para ti y para él. Este puente te conducirá hacia lugares desconocidos.



Samba en Liotto

Un puente también de reciente construcción situado en el Este de América del Sur te llevará hasta Liotto. En este lugar la fiesta es continua durante todo el año. Conviene que te des una vuelta.

EL LANZADOR DE TARTAS

El señor de la imagen es uno de los poseedores de atracciones en Liotto. Su atracción es: Lanzar tartas. Tendrás que intentar acertar sobre las cabezas de gato del fondo. Levanta tarta tras tarta y ve lanzándolas con todas tus fuerzas hacia los gatos de cartón. Si aciertas a todas las cabezas obtendrás como premio una roca mágica.



REENCUENTRO

En la parte Norte de Liotto hay una estatua sagrada. Los peregrinos de todo el mundo vienen aquí y hacen amistad bajo los extendidos brazos de la estatua. Después de que hayas dormido en el Hotel, en este lugar te encontrarás con Naomi.



INN

HOTEL:

Gratis

SURTIDO DE LA TIENDA:

Bulbo Milagroso	25 Monedas
Bulbo Místico	70 Monedas
Plasma	45 Monedas
Hierbas Celestes	30 Monedas
Cetro Solar	980 Monedas
Cetro Espiritual	1650 Monedas
Bata de Rayo	1220 Monedas

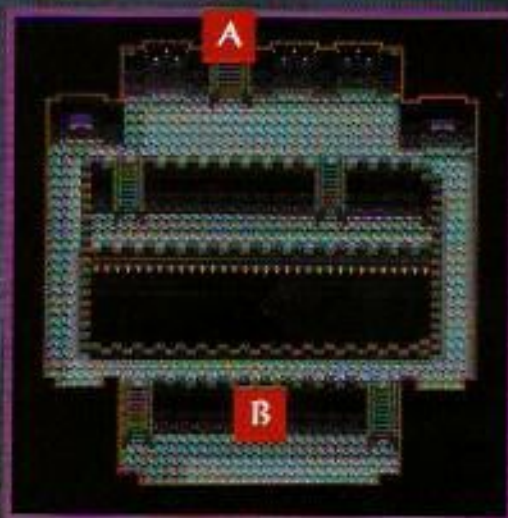
INN

La Torre de las Sirenas

En el puerto de Liotto puedes tomar un barco cuyo destino es la Torre de las Sirenas, situada al Este, en el mar. En ella también hay monstruos. Libera el hogar de las sirenas y ellas te estarán muy agradecidas.



ENTRADA



JEFE



SATAQUARIO

Los peces con dientes de sable no parecen muy peligrosos pero si son muy difíciles de vencer. Intenta esquivar a los dos peces que te persiguen por la pantalla y ocúpate de alcanzar al solitario. Deja que se acerque lo más posible y luego atácale con el ataque cuchillo.



LAS AGRADECIDAS ALMAS ACUÁTICAS

Cuando la Torre esté completamente libre de monstruos, deberías hablar con las sirenas. Una de ellas te dará un anillo de compromiso y te pedirá que se lo entregues a su prometido. A él podrás encontrarle en una cueva que se encuentra localizada al Norte de Nirfago.



La Cueva de los Grandes Lagos

El anillo de la sirena te abrirá el camino en esta cueva que se encuentra al Norte de Nirlago. Vuelve como propietario de un barco al continente y dirígete andando hacia nuevas aventuras.

HIERBABUENA



DINERO



APRENDIZAJE DE BUCEO

La exploración de esta cueva va a plantearte serios problemas porque ningún camino te lleva a las profundidades de la cueva. Las piedras del Sabio podrás encontrarlas en la estancia que está situada arriba a la izquierda (junto al punto "A"). Si te despejan el camino hacia el arcón que se encuentra allí, harás un gran descubrimiento: La hierbabuena. Gracias a esta hierba es posible mantenerse bajo el agua durante mucho tiempo. De este modo podrás utilizar los pasajes que te hemos señalado en el mapa con flechas de color amarillo. Usa la hierbabuena para bucear bajo las rocas y encontrar así la otra orilla.



ANCLA MÁGICA



CETRO DE TIERRA





CAÍDA LIBRE

Desde lejos ya empiezas a oír el estruendo que provoca la gigantesca catarata, puedes dejarte caer sin miedo porque no te pasará nada. Pero deberías intentar quedarte lo más a la izquierda posible. Aquí, colocado sobre un saliente hay un arcón que contiene el Ancla mágica (punto "D"). Con este ancla podrás, más tarde, nadar contra corriente si fuera necesario.



CAMINOS DE AGUA

El hundimiento del suelo ha provocado que se cierre una parte de la cueva. Dirígete hacia el sitio que puedes ver en el dibujo de abajo ("M") y lanza una roca contra el muro que retiene el agua. Si logras aumentar el tamaño de la fisura de la pared podrás bajar nadando.



ARMADURA DRAGÓN



EL MONSTRUO HITODERÓN

Al final de la cueva te espera un dragón enorme. Por ahora no pienses que tendrás que enfrentarte a él. Inicialmente debes luchar contra unas viscosas estrellas de mar. Utiliza el ataque cuchillo para acabar con ellas. Y si te encuentras aprisionado por alguna de ellas, haz uso de las bolas de fuego que lanza el dragón para liberarte. Si eliminas a todos estos parásitos, el Dragón te ayudará.



Yamei

Entre Asia y Australia, existen varias islas pequeñas que deben ser tu próximo objetivo. En la ciudad de Yamei podrás establecer tus primeros contactos con la mentalidad del Lejano Oriente.

INN



HOTEL:

1 Noche 5 Monedas



SURTIENDO DE LA TIENDA:

Hierbas Celestes	30 Monedas
Plasma	45 Monedas
Bulbo Místico	70 Monedas
Agua Bendita	90 Monedas
Malla Ninja	1220 Monedas
Lanza de Dragón	3150 Monedas

OFERTA DEL MAGO:

Anillo de Fuego	Anillo Solar
Anillo de Tormenta	Anillo de Electra
Anillo de Hielo	Amuleto Floral
Anillo de Huracán	Amuleto de Viento
Anillo de Rayo	Amuleto de Hueso
Anillo de Trueno	Amuleto de Agua
Anillo de Tierra	Amuleto de Cuerno
Anillo de Cielo	



INN



EL GINSENG SALVADOR

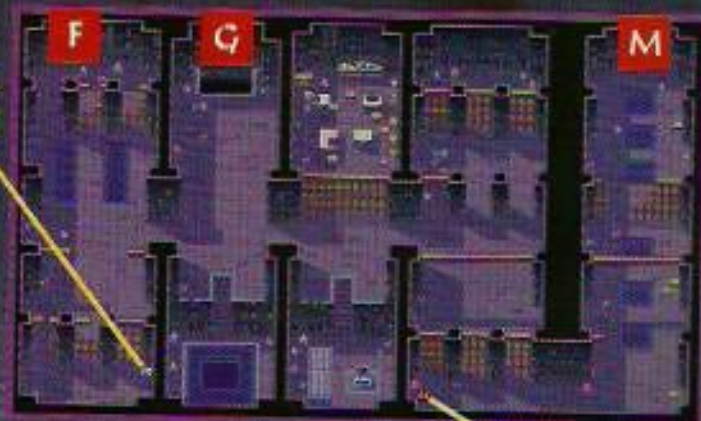
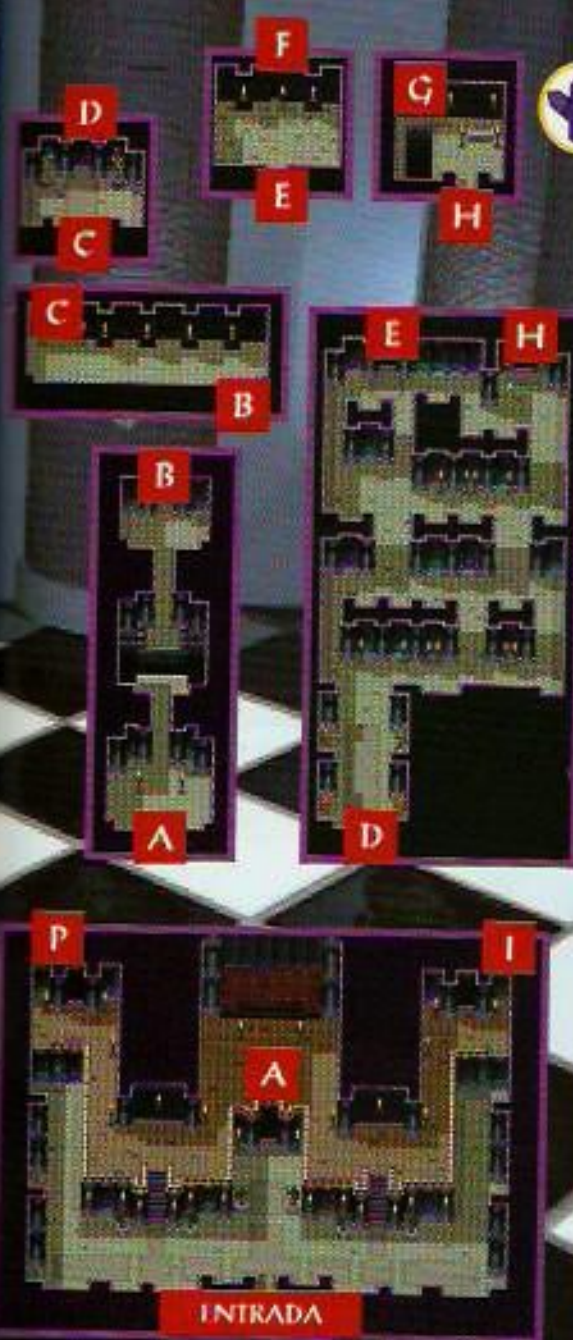
Si visitas el Hotel, conocerás a una muchacha enferma. Por supuesto, te apena su sufrimiento y decides ayudarla. Primero tienes que ir al médico de la ciudad que te pedirá ginseng. Esta raíz de ginseng te la proporcionará Long, el hermano de Wong. Si se lo llevas al médico, te fabricará una pócima con la que podrás ayudar a la muchacha.





El Castillo Dragón

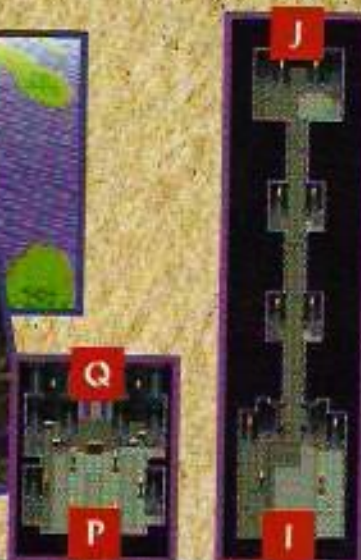
Con la ayuda de Perry, podrás entrar en el castillo. Ya en la primera sala te darás cuenta que debes ser muy precavido, pues los guardas patrullan por los pasillos y echarán del castillo a cualquiera que sea enfocado por el haz de luz de sus linternas.



CETRO DE BUFÓN

TAN RÁPIDO COMO EL VIENTO

Cuando hayas explorado el interior del castillo (te recomendamos que empeces por el punto A) deberías echar mano de tus zapatos Turbo. Con este calzado milagroso podrás abrir algunos pasajes cerrados. Toma carrerilla y lánzate con todas tus fuerzas contra el muro para que éste se abra. En la imagen de abajo puedes ver dónde se encuentran los zapatos: en una isla al Norte de Australia.





LA OSCURIDAD TRAE LA LUZ

El mecanismo de la puerta que conduce hacia la sala "Q" se activa gracias a las lámparas con velas que aparecen en la estancia. Utiliza las vasijas para apagar todas las llamas. Cuando la última vela se haya apagado se abrirá el pasaje detrás de la cortina y podrás seguir tu camino.



DETRÁS DE LA ESQUINA

La puerta que hay al final de este pasillo (punto "K") no se abre ni siquiera utilizando el ataque Turbo, pero hay un interruptor escondido. Regresa por el pasillo hasta que llegues al sitio que ves en la imagen de la derecha. Ponte de cara a la pared y pulsa el botón "A" para activar el interruptor general escondido. Será importante que hayas superado primeramente la situación más difícil para localizar el interruptor.



Devota

Gracias al avión, ahora eres capaz de llegar a los lugares más recónditos de la Tierra. Tu próxima meta debería ser Devota, un pueblo donde Berruga es tratado poco menos que de Dios. Lo encontrarás al Oeste de Siberia, al Norte del Gran Lago.

POR TIERRA, MAR.....Y POR EL AIRE

Con tus rodillas temblando todavía, recuerdas el Castillo Dragón. Pero has conseguido cumplir la misión. Mientras tanto en Nirlago se ha creado un invento revolucionario: ¡el avión! Por supuesto, te lo dejarán usar para que puedas llegar a cualquier parte. Busca la pista de aterrizaje para subirte al avión. Podrás finalizar el vuelo con el botón "A" cuando estés justo encima de una pista de aterrizaje.



COSAS RARAS

Después de algunas conversaciones con los aldeanos de Devota te das cuenta que para esta gente hay un único Dios: Berruga. En el templo obtendrás mayor información sobre la ideología de Berruga que te resultará muy extraña. Del mismo modo, el abrigo de escamas debería hacerte pensar.

INN

HOTEL:

1 Noche

50 Monedas

SURTIDO DE LA TIENDA:

Bulbo Místico	130 Monedas
Plasma	140 Monedas
Hierbas Celestes	150 Monedas
Agua Bendita	150 Monedas
Armadura Roja	6660 Monedas



La Armadura Roja te llenará de fuerza. Lalalalala...

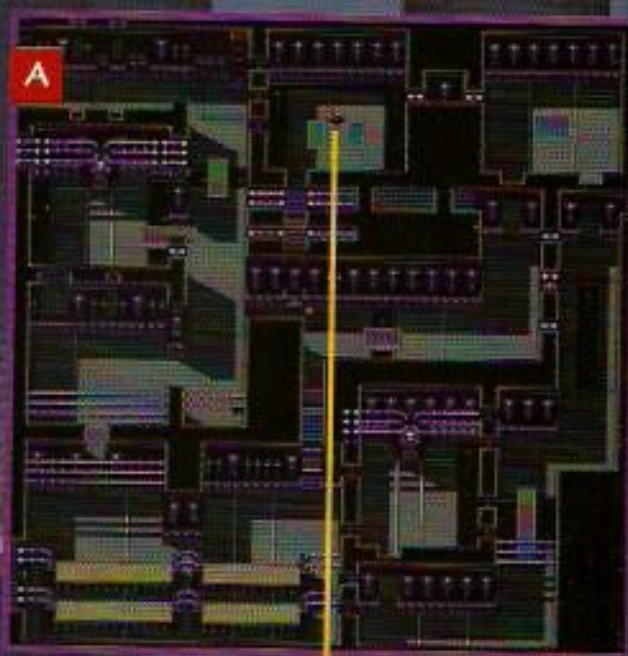
El Laboratorio de Berruga

Después de haber encontrado suficiente información sobre tu malvado contrincante en Devota, deberías ir al laboratorio de Berruga. Lo podrás encontrar al Sur de Devota en medio de un lago accesible a través de un largo puentecillo.

ENTRADA



ASCENSOR



ARMADURA ESPIRITUAL

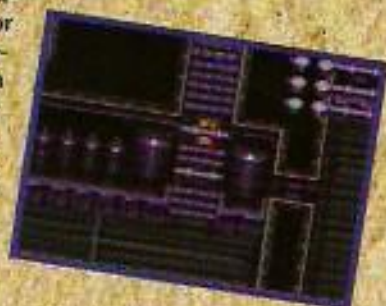
OJOS DE HALCÓN

El laboratorio tiene un diseño muy futurista. Muchos pasajes no pueden verse de manera inmediata. Mantén tus ojos muy abiertos para que no pierdas un pasaje tan pequeño como el de la imagen. Otra manera especial de moverse son los Tele-transportadores, salta sobre su campo de energía si los quieres utilizar.



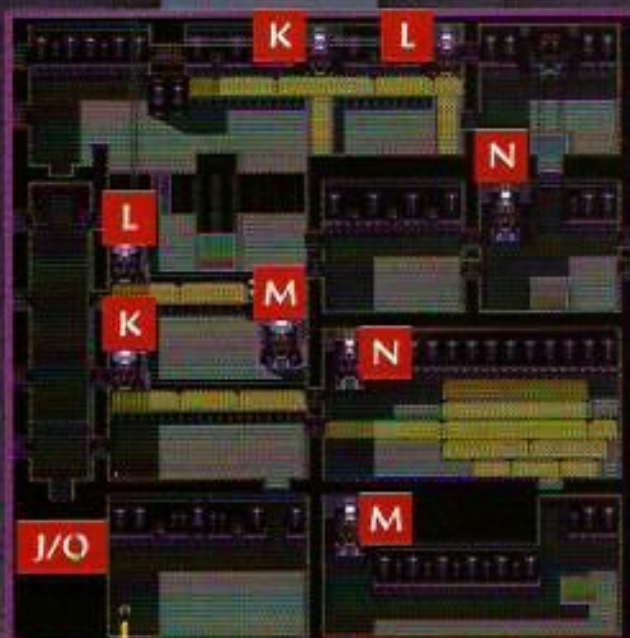
CORRIENTE DE ENERGÍA POSITIVA

En cada uno de los pisos del laboratorio habrá que cambiar un interruptor de posición para que el ascensor cuente con la energía necesaria para bajar. Localiza estos interruptores porque sin ellos no podrás llegar muy lejos. En el primer cuarto, deberás arrastrarte bajo unas tuberías para encontrarlo.

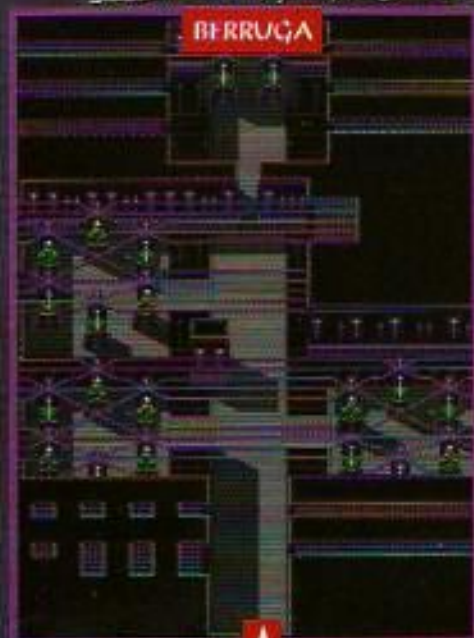




Laboratorio de Berruga



ELIXIR DE DEFENSA



MEGATRON

Un robot gigante vigila la entrada que te lleva hacia Berruga. No dejes que su tamaño te impresione. Su punto débil son sus piernas. El ataque cuchillo será una forma efectiva de ataque. Cuando salga humo de sus articulaciones habrás acabado con una y podrás ocuparte de la siguiente. Trata de esquivar sus bombas con carreras cortas y evita sus bolas de rayos con ágiles saltos.



ENTREVISTA CON EL MAESTRO

Tu objetivo ha sido alcanzado. Cuando hayas acabado con el robot, te encontrarás de narices con Berruga en persona. Especialmente por ti, Berruga hará de guía y te mostrará los misterios de su laboratorio. Además te explicará las razones que motivan su proceder. Este no será, todavía, tu último encuentro con él.



No tengo ni idea de quien eres, pero le agradezco que me

Las Piedras Lunares

La leyenda cuenta que existen cinco de estas piedras místicas. El portador de las piedras, cuenta la leyenda, tiene el poder de construir su destino en Dryvale.

GROENLANDIA

La primera de las piedras lunares pertenece a un pingüino. El problema mayor te lo causará el viaje a Groenlandia. Deberás buscar en Sudamérica a un pájaro que te llevará hasta esta helada isla. Cuando hayas llegado allí, dirígete a Pingüinea, la única ciudad de toda la isla. Allí deberás cambiar una flor, que habrás comprado previamente en el mercado de alguna ciudad, por la piedra. No desesperes, encontrarás al pingüino.

Así finalizará tu tarea en esta isla.



SAHARA

La siguiente piedra se localiza en el desierto más grande del mundo. En barco puedes rodear el continente africano y llegar hasta la costa oeste. Cruza el desierto, siempre en dirección Norte, hasta que llegues a un lugar en el que hay un esqueleto semi-enterrado en la arena. Este esqueleto significa que has encontrado la piedra lunar. Deberás cavar hasta que la encuentres.



TEMPLO DE ASTARICA

Este lugar se encuentra al Oeste de Sudamérica. Tu barco te llevará hasta allí. En el interior del templo encontrarás nuevos amigos que te contarán la Historia de este edificio. La piedra lunar está en las profundidades del Templo. De momento, tendrás que mover de sitio la estatua de la parte superior de la imagen para descubrir una entrada secreta. La puerta que todavía te barra el paso se abre mediante dos interruptores. Mueve las dos grandes estatuas que encuentras al principio de



la estancia y llévalas hacia los interruptores para activarlos. Ya no tendrás ningún obstáculo, aparte de los enemigos que vayan apareciendo, para continuar con tu búsqueda.

AIRSRACK

La cuarta de las piedras se encuentra en la lejana Australia. Sobre la cima de la única montaña, se encuentra un hombre que te dará la piedra con mucho gusto. Disfruta de la maravillosa vista que tienes desde lo alto y escucha atentamente todo lo que el científico te cuenta. Cuando tengas en tu poder la piedra, sube de nuevo al barco y navega hacia las Islas Japonesas. Allí encontrarás la última de las piedras lunares.





NEOTOKIO

Una terrible catástrofe destruyó todo vestigio de vida en esta ciudad que fuera una vez muy próspera. La piedra se encuentra en los canales subterráneos de la ciudad. Por ahora, dirígete al Cuartel General de Policía y consigue allí el receptor. Con este aparato podrás abrir la puerta de bajada a los canales. Una vez abajo, ten sumo cuidado porque los enemigos no están de muy buen humor. Busca en el canal la llave que conduce a las catacumbas. En ese lugar serás testigo de una escena tan dramática como sorprendente.

ELIXIR DE SUERTE

NAGINATA



ARMADURA SI IOGUN

LLAVE DEL DESAQUE



AGUA BENDITA



EN EL VALLE DE LA SEQUÍA (Dryvale)

Cuando por fin hayas conseguido todas las piedras, podrás comenzar tu viaje hacia el Polo Sur. Aquí encontrarás, en la parte más al Sur, el Valle de la Sequía donde, hace mucho tiempo, se libró la batalla final entre el Bien y el Mal. Coloca las cinco piedras lunares sobre cada uno de los altares en forma de calavera y espera tu destino...



La Torre de Berruga

Después de que hayas sido juzgado en el Valle de la Sequía (Dryvale) por tu "YO" bueno, renacerás gracias a la fuerza de tus amigos para poder enfrentarte a Berruga. En la profunda Siberia, protegido de las miradas de los extraños, está la Torre de Berruga. En Norteamérica súbete a un avión y luego cruza a pie la inmensidad del país.



AYUDA INESPERADA

El peligro que fluye de Berruga y de sus extraños experimentos hace que no tengas que enfrentarte solo contra toda la armada de enemigos. Para darte su apoyo, han venido todos tus amigos. Te irán ayudando con su propia fuerza o dándote información valiosa durante todo el recorrido de la Torre. Intenta apagar todos los terminales que hay en la Torre para poder abrir la última puerta por la que ha escapado Berruga en su Zeppelin.

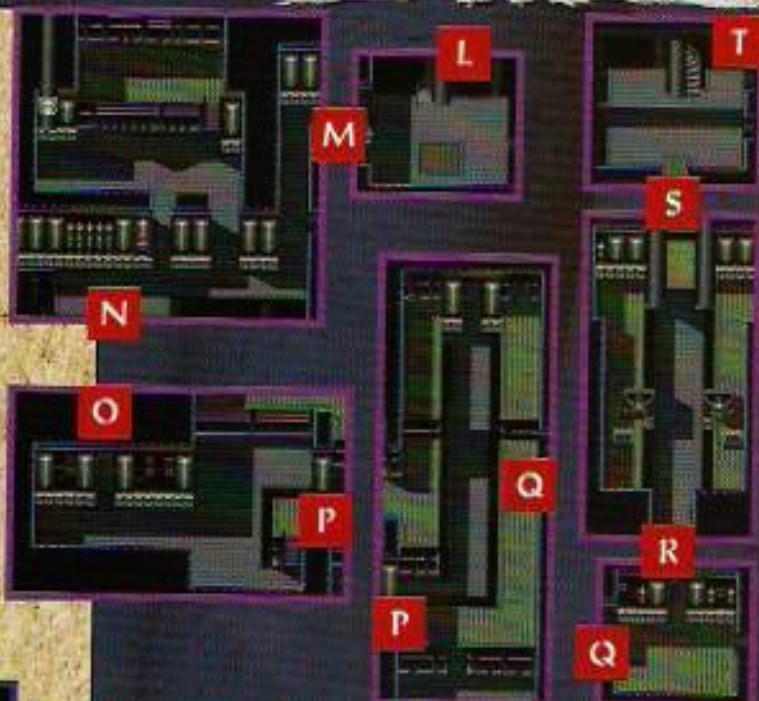




La Torre de Berruga

LA FUERZA DE LA EXPERIENCIA

Desde tu enfrentamiento con la Bruja de Hades, sabes lo importante que resulta el nivel de experiencia. Entre las puertas "N" y "O" podrás elevar tu nivel fácilmente si vences una y otra vez a tus enemigos entrando y saliendo de la sala. Si atacas a los cubos volantes con el ataque cuchillo, podrás vencer en todas las ocasiones utilizando un único golpe. Tómate tu tiempo para subir tu nivel suficientemente ya que vas a necesitar mucha fuerza para finalizar esta historia.



HACIA EL ZEPPELIN

HACIA LOS TERMINALES

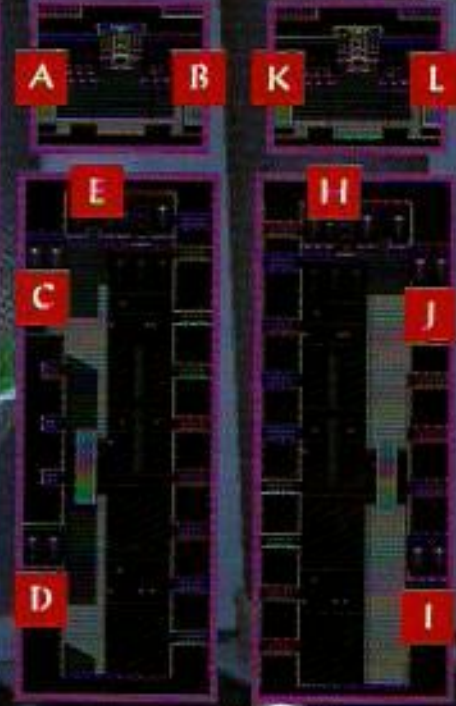
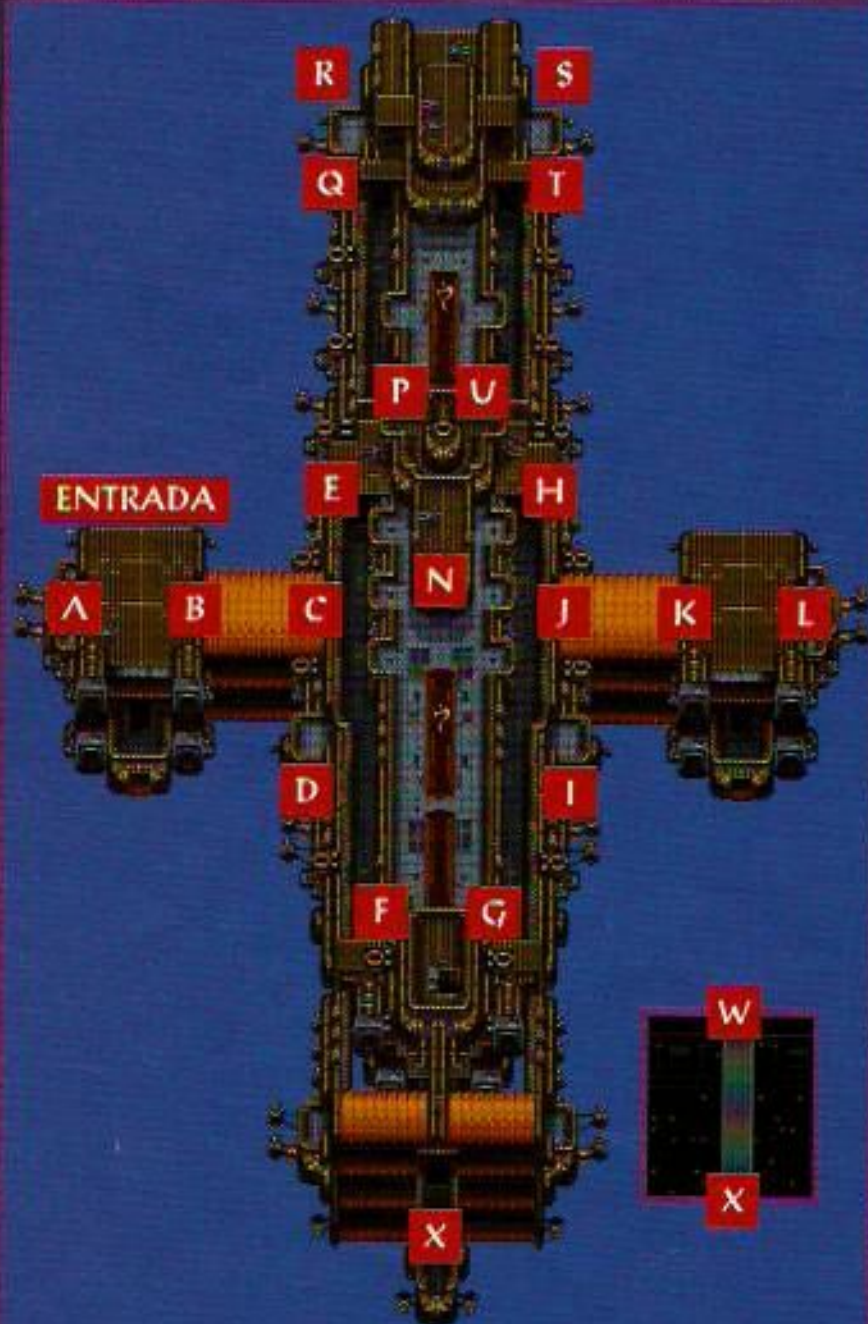
TRAS LAS HUELLAS DE BERRUGA

Los enormes robots guardianes vigilan las puertas que conducen hacia los terminales que controlan la energía de la instalación. Cada una de esas centrales ha de ser desactivada. Después de lograrlo podrás seguir a Berruga hasta su Zeppelin. Abajo a la derecha se encuentra el camino que tomó Berruga. Salta hacia el agujero y no le permitas a Berruga que tenga posibilidades de huir.



El Zeppelin

En todas las partes del Zeppelin hay soldados muy bien pertrechados. Las piezas fijas de artillería te harán la vida imposible pero nada ni nadie deberían de quitarte el placer de sabotear los planes de Berruga.



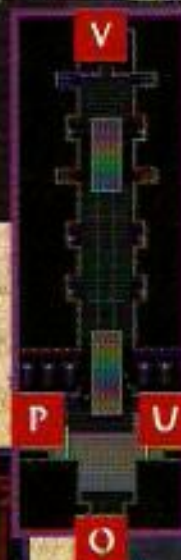
EXPLOSIVOS

Poco después de entrar en el Zeppelin te encontrarás con Lady Fidia quien te dará un saco repleto de bombas de relojería. Vigila muy bien este saco porque las bombas te ayudarán a acabar con Berruga. Una buena bomba en el momento y el sitio correctos a veces pueden hacer milagros.





Zeppelin de Berruga



BUENAS PERSPECTIVAS

Solamente podrás sabotear los planes de Berruga con la ayuda de las bombas. Hay que situarlas en los puntos estratégicamente importantes del Zeppelin y detonarlas. Los Terminales de las Computadoras de la nave serán los objetivos. Están por toda la nave. Cuando te encuentres frente a uno de ellos, pon una bomba, vuélalo y continúa hacia el siguiente terminal. Tendrás que colocar todas las bombas para que surta el efecto deseado. Después de colocar cada bomba date prisa, el tiempo con el que cuentas es limitado.



ACABAR CON EL HORROR

Has acorralado a Berruga y no tiene posibilidades de huida. Gracias a las bombas has logrado poner en jaque-mate al científico. Pero el futuro que le espera no se lo deseas ni siquiera a él. Los propulsores de la nave serán su destino final.



Berruga
Herrera
Barrón
Salvador

DESPUÉS DE LA EXPLOSIÓN

Con la ayuda de un pájaro, puedes abandonar el Zeppelin poco antes de que éste explote. Todo acaba bien. ¿Todo? No del todo, porque tus amigos que también estaban en la nave no tuvieron tanta suerte. Se encontraban a bordo cuando la nave explotó. ¿Qué habrá sido de ellos?



Las Ciudades

Antes de comenzar la última y decisiva tarea, deberías ocuparte de que las aldeas y ciudades se desarrollen. Su crecimiento marcará decisivamente el final de la aventura.

LITZ

Deberías hacer las siguientes cosas:

- ♦ Vete a Nirlago y consigue allí el latón. El pescador te fabricará una lata con ello y te la llenará de sardinas.
- ♦ Llévaselo al Gourmet de Liberita.
- ♦ Compra el diamante en el Sahara por sólo 1.000 Monedas.
- ♦ Llévaselo al Maestro Artesano de Litz y él sabrá lo que hacer con él.
- ♦ Coge el remedio contra la fiebre, más tarde un enfermo te lo agradecerá.



COSTASOL

Deberías hacer las siguientes cosas:

- ♦ Consigue el dibujo de la pista de aterrizaje de Willy en Nirlago y déjalo aquí. Pronto será construida.
- ♦ Lleva una foto de Costasol a Liberita. Loira y Nirlago.
- ♦ Lleva la carne al Gourmet de Liberita.



LOIRA

Jean,
Louis,
El vendedor de Vinos,
Matis el pintor,
Marylin la costurera
Pierre el manitas

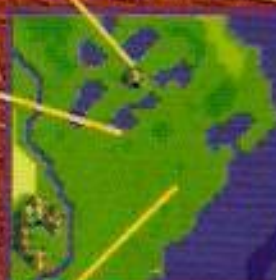
PERSONAS IMPORTANTES

GRANDES LAGOS
Servas

ENGLAND
Sir Rico el coleccionista de arte



NIRLAGO
Amanda,
Mick el cocinero,
Willy el constructor de aviones.



COSTASOL
Granja de Vacas,
Oficina Turismo.

LIBERITA
Eddy el inventor,
Bell,
Stoma el Gourmet
y las tres chicas.

LITZ
Médico en el hospital,
Maestro artesano.



NIRLAGO

Deberías hacer las siguientes cosas:



- ♦ Después de que se haya quemado Nirlago recibirás de su alcalde nueve cartas pidiendo dinero. Dale las cartas a personas que sean capaces de ayudar.
- ♦ Habla con Willy en Nirlago. Te dará el dibujo de la pista de aterrizaje.
- ♦ Al Norte de Nirlago encontrarás una cueva. Allí Servas espera a su prometida Nana. Llévale el anillo de compromiso que ella te dará.
- ♦ Habla con Mick, el cocinero, y dale consejos para la creación de una nueva receta.

LOIRA

Deberías hacer las siguientes cosas:

- ♦ En las elecciones para alcalde tienes que votar por Jean, si no la ciudad no crecerá.
- ♦ Consigue el óleo y llévaselo a Sir Rico. Luego devuélveselo a Matis.
- ♦ Prueba durante algún tiempo el vino de la bodega hasta que te guste uno y te regalen una botella. Una chica de un bar de Liberita te lo agradecerá.
- ♦ Apoya a Pierre, el manitas, con sus experimentos. Te regalará la cámara.
- ♦ Deja que Marylín, la dependienta rubia, te dé un traje y llévaselo a las tres chicas de Liberita.



LIBERITA

Deberías hacer las siguientes cosas:

- ♦ Llévale a Amanda en Nirlago la noticia de Bell.
- ♦ Vuelve con Bell y habla con él.
- ♦ Apoya a Eddy en su primer experimento, mueve la pesada máquina de sitio.
- ♦ Haz compañía a Bell en su pena, esto te dará una roca mágica.
- ♦ Apoya a Eddy en su segundo experimento, pulsa al mismo tiempo que él un interruptor.
- ♦ Vete a ver a Willy que, mientras tanto, habrá construido un avión.



El gran final

El círculo se cierra. En las profundidades de la Tierra hay un duelo decisivo entre las fuerzas primitivas. Los síntomas son buenos pero el final aún no está decidido...

LA OSADIA

Tu tarea en la superficie ha sido cumplida. Ya puedes regresar a las profundidades. Pasa al Portal en Sudamérica (al Norte de Siemviva) y regresa al mundo Interior, del cual viniste, para poder cumplir en él tu última tarea...



AGARACK & RAGNARA

Sube la larga escalera hacia la lucha... al final te esperarán nuevamente dos enemigos gigantes. El primero se puede vencer usando sus propias armas. Devuélvele las bolas de energía que te lanza en contra de él.

El segundo es el más duro de todos. Ten mucha paciencia porque el instante en el que le puedes atacar es muy corto. En el momento en que se encuentre al alcance de tu arma, tendrás que golpearle tantas veces como te sea posible. Piensa que tu enemigo tiene la opción de defenderse con su arma.



EL MAL

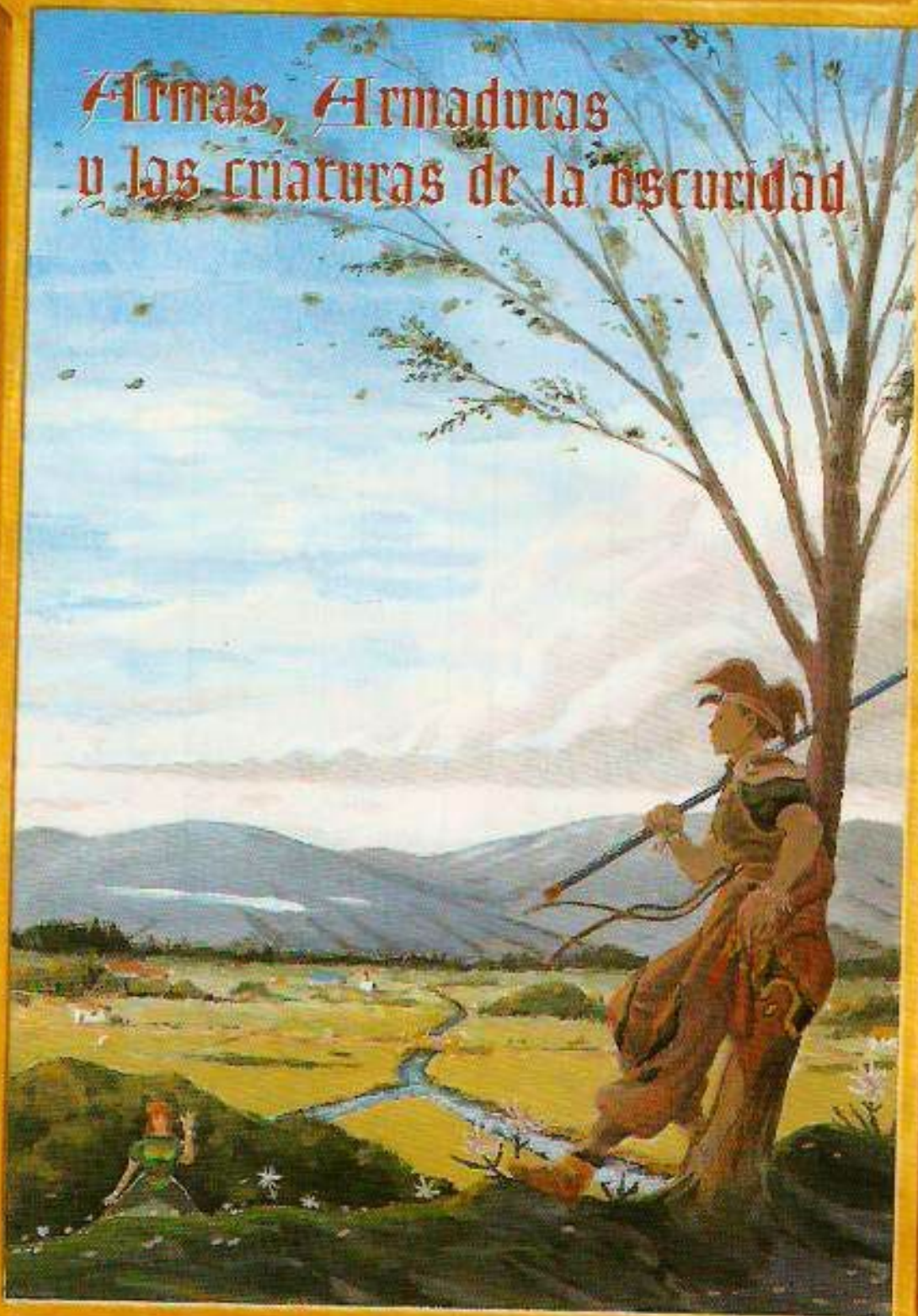
...está vencido. Pero por la aniquilación de Ragnar también tu destino quedará escrito, porque tú y la aldea de Krysta fuisteis creados por Ragnar.

Así que disfruta de tus últimas horas y espera a ver que es lo que el destino te depara...



Creo que la felicidad

Armas, Armaduras
u las criaturas de la oscuridad



Armas y Armaduras

El equipamiento cuenta mucho en Terranigma. Ocupate de tener siempre las mejores armas y armaduras.

ARMAS

NOMBRE	LUGAR	PRECIO	FUERZA	EFFECTOS
Lanza de Diamante	Krista	—	ANG+3	
Centro Hexagonal	Krista	170	ANG+4	
Lanza de Ra	Cueva/Siemviva	240	ANG+6/ABW+1	
Lanza de Piedra	Grecliff	—	ANG+8	Destruye Rocas
Lanza Punzón	Zue	—	ANG+9	
Colmillo de Loe	Leonera	—	ANG+12	
Lanza de Llamas	Eklemeta	—	ANG+14/GL+6	Fuerza del Fuego
Lanza de Bronce	Tiendas	880	ANG+17	
Cetro Solar	Tiendas	980	ANG+15/GL+4	Fuerza de la Luz
Lanza de Plata	Tiendas	1200	ANG+22	Temida por los Lobos
Pico	Tiendas	1770	ANG+25	Fuerza del Hielo
Cetro Espiritual	Liberita/Liotto	1650	ANG+24/KP+50	Sube puntos Fuerza
Tridente	Liberita	2100	ANG+28	
Lanza de Trueno	Costasol	2450	ANG+35/GL+6	Fuerza del trueno
Cetro de Tierra	Cueva G. Lagos	—	ANG+43/ABW+5	Fuerza de la Tierra
Lanza de Dragón	Yamei	3150	ANG+40/ST+3/ABW-3	
Cetro del Bufón	Castillo Dragón	—	ANG+48/ABW+3/GL-5	
Lanza Solar	Liberita	4350	ANG+51	Fuerza de la Luz
Lanza de Sirena	Torre de la Sirenas	—	ANG+37	
Naginata	Neotokio	—	ANG+58	
Lanza Crucial	Liberita	—	ANG+40/ABW-14/GL+14	
Lanza Heroica	Storkolm	—	ANG+80	Arma Última
Lanza de Xenon	Mu	—	ANG+44/ST+7/ABW-5	Cambia ABW por ANG
Cetro Vital	Costasol	—	ANG+53/ST-10/GL+20	Cambia ANG por GL
Cetro Protector	Siberia	—	ANG+50/ST-12/ABW+9	Cambia ANG por ABW



ARMADURAS

NOMBRE	LUGAR	PRECIO	FUERZA	EFFECTOS
Traje Protector	Krista	—	ABW+3	
Traje de Piel	Krista	190	ABW+5	
Capa de Naomi	Krista	—	ABW+6	
Traje Floral	Cueva/Siemviva	—	ABW+8	Contra envenenamientos
Armadura de Ra	Siemviva	380	ABW+10	Contra envenenamientos
Traje de Plumas	Nido Real	550	ABW+12	
Pieles	Indus	750	ABW+14	Protege del Frío
Armadura de Hielo	Eklemata	—	ABW+15	Protege del Fuego
Hábito	Lhasa	1080	ABW+18	Protege de Maldiciones
Harapos	Luran	—	ABW+3	
Cota de Malla	Tiendas	1280	ABW+22	
Pectoral de Plata	Tiendas	1550	ABW+26	Contra envenenamientos
Malla de Platino	Tiendas	1850	ABW+29	
Armadura de Plata	Tiendas	2500	ABW+35	Contra envenenamientos
Bata de Rayo	Liotto/Costasol	1220	ABW+20/GL+5	
Malla de Ninja	Yamei	1220	ABW+30/ST+8	Buena protección contra ataques
Armadura de Dragón	Costasol	3880	ABW+40	Protege de Rayos
Disfraces	Loira	480	ABW+20/GL+2	
Armadura Espiritual	Tiendas	4450	ABW+48/KP+40	Protege de Maldiciones mortales
Túnica	Astarica	—	ABW+40/ST-10/GL+15	Protege de la confusión
Armadura de Shogun	Neotokio	—	ABW+50	
Armadura Roja	Devota	6660	ABW+44/KP-90/ST+13	
Armadura Heroica	Storkolm	—	ABW+88	Armadura última
Armadura Protectora	Nirlago	7890	ABW+65/KP+40/ST-12	Protección total
Capa de sirena	Polo Sur	—	ABW+43	

LA FUERZA DE LA MAGIA Y DE LAS ARMAS

Aprende bien las propiedades de cada arma. En algunos puntos del juego, el arma correcta te puede ayudar mucho. Por eso tampoco deberías tirar ningún arma o armadura. Todavía podrías necesitarla.



Las criaturas de la oscuridad

Muchos y diferentes enemigos pueblan este mundo. Infórmate mediante esta lista de cuántos puntos de fuerza tienen y cuáles son sus debilidades.

	ESTRELLAS DE FUEGO Puntos de fuerza : 9 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Agua		MAGO DE LAS SOMBRAS Puntos de fuerza : 20 Ataques : Ataque Cuchillo		MÁSCARA CUCHILLO Puntos de fuerza : 9 Ataques : Ataque Aguja
	SUSTOS CON CASCO Puntos de fuerza : 6 Ataques : Ataque Cuchillo		GUARDIÁN DE CHAOS Puntos de fuerza : 23 Ataques : Ataque Cuchillo		SUSTO DE FUEGO Puntos de fuerza : 14 Ataques : Ataque Cuchillo
	ROSA DE SUEÑO Puntos de fuerza : 20 Ataques : Ataque Cuchillo		LILA DE PESADILLAS Puntos de fuerza : 20 Ataques : Ataque Cuchillo		VAINA DE TRUENO Puntos de fuerza : 10 Ataques : Levantar y tirar cuando están cerradas.
	PIRANA Puntos de fuerza : 6 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Rayo		GOBLIN DE DEFENSA Puntos de fuerza : 24 Ataques : Ataque Rápido Ataque Aguja		MORDEDOR DE PIEDRAS Puntos de fuerza : 5 Ataques : Ataque Cuchillo Ataque Deslizar
	GOLFm DE LAS CUEVAS Puntos de fuerza : 30 Ataques : Ataque Cuchillo		CORNEJA DE HADES Puntos de fuerza : 21 Ataques : Ataque Aguja Ataque Cuchillo		MONSTRUO DE LODO Puntos de fuerza : 30 Ataques : Ataque Deslizar
	ENANOS DE LAS RAÍCES Puntos de fuerza : 35 Ataques : Ataque Cuchillo		TORTUGA DE FUEGO Puntos de fuerza : 27 Ataques : Ataque Rápido Magia de Agua		BATRACIO DEL TERROR Puntos de fuerza : 44 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Agua
	SAPO DE TRUENO Puntos de fuerza : 60 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Agua		MOSCA VAMPIRO Puntos de fuerza : 18 Ataques : Ataque Aguja Magia de Fuego		LAGARTO DE SABLE Puntos de fuerza : 24 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Agua



Galería de Enemigos

	ESTRELLAS DE BRASAS Puntos de fuerza : 9 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Agua		BUITRE DEL INFIERNO Puntos de fuerza : 24 Ataques : Ataque Aguja Magia de Agua		BABOSA DE ARENA Puntos de fuerza : 30 Ataques : Ataque Deslizar
	PEONZA DE CRISTAL Puntos de fuerza : 34 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Fuego		YETI Puntos de fuerza : 80 Ataques : Ataque Cuchillo Ataque Deslizar		GEOBLASTER Puntos de fuerza : 12 Ataques : Ataque Cuchillo Ataque Deslizar
	PERRO LOBO Puntos de fuerza : 52 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Fuego		CAVERNÍCOLA Puntos de fuerza : 66 Ataques : Ataque Rápido Magia de Fuego		ENANO DEL PÁNICO Puntos de fuerza : 45 Ataques : Ataque Aguja Ataque Deslizar
	ZOMBI Puntos de fuerza : 99 Ataques : Ataque Rápido Magia de Luz		LUXARA Puntos de fuerza : 44 Ataques : Ataque Aguja		BATRACIO LÁTIGO Puntos de fuerza : 49 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Agua
	ENANO ACORAZADO Puntos de fuerza : 48 Ataques : Ataque Rápido Ataque Cuchillo		OMNIUS Puntos de fuerza : 54 Ataques : Ataque Aguja Ataque Cuchillo Magia de Luz		SAPO ACORAZADO Puntos de fuerza : 64 Ataques : Ataque Deslizar
	TRABANIA Puntos de fuerza : 20 Ataques : Ataque Aguja Magia de Rayo		FANTASMA Puntos de fuerza : 98 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Luz		BESTIA LOBO Puntos de fuerza : 106 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Luz
	MURCIELAGO Puntos de fuerza : 55 Ataques : Ataque Aguja Ataque Deslizar Magia de Luz		COSTILLA ANDANTE Puntos de fuerza : 105 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Agua Magia de Fuego		CABALLERO DRAGÓN Puntos de fuerza : 170 Ataques : Ataque Rápido
	ESQUELETO ROJO Puntos de fuerza : 120 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Fuego Magia de Luz		ARANA PAJARO Puntos de fuerza : 120 Ataques : Ataque Cuchillo Ataque Deslizar Magia de Fuego		CABALLERO GRAL Puntos de fuerza : 150 Ataques : Ataque Rápido
	GRAN MURCIELAGO Puntos de fuerza : 78 Ataques : Ataque Aguja Ataque Deslizar Magia de Luz		DUENDE DEL BOSQUE Puntos de fuerza : 95 Ataques : Ataque Rápido		PEZ DIENTES DE SABLE Puntos de fuerza : 187 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Rayo

	CLAVEL VENENOSO Puntos de fuerza : 148 Ataques : Ataque Cuchillo		SALMÓN MORTAL Puntos de fuerza : 10 Ataques : Ataque Rápido Magia de Rayo		BABOSA ÁCIDA Puntos de fuerza : 184 Ataques : Ataque Rápido.
	SAPO TORNADO Puntos de fuerza : 190 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Agua		OJO DE OMEN Puntos de fuerza : 179 Ataques : Ataque Estándar sobre el ojo abierto Magia de Luz Magia de Rayo.		CUBO Puntos de fuerza : 229 Ataques : Ataque Cuchillo Ataque Deslizar
	CENTURIÓN Puntos de fuerza : 312 Ataques : Ataque Cuchillo Frenazo de Chispas		CIBERNATOR Puntos de fuerza : 288 Ataques : Ataque Cuchillo Ataque Deslizar		ROBOT GUARDIAN Puntos de fuerza : 299 Ataques : Ataque Rápido.
	SOLDADO GUARDIAN Puntos de fuerza : 190 Ataques : Ataque Rápido.		BIO BABOSA Puntos de fuerza : 184 Ataques : Ataque Rápido.		DORMILÓN Puntos de fuerza : 160 Ataques : Ataque Rápido Magia de Rayo
	LADRÓN DE BOLSILLO Puntos de fuerza : 270 Ataques : Ataque Deslizar		MONJE DEL TERROR Puntos de fuerza : 230 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Luz		TARÁNTULA Puntos de fuerza : 241 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Fuego Ataque Deslizar
	OJO DE ACERO Puntos de fuerza : 168 Ataques : Ataque Estándar cuando tenga el ojo abierto		ROBOT THRILL Puntos de fuerza : 299 Ataques : Ataque Cuchillo Frenazo de Chispas		CUBO TORBELLINO Puntos de fuerza : 299 Ataques : Ataque Cuchillo
	CANONERO Puntos de fuerza : 342 Ataques : Ataque Rápido.		BALA DE ÁTOMO Puntos de fuerza : 270 Ataques : Ataque Rápido Magia de Rayo		CYBER CHIP Puntos de fuerza : 170 Ataques : Ataque Cuchillo Magia de Rayo

ELEGIR EL ATAQUE

La correcta elección del ataque decide, en la mayoría de las ocasiones, si ganas o pierdes. Todos los enemigos tienen algún punto débil que debes aprovechar haciendo uso de la técnica de ataque correcta. Bajo la denominación de "Ataque", hemos mencionado aquellas técnicas a las que cada enemigo es más vulnerable.





Enemigos Finales



CADETE/MARINERO

Este engendro del Diablo crea varias imágenes falsas de sí mismo. Su natural cobardía le lleva a lanzar su magia desde la sombra para volver a desaparecer rápidamente. Ten paciencia e intenta dar al Cadete verdadero.



GUARDIÁN DE LAS SOMBRAS

El veneno de su púa es mortal. Si intenta golpearte con su cola debes desaparecer de su radio de acción. Bloquea sus rayos de energía con tu escudo protector (X-Guard) e intenta lanzarle anillos de fuego.



PARÁSITO DEL INFIERNO

Siempre se retira a su cueva. Pero, también allí le puedes herir, atácale en cuanto abra sus ojos.



DIOS PAGANO

Un enemigo muy malvado que ataca con varias armas a la vez. Esquiva sus ataques y atácale a su vez con el ataque cuchillo sobre la zona central de su cuerpo.



FANGOSA

En tu lucha contra él, tendrás que contar con la ayuda del pequeño león. Esquiva lo mejor que puedas y tirale las piedras. Cuanta más fuerza emplees para lanzar, más corto será el combate.



BRUJA DE HADES

El odio fabricó las arrugas de su cara. Ten cuidado con su rueda de cristal ya que te restará mucha fuerza si te toca. Si lanza su calavera habrá llegado el momento de que la ataques con la técnica cuchillo o los anillos de fuego.



HITODERÓN

No son muy robustas, pero sí muy decididas. Defiéndete de sus ataques con todas tus fuerzas. Si se pega alguna a tu cabeza busca la lengua de fuego que lanza el dragón para poder quitártelo de encima.



AGARACK

Cuenta con varios tipos de ataque. Puedes esquivarle con saltos rápidos. Si te lanza una de sus bolas de energía utiliza tu arma para volverla contra él.



SERPIENTE BOLA (Ballet de Jubba)

Se mueve muy rápidamente e intenta quitarte tu Energía de vida con su roce. Concentra tus ataques sobre la parte roja brillante del monstruo. Con ataques cuchillo podrás quitarle esa parte e ir acortando la serpiente trozo a trozo.



PIES DE PÚAS

Vive en una feliz simbiosis con sus úlceras de púa. De ellas obtiene la fuerza de su vida. Si destruyes a éstas, él también morirá.



DOBLES OSCUROS

La mayoría del tiempo vuela demasiado alto como para que puedan alcanzarle tus armas. De vez en cuando bajará para atacarte. Tendrás que aprovechar este momento para lanzar tu ataque. Ten cuidado con el Tornado que produce porque te cansará y podría echarte de la cima.



SEÑOR DE LOS VIENTOS

Te enfrentas a este monstruo en caída libre. Evita sus golpes con movimientos rápidos y espera a que se encuentre a tu alcance para atacarle sin piedad. Repite tu acción hasta que le hayas vencido.



DEMONIO MORPH

En su primera aparición podrás vencerle devolviéndole su bola de energía. Cuando se transforma en un montón de murciélagos deberás evitar el contacto con ellos con rápidos movimientos. Cuando aparezca en su forma natural, atácale con el ataque cuchillo o con los anillos de fuego.



SATAQUARIO

Un tímido enemigo. Te deja poco tiempo para reaccionar porque sus acciones están muy bien pensadas. Espera hasta que se te acerque y atácale con un ultra-rápido ataque cuchillo. No pierdas nunca de vista a sus acompañantes.



MEGATRON

Usa sus cohetes y rayos de energía para robarte puntos de fuerza. Esquiva estos ataques con movimientos y saltos rápidos. Su debilidad son sus tres piernas. Atácalas con ataques cuchillo hasta que le hayas vencido.



RAGNARA

Mantente siempre en movimiento durante este combate decisivo y espera hasta que se acerque a la plataforma. Atácale entonces con el ataque cuchillo. El efecto devastador de sus olas de shock podrás disminuirlo utilizando tu escudo (X-Guard).

