

# Terranigma FAQ/Walkthrough (Spanish)

by TMola

Updated to v1.5 on Oct 15, 2013

```
TTTTT  EEE  RRRR  RRRR      A  NN  N  III  GGGG  M  M  A
  T    E    R  R  R  R      A A  NN  N  I    G    MM MM  A A
  T    EEE  RRRR  RRRR      A  A  N  N  N  I    G  GGG  M  M  M  A  A
  T    E    R  R  R  R      AAAAAA  N  NN  I    G  GG  M  M  AAAAAA
  T    EEE  R    R  R  R  A      A  N  N  III  GGGGG  M  M  A      A
```

Guía de Terranigma en Español  
(para SNES)

Versión: 1.5

Por TMola (tmola\_1@hotmail.com)

Empezada: 7\9\02

Terminada: 20\9\02

Última actualización: 14\12\02

\*\*\*\*\*

Actualizaciones:

Versión 0.1 : Comienzo a escribir esta guía. Aunque pienso tomármela con calma ( la última (Super Metroid) la hice en dos días ).

Versión 1.0 : Terminada la mayoría de las secciones que ves aquí abajo. La guía la terminé bastante rápido.

Version 1.5 : Nueva sección, guía de expansión. Tras mucho tiempo al fin la hice (en algo de 3 horas ^\_^). También, el documento ya no necesita ajuste a la regla. Agregada una sección de armas y armaduras. Otra sección más, de enemigos.

\*\*\*\*\*

Índice:

PRÓLOGO  
INTRO  
CONTROLES Y ATAQUES  
NOTAS ANTES DE EMPEZAR  
CAMINATA  
EL FINAL  
GUÍA DE EXPANSIÓN  
GUÍA DE ARMAS Y ARMADURAS  
GUÍA DE ENEMIGOS  
CRÉDITOS  
COSAS LEGALES

\*\*\*\*\*

Prólogo:

Otra guía mia más (con ésta ya van 5).

Un juego de RPG con excelentes gráficos (para lo que era la época) muy buen sonido, gran jugabilidad y una ALTA dificultad ( a veces uno se cuelga en el juego sin saber que hacer, y ademas subir de niveles es casi obligatorio). Mi tercer juego favorito de Rpg (para Snes), hasta ahora nadie supera al Final fantasy 6 (ni al 5) ( de paso se los recomiendo).

El juego lo bajé en español (yo y mis manías de bajarme los juegos en español), asi que muchos de los nombres son diferentes. Ahora si ya podemos empezar el juego.

\*\*\*\*\*

INTRO:

El mundo tiene dos caras una exterior y una interior. La luz y la oscuridad. El mundo de la luz trae crecimiento y el nacimiento de las nuevas vidas. El mundo de la oscuridad trae las eras glaciales. La luz crea seres inteligentes, el progreso se afianza. La oscuridad crea miedo y desequilibrio. Se les han dado los nombres de Dios y Diablo.

Se rompe el reloj y se crea la hora 13, aparece TERRANIGMA en el medio de la pantalla y la pantalla de PULSE START.

\*\*\*\*\*

CONTROLES Y ATAQUES:

EN CIUDADES:

A - Confirmar, elegir, hablar, etc...  
B - Saltar, cancelar  
X - Usar item equipado  
Y - Correr  
L - SIN USO  
R - SIN USO  
SELECT - Ir al menu  
START - Pausar el juego

EN BATALLA:

A - Atacar, presionar, etc...  
B - Saltar  
X - Usar item equipado

Y - Correr  
L - SIN USO  
R - X-Guard  
SELECT - Ir al menu  
START - Pausar el juego

LOS DISTINTOS TIPOS DE ATAQUE SON:

Cuchillo: Correr y apretar A. Un ataque bastante efectivo con cualquier tipo de enemigo, si la haces una vez tras otra puedes lograr invencibilidad, la llamada técnica: "CUCHILLO RAPIDO".

Aguja: Saltar y apretar A. Efectivo con monstruos voladores.

Rápido: Apretar repetidamente A. Efectivo contra enemigos rápidos, y para acorralar.

Deslizar: Correr, saltar y apretar A. Efectivo contra enemigos que esten en el suelo.

X-Guard: Defensa. Bastante inutil contra lo que sea, mejor contra proyectiles, como rayos, bolas de fuego, etc...

\*\*\*\*\*

NOTAS ANTES DE EMPEZAR:

Yo le estoy jugando en emulador (Zsnes v. 1.36) y no pienso nombrar lugares para salvarlo.

En el juego las ciudades pueden expandirse haciendo determinadas cosas, pero en la caminata no se hablara de ello y ninguna de esas acciones, eso tiene seccion propia.

Eso es todo.

\*\*\*\*\*

CAMINATA:

Elegí juego nuevo, ponele nombre a Ark (en mi guía le voy a decir Ark).

-----

CAPITULO 1: EL punto de partida

Naomi despierta a Ark, y Ark le dice que estuvo teniendo pesadillas, el mismo sueño todas las noches. Naomi te dice que salgas a tomar aire fresco. Ahora tenes control de Ark, intentá salir fuera de la casa y un chabón te dice que te llama el sabio, subí

arriba de todo y entra  
en la habitación del sabio. El sabio te reta por haber roto los telares,  
respondas lo que  
respondas tenes que ir a pedir disculpas (oooooh no).

Salí de la casa y anda a la casa grande al norte. Hablá con la chica de la  
izquierda y pedi  
perdón, volvé a la casa del sabio y ves que tres chabones estan intentando  
abrir la puerta  
azul. Elegi que quieres abrirla (así apuramos la historia) tirale con los  
tres jarros que hay  
en la izquierda y se abre la puerta, y los otros 4 tipos como típicos  
cagones se van. Entra  
en la puerta y seguí el camino hasta la caja. Intenta dos veces tocarla y se  
abre y sale un  
bichito. El bichito te dice que se llama Yomi. Te dice que podes entrar y  
salir de la caja  
cuando quieras y te da un tutorial de la caja.

Te dice que vayas a la sala de armas que hay un "regalito", anda a la sala y  
toca el punto  
brillante, decile que si y agarrala. Te dice que viene alguien y salís de la  
caja. Naomi  
viene y dice que tiene miedo y un presentimiento de que algo malo va a  
pasar. Naomi se  
transforma en una estatua de hielo y Yomi te dice que ahora todos los del  
pueblo van a estar  
así, y que recorras el mundo en que vives.

Equipate tu arma, habla con Naomi y Ark deduce que el viejo debe saber algo.  
Sali del sótano y  
anda a la entrada de la casa, el viej... el sabio te pregunta si quieres que  
las personas  
vuelvan a ser como antes, decí que si y el viej...sabio te dice que salgas  
del pueblo y que  
visités la 5 torres, seguí al sabio y preguntale de las torres y de la caja  
(si te interesa)  
y agarrá lo que hay en los cofres. Salí del pueblo por la puerta del Sur.

Al Suroeste del pueblo tenes un torre, entra en ella.

#### PRIMERA TORRE

La puerta te habla, respondele lo que sea y entra en la torre.  
(si todavia no leiste la guía de viaje y la de batalla, leelas)

Mata a los bichos y entra en la puerta de arriba. A la derecha tenes una  
Roca mágica, agarrala  
y mata a todos los bichos, de uno saldra un espíritu que te dice que los  
seres vivos son  
zombis, que salves a los demas como a el, y entra en la puerta a la derecha  
de donde viniste.

Agarra la roca mágica a la izquierda, un bicho a la derecha tiene un  
espíritu que te dice que  
hay que saber observar, agarrá el cofre de la izquierda y metete por la  
ventana abajo del  
cofre. Subí por la cadena hasta el próximo piso.

Seguí el camino hasta una parte en la que no hay barandal y tirate por ahí, agarrá la roca mágica a la izquierda y metete por la puerta de arriba a la derecha.

Seguí el camino hasta que llegues al guardián, hablale y te tira cuatro Jubas.

4 Jubas: Aca te voy a dar una técnica que te va a servir para el resto del juego. Usa el ataque cuchillo (el de correr y atacar) una y otra vez, si lo haces bien no te tendrían que hacerte ningun daño, a esta técnica le dire cuchillo rápido. Son muy fáciles.

Una vez que les ganes, el guardián te dice que podes entrar en la puerta, entra y en una animación (si se le puede decir animacion a eso), te muestran que hoy ha renacido Eurasia (Europa y Asia), también te muestran que algunas personas de Krysta volvieron a la normalidad. Apareces fuera de la torre.

Ahora anda a la segunda torre que esta al Noroeste de la torre 1, cruzando un puente.

## SEGUNDA TORRE

Entrá. Agarra la roca mágica de la izquierda y seguí matando bichos hasta que aparezca un espíritu. El espíritu te dice que te fijés en los colores de la gemas que tienen en la frente las estatuas. Agarrá el cofre abajo a la derecha. Andá a la derecha donde hay dos estatuas y mové a la izquierda la de la izquierda. Subí por las escaleras.

Mata al bicho para que aparezca un espíritu y agarra la roca mágica. Apretá el botón que hay arriba a la izquierda y metete por donde viniste.

Andá a la izquierda y empujá la estatua de la derecha a la derecha, subí por las escaleras.

Agarrá el bulbo curativo que hay abajo, apretá el botón de la derecha y andá abajo, NO por donde viniste. Entrá en la puerta que acabas de abrir.

Apreta los botones de la derecha y la izquierda. Mové la estatua con la gema roja y apreta los dos botones que faltan, esto hace que aparezca un puente, subí por la puerta que acabas de habilitar.

Agarrá la roca mágica. Mové las estatuas de gema roja ( hay 2 ), para el lado contrario al centro. Entra por la puerta de arriba.

Agarrá un pote y tiralo al botón que hay abajo, habla con el guardián y te deja entrar en la

puerta. Tras la animación te dicen que hoy renació Sudamérica (yeah, ahí vivo yo, y posiblemente ustedes también). Reviven un par de chabones mas en Krysta y salís de la torre.

Al Noreste de la torre 2, y al norte de Krysta esta la torre 3.

#### TERCERA TORRE

Entrá en la torre. Anda caminando despacio por las plataformas móviles y una vez que llegues al otro lado salta a la plataforma de la derecha, entra en la puerta de arriba a la derecha y agarra la roca mágica. Volvé y seguí por el camino del medio y entra en la puerta.

Aca seguí el camino y cuidado con el pasillo de la izquierda que hay un par de lanzas, si usas la técnica cuchillo rápido no te tendrían que tocar. Joga con los botones y cruzá a la derecha, por más que lo intentes no te podes parar en una plataforma mientras se mueve así que, primero movelas y paralas formando una escalera y cruza. Seguí el camino. Cuidado con los cadetes y sus miradas sexys ( ¡de veras tiene ese ataque, al que no me crea le puedo mandar una imagen! ). De vuelta cuidado con las lanzas y matá al guardián con un ataque aguja o deslizar y metete por la puerta.

Saltá a alguna plataforma y seguí el camino hacia arriba, abri la puerta y entra.

Anda abajo a la derecha y agarra la roca mágica. Anda abajo a la izquierda y agarra el sello insomnio del cofre. Apreta los dos botones para que se abra la puerta y sale una horda de Jubas (8), matalos y entrá en la puerta.

Seguí todo el camino alrededor y andá a la plataforma de abajo, aparecen tres cadetes, le tenés que pegar al auténtico y creo que siguen el orden izquierda, arriba, derecha. El Guardian te felicita y te deja entrar en la puerta. Otra animación y te dice que renació África, reviven un par de tipos mas en Krysta y salís de la torre.

A la derecha (Este) de la torre 3 esta la 4

#### CUARTA TORRE

Entrá y hablá con el guardián, y te hace pelear con tres marineros, usa el cuchillo rápido y listo. Caminá sobre las sogas y matá bichos hasta que aparezca un espíritu, andá hasta arriba y tirate por el hoyo.

Tirate por el agujero de arriba a la derecha. Seguí el camino arriba y entra

en la puerta.

Anda abajo a la derecha y agarra la roca mágica, anda abajo a la izquierda y agarra el cofre.

Subí, subí y anda abajo a la derecha y caminando por la soga agarra la roca mágica. Seguí a

la izquierda y agarra los cofres. Tirate por el hoyo. Tirate de vuelta.

Volviste a la sala de los 4 agujeros, tirate por la de abajo a la derecha.

Seguí el camino y

entra en la puerta. Subí. Subí. Subí.

Arriba a la izquierda hay un cofre con hilo diamante (asegurate de agarrarlo), caminá por la

soga de abajo y agarrá la roca mágica que hay más arriba, caminá por la soga de arriba y tocá

la puerta. El guardián dice que te preparó un espectáculo impresionante.

Aca tenes que pelear con un montón de Jubas en fila. Pegale con el cuchillo rápido siempre al

que esta ultimo (el de otro color) hasta que no quede ninguno, no hace falta que los mates

cuando se salen de la fila pero es mejor así no molestan.

Salís y ahora podes entrar en la puerta, revive Norteamérica, unos cuantos tipos mas en Krysta

y salís de la torre.

Ahora tenes que ir a Krysta (si o si) para hacer una armadura.

Krysta

Anda al telar y a la derecha, habla con Naomi (con el hilo de diamante), te dice que va a

hacer con ello una capa que aumenta la protección, dice que te vayas a dormir y que para

mañana lo habrá terminado. Andá a dormir. En mitad de la noche Ark

(durmiendo en el piso como

pocos) se despierta, andá al telar y habla con Naomi.

Te dice que la capa la está por terminar, que vuelvas por la mañana,

pueeeees vete a dormir

otra vez. Despierta (besando el piso, :b) y se levanta. Anda a hablar con

Naomi y te da la

CAPA DE NAOMI, Okey listos para irnos.

Anda a la torre 5 que esta al Sureste de la 4.

QUINTA (y ultima) TORRE

Equipate la capa de Naomi y entrá. El guardian te va a inmovilizar y te va a tirar una

esfera, que la capa de Naomi refleja. Subí, subí, subí y anda a la derecha (la luz te hace

caer al principio de la torre). El guardian te dice que este sera tu último desafío. Subí

hasta que aparezca un escorpión, tu primera verdadera final.

GUARDIAN DE LAS SOMBRAS: Dale duro a un brazo (con el ataque rápido) a algun

brazo hasta que se rompa, entonces ponete donde estaba el brazo y con el cuchillo rapido pegale al otro brazo e inmediatamente vuelve a tu posición inicial. Despues de que se rompa su otro brazo empieza a darte con la cola, entonces dale a la cara hasta que se le rompa un poco y segui dandole de la misma manera que con el segundo brazo hasta que muera del todo.

El guardián te felicita y te dice que tu verdadero viaje empieza aquí y que vuelvas a ver al anciano, revivís Australia, los que faltaban revivir en Krysta y salís de la torre.

Al Noroeste de la 5°ta torre hay un lugar al que podes entrar. Ve alli.

Seguí el camino hacia arriba, para matar a los bichos de fuego que hay en una plataforma aislada tirale con los potes. Entrá en la puerta de arriba. RENACIÓ POLINESIA.

Al Norte de la 3°ra torre hay otro lugar al que podes entrar. Entrá.

Mové la piedra de la derecha hasta el tope. La del medio, solo lo necesario para pasar a la derecha. La de la derecha hasta el tope arriba. Y empuja la que tenes a la izquierda. Entra en la puerta. RENACIÓ MU.

Ahora sí, vuelve a Krysta.

KRYSTA

Andá a hablar con el anci...viej...sabio. Te dice que renacieron los continentes, pero que todavía no hay vida. Anda a la casa de Naomi y intenta hablar con ella, dice que esta muy triste porque te vas y no te quiere ver. VAAAAAAMONOS.

Andá a la derecha de Krysta. El sabio te dice que esa brecha lleva al mundo exterior, que antes habia mucha flora y fauna, pero ahora ahora solo hay tierra yerma (no se que es yerma pero no importa) y que su deseo es ver renacer al mundo, te dice que no podras volver hasta cumplir tu misión, te pregunta si te queda algo por hacer, decí que no y te dice que la lanza diamante solo recupera energía bajo el cielo cristalino. Caete por el agujero y ves como Ark se va a OtRo MuNdO.

CAPITULO 2: RESURRECCIÓN DEL MUNDO

Llegas y Ark se pone a pensar y Yomi le dice que se ponga las pilas y que empiece a actuar. Salí de aca.



Anda al Sur entre las montañas y entra, agarra la roca mágica y salí.

Ves ese oasis que hay alla al Sur de la grieta, bien andá alla.

Ni bien entras una voz te llama y te dice que vayas, ve hacia arriba, y el árbol dice que te esperó mucho tiempo. Metete por abajo, agachandote.

Arriba, arriba. ¿Ves ese capullo gris que tiembla?, bueno es como si fuera un cofre así que agarralo para obtener un antidoto. Andá a la izquierda y agarrá el capullo y más a la izquierda hay otro. Bajá. Agarra el capullo, subí las escaleras y agarrá el capullo. Bajá por la escalera de la derecha y seguí a la derecha. Bordea la laguna y seguí por la derecha. Usa las piedras para matar a los peces y cruzá el puente que se arma. Tirate por el agujero (habia una manera mas rapida, pero no comías todos esos items).

Agarrá el capullo, anda a la izquierda y move las piedras para poder pasar, agarra los dos capullos (el de arriba tiene la lanza de RA), andá a la derecha y agarrá el capullo. Volve adonde caiste al principio y andá a la derecha, agarrá el capullo y entrá en la puerta.

Andá a la izquierda hasta que no se pueda más, andá hasta arriba hasta que no se pueda mas y andá a la derecha hasta que no se pueda mas. Agarrá a esos bichitos que disparan y tiralo, pasá y entrá en la puerta.

Agarrá los tres capullos, seguí el camino y subí por la escalerita, andá abajo, tirá los capullos malvados, empujá las piedras, y seguí a la derecha.

Seguí para arriba, matá al bicho y aparece un espíritu que te dice que lo sigas, seguilo. Seguí siguiendolo, bajá por las ramas. Hablá con la planta y te dice que agarrés las plantas que te servirán de aletas, agarrá lo que hay a la izquierda de la planta, Yahoah ahora puedes nadar, Yomi sale y te habla un poco. Andá y hablá con la planta a la izquierda, agarrá la roca mágica que hay abajo. Volve arriba, entrá en la puerta, saltá el agujero que hay a la izquierda andá abajo y continuá a la izquierda.

Pasá por los bichos y andá para arriba entrá en la puerta de arriba a la derecha. Andá para abajo y entrá en la puerta. Bajá y metete por la puerta. Metete por la puerta. Hablá con la plantita y te da la gota de Ra. Seguí a la derecha, agarrá el capullo para conseguir el traje floral, mas a la derecha hay una roca mágica (no se ve muy bien por la catarata). Izquierda, arriba, puerta de la derecha, puerta de la izquierda, arriba.

Andá a la puerta que hay arriba a la izquierda (mas bien al medio), andá a

la izquierda  
(tirando los capullos rojos) y bajá por el primer camino a abajo, seguí por  
ahí y anda a la  
derecha hasta la puerta de la derecha, entra. Continúa por la izquierda y  
andá para arriba  
y andá a la derecha, antes de entrar en la puerta usa la gota de Ra,  
entonces entrá en la  
puerta.

PARASITO: Tenes que adivinar por que agujero va a salir y entonces darle con  
la tecnica del  
cuchillo rápido. Despues de darle unos cuantos golpes, cambia su manera de  
atacar, ahora hay  
un bicho arriba (que merece ser golpeado) y un cienpiés que sale por los  
agujeros. Una buena  
idea sería ponerse del lado derecho del ojo y ahí darle con el ataque  
rápido, y cuando te  
tire los bichitos, darle con el cuchillo rápido. Dale a ese ojo de ahí  
arriba hasta que la  
palme. Y eso puede ser muuuuuuuuuuuuuuuucho tiempo, si quieres hacer mas  
rapida la pelea,  
te digo que el deslizar le saca cerca de 7. Te da 330 de Exp (sin contar los  
bichitos  
molestos (65 cada tanda)).

Te dice que van a renacer las plantas, pero todavía es muy pronto para que  
renazca el  
mundo. Te muestran una bella (pero demasiada pixelada) animación de como  
renacen las plantas  
en todo el mundo. Salís afuera del arbol, hablá con el arbol y te da un  
amuleto floral. A  
la izquierda hay un espiritu que te vende cosas (una armadura mejor a la  
floral, aunque a  
mi no se me da por comprar armaduras( ni me tocan :) )), ya nos podemos ir  
de aquí.

Anda al Norte, entre las montañas entras a un lugar que se llama Guiana.

Seguí el camino extremadamente obvio, y salís del otro lado.

Andá a la entrada de la montaña que hay al Oeste (izquierda) y una planta te  
dice que paso  
algo con los pajaros y quieres que los resucites. Los espíritus te venden un  
par de huevadas.

Andá a la montaña al Norte a GRECLIFF.

GRECLIFF

Andá a la derecha y entrá en la única puerta que hay. Entrá en la puerta de  
arriba a la  
derecha saltando por los escalones. Andá a la izquierda y mové la piedra,  
sacá las piedras  
que tiene enfrente la otra piedra, tocala y se convierte en un Golem de (¿  
ya adivinaste?)  
piedra. Entrá en la puerta de abajo.

Subí por la enredadera, entra en la puerta, agarrá el Elixir vida, salí y  
bajá la

enredadera. Entrá en la puerta de la derecha y entrá en la puerta de arriba a la derecha.

Entrá en la puerta de la izquierda.

Cuidado que los bichos de (geez) piedra hacen un terremoto que te paraliza.

Subí la

escalera a la izquierda y la otra escalera y andate por el costado

izquierdo, bordeando

el "precipicio" y salí por abajo.

Hace todo el camino a la derecha, subiendo y bajando enredaderas y entrá en la puerta de

la derecha. Entrá en la puerta de arriba. La puerta de la izquierda. Pelea con las

(KUAJJJJJSTUP) piedras y agarrá el cofre que tiene la lanza de (¡maldita sea!) piedra.

Equipátela y rompe la (N0000000000!) piedra que cayó.

Salí para abajo, derecha, abajo, izquierda y entrá en la puerta de arriba que ignoramos

antes. Saltá el agujero de abajo (el 1°) y el otro y entrá en la puerta de abajo.

Derecha, subí las enredaderas y bajá la que hay más a la derecha y subí la que está más a

la derecha y subí y subí por las enredaderas y (phew) subí para agarrar una roca magica.

Entra en la puerta que tenes al lado.

Subí un poco y rompe las (¡no me hagan decirlo mas!) piedras que hay a la izquierda y bajá.

Subí por los escalones hasta arriba y andá a la izquierda. Bajá por la enredadera de mas

abajo, agarrá la roca mágica y volvé a subir. Bajá por la otra enredadera y tirate por ella.

Apretá izquierda todo el tiempo. Agarrá el cofre y tirate por la enredadera de la izquierda.

Dejate caer.

Andá a la izquierda, seguí a la izquierda y entrá en la puerta. Agarrá la roca mágica que

hay en el extremo arriba-izquierda, y metete por la puerta que hay más a la derecha. Seguí

todo el camino de... (me estan cargando? ) y metete por la puerta de abajo.

Subí por los

escalones (no voy a decir de que material) y agarra eso que brilla en el nido, los GARFIOS.

Ahora subí escalando la pared y agarrá el cofre. Tirate abajo todo lo que se puede (mas

abajo aún que la puerta) y andá a la derecha.

Derecha, derecha, subí por la pared y bajá por los peldaños (o como los quieran llamar) y

andá a la izquierda, subí los peldaños y agarrá el cofre. Volvé a la izquierda y subí otra

vez (en realidad la primera vez bajaste) por los peldaños y entra en la puerta.

Andá a la derecha (por el agua o no), seguí el camino y entrá en la puerta.

Seguí pa'bajo.

Agarrá la roca mágica y el cofre que hay a la izquierda.

Andá para abajo (por los escalones) y tirate en el hoyo. Mantené apretado a la derecha.

Caes al lado de una roca mágica, agarrala y tirate para abajo. Seguí a la izquierda, bajá por la enredadera (me estoy cansando de escribir eso tambien) y seguí a la izquierda. Entrá en la cueva de la izquierda y agarrá el Elixir vida. Subí por los peldaños de mas a la izquierda (los otros son al P-do) y subí hasta que llegues contra la final.

Dobles oscuros: Este pajarraco te tira con 3 pajaritos (o plumas) que te persiguen. Tambien tiene un ataque que se transforma en un remolino y te tira de la plataforma, justo antes de que haga eso le tenés que pegar un golpe (de masomenos 12) y tiene 90 HP asi que no debería ser demasiado problema. El problema empieza despues de que le sacas la mitad llama a un pajaro que te piensa usar de inodoro mientras el otro pajaro continua sus ataques. Te da 500 de experiencia.

Una voz te dice que han renacido los pájaros pero aun es muy temprano para que renazca el mundo. Aparecés en el santuario.

Andá saltando las plataformas hasta la pared de arriba, y entonces escalá por ella. Subí la pared y andá a la derecha, tirá la piedra y subí por la enredadera y habló con el rey de las águilas. Te agradece ( Oh thanks a lot :) ) y dice que en Huracania sopla el viento que les dice cuando deben migrar, pero que este año todavia no sopló. Así que tendras que ir a Huracania. Bajá y habló con la gaviota de la izquierda y te llevó a Huracania.

La inutil gaviota tras dar un montón de vueltas innecesarias te deja en Huracania.

Entra en la cuevita, segui el único camino que hay hasta las tres piedras (okey, de ahora en mas, ya voy a decir piedras) y tirá las tres piedras al agujero. Una voz te agradece e invoca(¿?!) al viento. Salí de la cueva y habló con la gaviota.

La gaviota, tras dar su tanda mínima de vueltas innecesaria, te lleva de vuelta al nido del rey.

Andá a hablarle al rey, te da el amuleto viento y te dice que si quieres viajar a otro lado que hables con las gaviotas, justamente lo que tenemos que hacer. Hablá con la gaviota de la izquierda (desconozco para que sirve la del medio, porque te lleva a un continente que

no hay nada (eso creo)), para ir a Safarium.

La gaviota tras dar 2 vueltas inútiles aterriza en Safarium.

Simón el rinoceronte, la tortuga Casiopeta y Leo el rey león desaparecieron.

Salí de acá y

andá abajo donde hay un montón de árboles.

ZUE:

(esto va a ser larguito)

Anda a la izquierda, arriba (metiendote por entre los arbustos (agachandote (apretando A

(¿o B?))) y metete por el primero de la derecha. Anda a la derecha, tira los arbustitos y

anda al camino de arriba, agarra los cofres y habla con la planta, vuelve a la izquierda.

Metete por el camino que estaba un cachitín más arriba. Anda arriba. Procura matar a la

tortuga de la izquierda, porque suelta un espíritu (y tenes que liberar 4, por ahora), anda

arriba. Anda para la derecha, para arriba, mata a los dos bichos (uno tiene un espíritu),

anda abajo a la derecha, mata a la tortuga (tiene un spirit), anda arriba, abajo a la

izquierda, y a la izquierda. Anda para arriba metiendote por el agujero que hay entre los

árboles, baja la enredadera y mata a los sapos, uno tiene un espíritu.

Agachate y pasa por

el pasadizo y entra en el primer altar, acercate a los espíritus y ellos

harán renacer una

parte del bosque.

Anda abajo y agarra el cofre con un eixir vida, anda abajo a la derecha (si donde ya habíamos

estado), arriba, arriba para comer dos cofres (uno tiene la lanza punzon), abajo a la

derecha, abajo y por el agua a la derecha.

Subi a tierra, anda arriba para comer un cofre, y abajo para continuar.

Rompe la (aca vamos

de vuelta) piedra y pasa, mata a la tortuga (tiene un espíritu) y anda a la derecha. Por el

lado de abajo, entre los arbustos hay un pasadizo, mata a las tortugas (una de las 4 tiene

un espíritu) y agarra el cofre. Baja por la enredadera que hay arriba a la derecha, anda

arriba a la derecha y Ark nota que la pared se podría tirar de un soplido (y casualmente

los sapos tienen un ataque de soplido) hace que te peguen con su contra ataque de soplido

y que te tiren contra la pared; entonces mata a los sapos (uno tiene un espíritu) y anda a

la derecha, subi por las enredaderas y anda a la izquierda. Agarra la roca mágica y mata al

bicho (tiene un espíritu). Andaa la derecha y entra en el altar. Los

espíritus reviven otra

parte del bosque.

Anda hasta abajo (por el agua), hasta tierra firme tira la (en cualquier

momento de dejar de hacer la guía) piedra al agua. Pasa por sobre ella y anda arriba para comer dos cofres, y anda abajo. Mata a los lagartos (uno tiene un \_espíritu\_, que bien solo lo tengo que decir 4 veces más), anda abajo. Baja por la enredadera y mata a los sapos (uno te da un espíritu), baja. Mata (MATARAS, MATARAS) a los sapos (uno tiene un espíritu), anda a la derecha para agarrar una roca mágica. Vuelve hasta donde estaban las P I E D R A S y tirate al agua y nada para abajo a la izquierda. Mata a los bichos ( uno tiene un espíritu) y sigui abajo. Derecha. Entra en el altar y reviven otra parte del bosque. YA SOLO FALTA UNA PARTE.

P.D.: Cerca de la entrada hay un cofre con un Elixir suerte.

Desde el tercer altar: Anda a la izquierda, subi a tierra firme, agarra la roca mágica. Vuelve adon de estaban las piedras móviles y anda abajo a la derecha, abajo, abajo, y ahora puedes entrar en una caverna que tiene un jefe.

DIOS PAGANO:

(se puede hacer en un plis con el truco del cuchillo rápido)

Para esquivar esa flamas corre de un lado a otro y para esquivar las guadañas trata de ir con calma y saltarlas de ser necesario. Atacalo con el ataque cuchillo cuando se extiende, revelando el centro del cuerpo, que generalmente es cuando ataca con las guadañas (creo que la lanza de RA le saca un poco más que las otras). 300 de EXPERIENCIA. Despues de sacarle bastante energia (para lo que era mi pobre nivel 11), cuando parece que lo hubieras derrotado aparece en su segunda forma. Ahora es como un pterodactilo (se ve que no tuvo tiempo de acomodar las piezas en su lugar). Estate preparado para corre en cualquier momento, porque puede tirar rocas de los costados; y además puede tirar flamas. Pegale cuando te venga con el cuerpo encima y mucho no deberia durar ya que le puedes embocar como cinco golpes juntos.

Una voz te dice que los mamíferos recuperaran su forma original, pero aun es demasiado pronto para que renazca el mundo. Una ligera animacion, y reapareces en Safarium.

SAFARIUM:

Si quieres habla con los animales, metete en la cueva al lado de la catarata. Vienen unos leones y te quieren comer, despues viene otro y los detiene, seguilos. Ahora estas en la leonera, habla con los dos leones de abajo a la izquierda que te cuentan de que su hijo Liam

esta perdido en el cañon y sali de Safarium.

Mas al Sur de donde estaba Zue hay una entrada a la montaña, el cañon.

CAÑON:

Anda para abajo y tirate por la enredadera (cosa que puede tomar un tiempo (10 segundos casi exactos)), anda a la izquierda. Ves que hay un monton de pajaros molestando a un leoncito, destroza a los pobres bichos y habla con el leoncillo, es Liam, y dice que se unira a ti. De ahora en mas tenes que ir cuidando que no le peguen, seguilo hasta una parte en que se traba, mové la piedra y subí. Y encima cuando llegas arriba te bardea diciendote que sos muy lento.

Anda a la derecha, entra en la cueva y si estas preocupado mata a todos los monstruos de la pantalla, ahora si anda a la derecha, habla con Liam y anda para arriba. Liam piensa que es divertido (claro, el porque no tiene que pelear) y se va para arriba. Ve arriba.

Segui el camino, hablale en la parte que se queda trabado y segui para abajo y cuando te pregunte si por el de abajo o el de la derecha, responde que a la derecha. Segui el camino arriba (pero no te vayas a ir sin Liam).

En esta pantalla dice que te va a seguir de cerca para verte pelear. Despues de matar a los bichos (y recibir los merecidos elogios :>), anda a la derecha y Liam tiene ganas de cruzar el puente de piedra, cruzalo AL MISMO TIEMPO QUE LIAM. Segui a la derecha.

Aca Liam te va a jugar una carrera (que no se puede ganar) y se burla al ganarte, segui a la izquierda.

Aqui Liam te dice que le parece que hay un monstruo cerca (y no esta equivocado), seguilo por abajo hacia la izquierda.

FANGOSA: Ves esa piedra que hay a la derecha, agarrala y partisela en la cabeza al bicho (toma carrera), despues de unos 6 golpes dice que de ahora en mas se va a portar bien y te regala un puente.

Lo malo es que ese puente es una trampa y caes a un agujero. Liam se enoja y empieza a cagar a palos a Fangosa. Fangosa pide perdon y Liam (aparentemente) la perdona, baja y agarra un piedra lunar que se le cayo al jefe (eso lo vas a necesitar muchiiiiiiiiisimo despues) te dice que esperes que va a llamar una gaviota.

La gaviota te lleva a Safarium, obviamente dando vueltas inútiles antes.

Anda con los padres de Liam, Leo te agradece y te da el colmillo de Leo (una lanza). Salí de Safarium y anda al Este, pasando Arabia hay un río, anda adonde hay dos árboles juntos. Esto es Indus.

Cruza el puente, la armadura que vende el espíritu es buena, salí por la derecha.

Anda a la montaña que está al Este, Eklemata, donde duermen los espíritus de la humanidad.

#### EKLEMATA:

Aca está el leno de los lobos que llaman refuerzos (más lobos) y unas especies de cristales de hielo voladores. Anda a la abajo a la izquierda para agarrar una roca mágica. Anda arriba a la izquierda y arriba.

Subí por las enredaderas y anda a la derecha, mucho cuidado con los yetis que son muy agresivos una vez que les pegas (y encima sólo dan 21 de experiencia), baja por las enredaderas, anda a la derecha y subí por las enredaderas y anda a la derecha.

Yomi te dice que eso es una fuente termal y que el yeti se debe estar curando una herida, baja por las enredaderas y entra en la caverna.

Seguí todo el camino bordeando las paredes y llegas a unas piedras que tenés que tirar, seguí abajo y subí por las enredaderas. Anda arriba y tirate por la rampa (con cuidado de no chocar por el camino con las piedras) de más a la izquierda, tu cabeza dura rompe la pared y podés agarrar el cofre que tiene la armadura de hielo (pero creo que te conviene la que compraste antes). Vuelve a subir y ahora tirate por la enredadera de la izquierda. Agarra la lanza en llamas y vuelve arriba. Volveeee a subir y ahora tirate por la rampa de la derecha, seguí el camino y entra en la puerta. Baja y salí por la puerta. Habla con la planta y te da una de sus hojas.

Vuelve todo el camino adonde está el yeti. Equipate las hojas y usalas en la fuente termal. El yeti piensa que sos amigo y te dice que lo sigas. Seguilo habla con el y te cruza al otro lado.

Anda arriba, anda a la derecha, por abajo hay una subida para llegar al cofre, agarralo y subí por las enredaderas que hay a la izquierda. Anda a la izquierda y subí



las enredaderas,  
anda abajo a la izquierda para agarrar una roca magica, siguiendo a la  
derecha (subiendo  
enredaderas y demas) hay otra roca magica, vuelve adonde estaba la otra roca  
magica. Subi la  
enredadera que hay arriba a la izquierda y anda arriba.

Segui arriba y subi por las enredaderas, anda a la derecha. Entra por la  
caverna y deslízate  
por la rampa (aunque no quieras lo haras), y Ark ocasiona un avalancha.  
Corre para abajo e  
igual la avalancha te va a agarrar.

Apareces en una caverna con una cabra, Aries, te pregunta algo (que no tiene  
importancia que  
respondas) y dice que la sigas, el marido murio. Camina un poco porahi hasta  
que se haga de  
noche, la cabra te pregunta otra vez algo sin importancia y te dice que a  
los seres vivos no  
les gusta la oscuridad porque tienen miedo a la soledad, te dice que vayas  
con ella que te va  
a dar calor. Dormis y te despiertas viendo que Aries busca una manera de  
salir. Te pregunta si  
quieres desayunar..... a su marido, Ark se niega y Aries sigue intentando  
romper el hielo y  
tras tres intentos lo logra, sali por esa salida, escala la pared y salis.

Si vas arriba, ahora puedes conseguir un cofre, ahora vuelve al puente y ves  
que puedes caminar  
por el lago porque la avalancha lo lleno de nieve. Anda arriba a la derecha.  
Subi por la  
enredadera y anda arriba. Anda a la izquierda para agarrar 99 gemas y anda a  
la derecha para  
agarrar hierbas celestes y seguir tu camino.

Segui el camino hasta el exterior y anda a la derecha, subi la enredadera y  
agarra la roca  
magica de la izquierda, subi las enredaderas y baja por la que esta un poco  
mas a la  
izquierda. Subi la enredadera y tirate por el agujero.

Tirate por el agujero, subi la enredadera y segui para arriba. Segui para  
abajo y tira las  
piedras para seguir. Subi la enorme cantidad de enredaderas y peleas con un  
jefe.

ZOMBI NEGRO (DARK MORPH): Primero que nada equipate con el colmillo de Leo.  
Primero empieza  
como un yeti y te tira cristales, eso no es nada, despues empieza a crear  
ventiscas como  
para atraerte a los cristales y hacerte daño; cuando haga eso trata de  
quedarte en un rincon  
y corriendo cuando te intente llevar a los cristales. Ahora la tactica del  
jefe cambi, se  
transforma en un hechicero y empieza a intentar darte con sus bolas de  
energia, desplazandose  
por todo el campo de batalla para encontrar una posicion adecuada (¿se les  
hace conocido fans  
del Zelda?); para golpearlo cuando te arroje esas esferas de luz dale con tu

arma para  
devolverse las (mi pedorro nivel hacia 15 por golpe). Ahora es cuando la  
pelea real empieza,  
el tipo se desplaza por toda la pantalla y ahí es cuando le tienes que pegar,  
una vez que le  
pegas se transforma en un montón de murciélagos que pueden ser fácilmente  
esquivados con el  
ataque de cuchillo... sino... buena suerte. Trata de darle con el deslizarse  
NI BIEN  
APARECE en su forma real, de lo contrario te golpea a ti también, con esa  
técnica en vez  
de sacar 11 le sacaba 20.

Una voz te dice que renacieron los humanos (al fin!) y que debes seguir el  
crecimiento del  
mundo. Pequeña animación.

AHORA SI RENACIÓ EL MUNDO

## CAPITULO 2: RESURRECCIÓN DEL GENIO

(no es que yo escriba muchas estupideces, pero este capítulo es larguísimo)

Ark está en una cama, la mujer se asombra de que estás despierto y dice que  
se lo va a decir  
a Lord Kumari. Salí de la cama y anda a la derecha, arriba y arriba. Arriba  
está Lord Kumari,  
habla con él y te da el amuleto hueso, viene un monje y dice que vino  
Ma-Yo, salí afuera del  
edificio y anda abajo, en la entrada hay un viejo que da lastima, habla con  
él y dice que  
antes de hablar contigo va a hablar con Lord Kumari. Ma-Yo le dice a Lord  
Kumari que su nieta  
vive en una ciudad espejismo y que está muy preocupado, habla con ambos y  
salí de la ciudad.

Anda al Noreste a un lugar llamado Gobi.

Entras y hay un vendaval terrible, ves una chica, seguila (RAPIDAMENTE) y  
llegas a la ciudad  
de Luran.

LURAN:

Agarra el camino de abajo a la izquierda y entra en la casa de mas a la  
izquierda. Habla con  
el tipo y decíle que se lo lleve (nop, no te lo va a dar, pero igual lo  
conseguirás mas  
tarde), anda arriba y arriba. Seguí por arriba y metete en esa otra casa.  
En una habitación  
hay una roca mágica. Habla con sus padres (¿ no se habían muerto?) y a la  
mamá decíle que  
buscas a Mai-Lin. Metete por la chimenea, entra en la puerta y habla con  
Mei-Lin. Baja y vuelve  
a hablar con la madre.

Salí de ahí y anda a la plaza principal, anda arriba a la izquierda, si  
quieres comprar la

lanza de bronce sos libre de hacerlo, ve a la posada. Ahi conoces un\achoico\aque se llama Jedin (¿Jedi Knight?), te dice que la gente de aqui es muy amable, dormi.

Cuando despiertas Ark nota que hay olor a carne podrida (AAAAAAJJJJJJJJ) y que Yomi lo llama. Salis de ahi y ves que hay un zombi, Yomi te dice que esa es la apariencia real de Luran.

Unas pequeñas notas: La mayoría de los zombis aca necesitan ser muertos dos veces, una para su cabeza y otra para su cuerpo. Otra cosa, por todos lados hay mesas que se mueve y te golpean.

Anda arriba y tirate por el agujero, entra en la puerta de la izquierda, sali por la izquierda, anda adonde estaba Mei-Lin y en esa parte donde esta roto el suelo agarra el moño de Mei-Lin.

Volve a la plaza principal, anda abajo a la derecha, en la primera casa hay una roca magica, sali de la casa, metete por el pasaje que hay al lado derecho de la casa de la que saliste y entra en la casa que hay mas atras, segui el camino hasta que llegues afuera de vuelta, entra en la casa que hay mas abajo. Tirate por el agujero y agarra el cofre que tiene el sello sagrado y sali por la izquierda. Volve a la plaza principal.

Anda arriba, en una casa hay dos cofres, sali, anda a la derecha y entra en una casa para conseguir el cetro solar (equipatelo YA) y una roca magica del otro lado, vuelve a la plaza.

Anda arriba a la izquierda, ( a lo mejor hablaste con un tipo que decia que iba a poner una puerta, afortunadamente para ti, lo hizo y ahora podes entrar) entra en la puerta NO visible que hay cerca del borde arriba-derecha, del lado de arriba de la casa.

Metete por la chimenea y anda arriba, asegurate de tener el sello sagrado o unos simpaticos espíritus te llevan de vuelta a la plaza.

Segui hacia arriba, entra en la puerta de la derecha, derecha, abajo. Anda para arriba y entra en la primera puerta que te cruces, agarra las 178 gemas y sali. Segui para arriba y entra en la casa de mas arriba a la derecha para agarrar un bulbo místico, sali. Metete por la parte de la pared rota a la derecha, metete por la casa mas cercana. Entra en la puerta de arriba a la derecha, la puerta de la izquierda, baja y agarra el cofre. Volve a la entrada de la casa.

Anda abajo de todo a la izquierda, agarra la roca magica y vuelve arriba, agarra la roca magica

que hay en la casa mas abajo a la derecha, anda al extremo derecha-abajo. Llegamos al cementerio, lo que signica MUCHOS zombis, busca la tumba de Mei-Yin para conseguir 500 gemas, anda a la derecha de todo arriba para encontrar a Turbo, equipate el manto rojo y hablale.

Sali del cementerio y seguilo (no te preocupes, Turbo no recibe daño), te llevara a una casa muy grande, segui siguiendolo y te lleva a una armadura que es Mei-Lin, antes agarra una roca magica y entonces si anda con Mei-Lin (no se imaginan que molesto es para escribir nombres con guiones). Mei-Lin se pone a llorar y dice que te odia, entonces su mama le dice que no haga sufrir tanto a la gente. Entonces Mei-Lin dice "A la porra" y no tengo ni idea de lo que quiere decir eso. Sali del edificio y Ma-Yo se disculpa por la actitud de Mei-Lin y dice que para cruzar el desierto del Oeste le preguntes a los nomadas. Apareces en la plaza, anda abajo y habla con Jedin. Sali de la ciudad.

En el bosque de la derecha hay una roca magica.

Anda al minipueblito que hay arriba de Luran, habla con el chabon al lado de la lampara y como venis de parte de Ma-Yo te dice como cruzar el desierto (aunque lo sepas igual, no lo podias cruzar si no hablabas con este). Sali de ahi.

Anda al Oeste a TAKLAMA

Segui hacia la izquierda hasta las tres piedras, entonces anda al Sur hasta el monton de piedras, entonces anda al Noroeste hasta las dos calaveras de algun animal, y entonces anda hacia arriba pasando la calavera gigante.

Anda hacia la izquierda y en esa montaña hay otra roca magica, sali y anda al pueblo a la izquierda LOIRA.

LOIRA: Comprale a la chica dos orquideas, y ve a la INN. El tipo de la INN te da un servicio muy bueno, pero llega a un costo total al precio de: 1 . 0 0 0 . 0 0 0 d e g e m a s, un poquitin caro si tomamos en cuenta que debes tener algo de 3.000. Entonces una simpatica chica llega y lo recaga a pedo, Fidia va contigo y se disculpa por la actitud de este (rastrero) dueño de INN. Te dice que le pareces familiar y que te podes presentar como novio a la princesa. Anda para arriba y dormi. Sali y ves que ahora hay otro tipo, hablale y te dice que no encuentra setas. Sali de la ciudad.

Anda al castillo.

Anda arriba, subi por la escalera de la izquierda (o derecha, da igual),

entra en la puerta del centro, habla con el guarda y decile que si, entra en la habitacion de la derecha. Habla con el tipo que es de un color mas diferente, ese Roy que es un (se me olvido la palabra). Viene un guarda y te dice que te toca la entrevista. Sali y entra en la puerta de arriba. Habla con el rey y con la princesa (que por si no te diste cuenta es igual a Naomi y si sos aun mas despistado... se llama igual), Ark se queda sorprendido pero Naomi lo ignora. Habla con el tipejo que esta ahi en el medio un poco mas abajo, que te explica las reglas para casarse con la princesa. YEP, si encuentras algo que la cure te puedes casar con ella (si en la vida real fuera tan facil...). Sali del castillo.

Anda al bosque musgoso, esta al Noreste del castillo, para llegar camina por el lado derecho del castillo (cosa que me tomo un ratillo descubrir) y entra en el bosque cerca de la casita.

#### BOSQUE MUSGOSO:

Bien, si estas usando un emulador (como estoy 99% seguro, porque el juego solo salio en japones... Y EN JAPON) entonces tenes la opcion de desactivar el "BGI LAYER 1" usala para facilitarte las cosas, la SETA esta ahi nomas abajo a la derecha de la entrada. Tambien hay 500 gemas y un bulo mistico. Sali y anda con el chabon de la INN.

Anda a la INN anda con el tipo vestido formalmente, equipate la seta y hablale, cambiale la seta y dice que va a tardar un rato en hacer el somnifero (que te da a cambio de la seta). Anda a dormir, habla de vuelta con el chabon y te da el somnifero y te dice que eso en una olla podria dormir al castillo entero (;QUE BUENA IDEA!). Dirigete al castillo.

Entra, anda arriba, derecha, y arriba. Aca es la cocina, las cocineras tienen una breve discusion, tira el somnifero (equipalo primero, y tiralo con X) a la olla. La cocinera dice que ya esta la cena y te echan del castillo (que mal llevadas). Entra de vuelta y arriba, arriba, izquierda, arriba, izquierda-arriba (escaleras), derecha (fiiiuu nos recorrimos medio castillo). Ahi esta Naomi que nos vuelve a ignorar, y Yomi nos dice que parece que no le caemos bien (¿ y a mi que?). Subi y empuja al guarda, entra en la puerta de la derecha y el rey te dice, dormido, que no muevas la estatua. No le des pelota al rey y move la estatua, metete por el agujerito, subi, subi y agarra la roca magica y el cofre que tiene la campana protectora (esto lo necesitas para progresar en el juego). Listo, salgamos de

este castillo.

Ahora anda al bosque Norfesta, al Este del fungoso. Preguntale sino al viejito de la casa que habia alla arriba, tambien te dice que antes habia un pueblito llamado Storkolm, pero eso ya es parte de la historia.

BOSQUE NORFESTA:

Preparate para un bosque mucho muy laaaaargo.

En cuanto a las lanzas son casi todas lo mismo.

En la entrada esta Roy (¿ y este que carajo hace aca?) que te dice que hay muchos monstruos (mejor aun). Equipate la campana protectora que te avisa si vas por el camino correcto y entra al bosque de una vez.

Anda para arriba (los vampiros dan 28 de Exp.); arriba-izquierda, arriba; derecha; arriba.  
El puente comono podia ser de otra manera, esta roto y vamos atener que pegar las mil vueltas para llegar al otro lado (de ahora en mas la campana no suena mas). Derecha-abajo; abajo; abajo-derecha. Esas lombrices no se pueden matar, solo pasa y agarra las 389 gemas y segui arriba y una oscura figura nos persigue (y posiblemente sepas quien es). Segui el camino y arriba, Ark presiente que los siguen y no tiene miedo ( hasta dice: que se vengan todos ) segui arriba a la izquierda; anda por la derecha, date una vuelta y agarra el cofre que tiene un silbato (no te vaya a pasar lo mismo que a mi y te lo olvides), volve a la izquierda; segui todo el camino y anda para abajo y escuchas un ;Yaaaaargh! que viene de atras, mata a los murcielagos y habla con Mei-Lin y dice que te seguira, ahora si anda abajo.  
A la derecha tenes una roca magica, anda a la izquierda para llegar al puente. Anda para arriba. Arriba a la derecha hay una roca magica (donde se me juntaron 5 lobos y estuve como media hora pegandoles) y arriba a la izquierda segui, abajo. Arriba a la derecha tenes un cofre, abajo a la izquierda, segui, y encontraras una roca magica, sali y segui por la izquierda, cruza el puente y LLEGAMOS AL FIN. (¿era largo o no?).

Storkolm: Ark nota que el pueblo es igual al suyo y vienen un monton de lobos, usa el silbato y los lobos se van. Intenta entrar en la casa del tejedor y despues entra en la casa del sabio. Anda adonde estaba el sabio y agarra el retrato (y el otro cofre si quieres), Mei-Lin

te dice que ella puede hacer aparecer espejismos y que tal vez así la princesa se pueda sentir mejor. Sali de Storkolm.

Después de salir del bosque, anda al castillo.

Anda adonde está la princesa, y aparece Mei-Lin que se lleva el retrato para acordarse de las caras y te pide que te vayas (algo poco amable). Anda y habla con el rey. De repente el rey, Ark y Naomi están en Storkolm, aparecen los padres de Naomi y el rey dice que eso es imposible que todos (excepto Naomi, of course) los habitantes del pueblo murieron porque él los dejó morir. Entonces, los padres de Naomi dicen que ellos son un sueño y que viene a despertar el alma de Naomi. Un flash blanquea la pantalla y aparecen de vuelta en el castillo, Naomi se pone a hablar un poco y el rey te echa del castillo. Aparece Mei-Lin y te dice que parece que el rey está asustado y te dice que vayamos al hostal (supongo que la INN).

El sabio te habla un poco, te dice que a la civilización humana le falta por crecer, que hay genios que esperan ser liberados, que cruces las montañas del Sur y que allí hay un genio que vive junto al mar que necesita tu ayuda.

Ni bien salís de la habitación te dicen que se murió el rey y que parece que fue asesinado (¿porque eso no pasa en mi país?), salí y te enteras que ahora se van a elegir candidatos para rey. Salí de la ciudad.

Anda al sur a un lugar que se llama aduana.

Seguí para abajo, antes no te dejaba pasar un guarda, pero como ahora no hay rey...

Salí y anda para la ciudad LITZ.  
(creo que esta ciudad sería un equivalente a España)

LITZ: A la izquierda arriba de todo hay un cofre con un elixir suerte, dormí en la posada, compra en la tienda la armadura si lo quieres, y salí de la ciudad.

Vuelve a Loira a comprar anillos electra cuantos más sean mejor.

Ahora si después de todo eso (otras guías recomiendan un nivel 22 o más y yo soy un patético nivel 16, y no sé dónde subir niveles).

CASTILLO SILVAIN:

(esta porquería de castillo también es bastante largo y encima tiene la final más difícil del juego)

Seguí las escaleras y entra en el castillo. Seguí por el medio y subí las

escaleras, Ark se asombra de que a las pinturas le falten los ojos, entra en la puerta de la izquierda. Anda para arriba y mata a los esqueletos (que dan 32 de Exp) para escuchar un poco de la historia de la reina, sali. Ve a la derecha, a la izquierda y llegas a la biblioteca, aca conseguis todo tipo de informacion, sali, derecha para volver al cruce. Anda para abajo, entra en la puerta de la izquierda, agarra el cofre que contiene 651 gemas, agarra la roca magica que hay por ahí y leete el libro que esta cerca, sali por arriba. Camina por la cuerda y para agarrar el cofre primero salta y despues apreta la direccion, tiene un elixir fuerza, vuelve a la cuerda (que puede ser muy dificil), segui hasta el piso firme, camina por la otra cuerda y agarra la roca magica, vuelve a la cuerda, segui el camino, salta de la cuerda a la plataforma de arriba, segui por la otra cuerda y entra en la puerta de abajo.

Aqui estamos en la capilla, hace toda una vuelta en U por la pantalla para llegar a la puerta de arriba a la derecha, entra. Anda para arriba hasta que aparezcan los esqueletos, matalos a todos y habla con el espiritu, el te pide que si puede ir contigo hasta que recupere su cuerpo, decile que si. Vuelve a la sala principal.

Desde los cuadros sin ojos, entra en la primera puerta a la derecha por la parte de arriba. Ahi el espiritu ve a su cuerpo y un alma grita con un tono horripilante. La armadura cobra vida y empieza a atacarte, es medianamente facil, quedate en la pared izquierda y dale con la tecnica del cuchillo rapido, para arriba y para abajo, para arriba y para abajo...

Despues de que le ganes, aparece un puente abajo, sali y entra en la puerta de mas a la derecha por la parte de abajo. Segui por el puente recién aparecido, entra en la puerta de la izquierda, segui de largo para arriba y agarra ambos cofres, uno tiene una llave de la torre y el otro una fantabulastica lanza que heptuplico (multiplico por 7) mi poder de ataque. Vuelve abajo y abajo.

Metete por la puerta del medio, entra en la otra puerta y Yomi te llama. Pone el codigo 286 (el año en que Colon regreso) caminando sobre los barriles (o lo que sean), el numero lo podes ver un poco mas abajo. Sali de esa habitacion, sali por la puerta de al lado.

Entra ahora en la puerta de la derecha, segui para la derecha, metete por la chimenea para agarrar el OPALO NEGRO, sali de la chimenea y anda abajo. Entra en la torre de la derecha con la llave de la torre, subi, mata al gigantón azul que te da ;56 exp.! y



despues de que lo mates se abre la reja, segui tooodo el camino, agarra la roca magica, el elixir defensa que estan por ahi, entonces anda con la estatua de la serpiente y tocala, mete el brazo hasta el fondo y deja de salir agua(¿?) de las cabezas de serpiente. Sali afuera de la torre.

Entra en la torre de la izquierda, segui todo el camino y entra en la puerta de arriba a la izquierda, entra en la puerta de arriba a la derecha, entra en la puerta de arriba a la izquierda, abajo, ponete del lado derecho de la torre, Yomi te dice que te fijes que el ojo del dragon de la estatua esta brillando, debe ser una piedra preciosa y te da un empujoncito para que llegues al otro lado ( que simpaaaaatico :) ). Despues de cruzar los techos de una manera totalmente segura, baja las enredaderas y agarra la piedra, es un TOPACIO. Ahora soltate dela liana y vuelve al principio del castillo.

¿Te acuerdas de aquella fuente que teni acido?. Ya no lo tiene mas, asi que tirate al agua y agarra el zafiro. Entra en el castillo, entra en la puerta a la izquierda (por arriba) de los cuadros. Entra en la puerta de abajo, salta al candelabro de mas a la derecha y salta adonde estan los cofres, agarra el bulbo místico y el RUBI. Baja por las escaleras que subiste y anda adonde estan los cuadros.

Las gemas (casi pongo jemas), empiezan a moverse y van con los cuadros, suena una pequeña musica y se ve una cadena girando, cae un candelabro y abre un agujero. Tirate en ese agujero.

Aca, ni bien bajas, aparecen cuatro minas dando vueltas a tu alrededor y cada tanto paran y entonces le tenes que dar a la que te parezca real. Despues de darle unos cuantos saques desaparece. Habla con el chabon que esta por ahi tirado, te manda a otro jefe, pegale dos golpes, y supongo que les podras sacar por lo menos 45 de cada golpe, la pendeja llama a su mama (LA FINAL MAS DIFICIL DEL JUEGO, sino estas bien preparado).

BLOODY MARY: Te acuerdas de los anillos electra que te dije que compraras, espero que lo hayas hecho porque es la unica manera de sacarle una cantidad normal de HP, sino morite de angustia con golpes normales. En cuanto a los ataques, son muy dañinos, te tira un triangulo de energia que saca una muy grande cantidad de energia ( a mi (muy bajo de nivel (16)) Ark, le saco 102); solamente tocarla son 92; tambien puede que llame al triangulo y que empieze a tirar calaveritas que quitan 82; tambien puede convertirse en el triangulo

y manejarlo  
para darte y sacarte 92. Creo que esos son todos los ataques que usa. Yo le  
estoy (si,  
mientras escribo esto estoy peleando contra el jefe), peleando sin los  
anillos y cuesta un  
huevo (la primera vez que le jugue no sabia como se usaban los anillos), y  
otra cosa, si le  
vas a pelear sin los anillos, equipate la lanza de bronce que en vez de  
entre 1 y 3, le saca  
entre 2 y 4. Asi que sacando un promedio, le sacamos 3 per hit, la reina  
tiene cerca de 300  
(¿??¿??¿??!!) HP asi que lo unico que tenemos que hacer es darle 100  
golpes, algo bien  
simple.  
Nota de la version 1.5: A nivel 26 le sacaba algo de 15.

Despues de ganarle, que puede tomarse un rato, dice algo como que la  
venganza de la reina se  
elevo fuera del castillo (lo que supongo que significa que se murio) y  
apareces enfrente de  
un chabon.

Habla con el tipo y te dice que es Colon, un explorador y navegante (y si  
supieras algo de  
historia sabrias que el descubrio America), te dice que el no mato a los  
tres principes y  
que despues de que nazca el heroe piensa revelar su secreto. Te dice que  
todas la personas  
son iguales, que todos deberian ser amigos y que por eso piensa transmitir  
sus grandes  
conocimientos de navegacion y vuelven a Litz.

Litz otra vez, apareces con Colon durmiendo en la INN, dice que ya les  
explico a los marineros  
sus tecnicas de navegacion y que seguramente cumpliran tus deseos. Anda al  
puerto habla con  
el marinero que te pregunta si quieres ir al nuevo continente, deci que si y  
te dice que no  
pueden llevar pasajeros, ENTONCES PARA QUE MI---- PREGUNTAS, volve a la INN  
y descansa.

En la noche aparece Fidia, te cuenta que intentan matar a la princesa Naomi,  
dice que la  
embarcaran al nuevo continente pero sola no estara segura y quiere que la  
protejas, decile  
que si ("Me hago cargo"), dice que se encontraran en Litz a la mañana, Ok a  
seguir durmiendo.  
Zzzz.

Anda para el puerto, habla con el capitan, Naomi y Fidia, subite al barco y  
alli vamos.

Habla con Naomi y andate a dormir (¡si, otra vez!), y en medio de la noche  
escuchas un grito,  
sali afuera y ves un fantasma, empieza una pelea, demasiado facil.

FANTASMA: Eso ni siquiera es una final, el fantasma tiene varias copias y

tenes que adivinar  
cual es el real ( esa idea ya esta vieja =) ). En cuanto a los golpes, no  
tiene, solo te  
puede dar con el cuerpo ( ¿o alma? ) y tambien puede usar una tecnica  
para hacerse un  
remolino y atacarte. Faaaaciiliiiiisiiiiimoooo.

Habla con Naomi, Ark le cuenta que ella es parecida a una chica que el  
conoce, te agradece y  
nosotros vamos a dormir  
oo-  
oootra vez.

Un marinero dice (grita, mas bien) que ve tierra.

Entonces Yomi despierta a Ark, de una manera copada:

¡Ark!  
¡Eh! ¡Ark!  
¡Levantate, vago!

< le da un par de golpes >

¡ Eh! ¿hasta cuando piensas dormir?  
Hemos llegado

Sali de la habitacion, y cuando intentas salir, un marinero te dice que ya  
se fueron todos y  
te da una carta que te dejo Naomi.

Sali del puerto y entra en la ciudad que hay exactamente a un paso.

LIBERITA:

Busca un pibe con un skate y hablale, te dice que te va a animar, con unas  
piruetas pedorras  
con su skate, decile que te sentis mejor (lo siento pero es parte de la  
historia :< ), decile  
que si a lo que viene. Te dice qe los sigas, te lleva a una casa llena de  
chicos, Perry dice  
que falta Anita y un chico le dice que se fue a buscar a Willy, Perry dice  
que se tiene que  
ir. Salgamos de esta casa y de la ciudad.

Anda al Norte, a Nirlago.

Si quieres ganar experiencia a montones, anda al bosque al Noroeste de  
Nirlago y de paso  
agarra unos 9 troncos. Ahi yo subi del nivel 17 al 20, bastante bien ¿no?,  
ademas un poco  
mas adelante vamos a tener otro lugar para subir niveles rapido.

NIRLAGO:

Abajo a la izquierda hay una casita, entra, tira todos los jarroncitos a la

mierda y agarra  
el cofre que tiene un elixir vida. Si vas a la derecha (por lo que parece la salida) esta el  
tipo economico y una casita, entra. Leete el libro que hay en la estanteria,  
empuja el  
placard y habla con la niña, agarra el laton que esta tirado en el suelo,  
cerca de esas dos  
cosas. Eso es todo en Nirlago.

Ahora anda abajo a la izquierda, donde se ven dos arboles juntos y entra en el rio Coloso.

Habla con el tipo y dale los troncos (que supongo que los habras conseguido, sino lee un poco mas arriba), te dice que va a hacer un puente. Sali y vuelve a entrar, ahora el puente esta hecho (;que velocidad!) y parece que te dejó de regalo un roca magica. Cruza al otro lado y sali.

Hey, te acuerdas de esto, es Colorado. Anda a Guiana, al Sureste. Pasa de largo y sali por la derecha.

Entra en el pueblito que esta mas al Sur(o)este, Liotto.

Liotto:

(un equivalente a Brasil, por si no te diste cuenta. Pero a mi pais no lo tuvieron en cuenta)

Participa en el puesto de tiro al gato (miau??), para tirar lejos, corre y tira; de premio te dan una roca magica. Hay un puesto de sorbetes y el traductor puso "sorvetes" en vez de sorbetes. Igualmente el juego esta MUY BIEN traducido.

En el puesto de dulces esta Mei-Lin, que encima te va a seguir. Anda para arriba una pantalla a la estatua (una miniatura de la de Rio de Janeiro), te cuenta que los que declaran aqui su amor seran muy felices y dice que te espera aqui a la noche (Oooooh, para que será). En fin, anda a dormir.

Ark se despierta a la noche, anda adonde hablaste con Mei-Lin (la estatua de Rio de Janeiro en miniatura). Aqui te encuentras con la Naomi de Krysta, te dice que te extrañaba y que sin ti esta muy sola y justo cuando te dice que te quiere se desvanece (como tantas minas), aparece de atras Mei-Lin, dice que vos no pensas nunca en ella (en Mei-Lin) y que te odia..... ¿y que?. Sali de la ciudad.

Anda al puerto que esta un paso al Sur de Liotto.

Aca unos marineros hablan de que unos monstruos estan arruinando el pais, anda con el tipo y te ofrece a cambio de que mates a los monstruos un barco, bastante justo,

acepta, subi al  
barco y hablale de vuelta, te pregunta si estas listo, deci que si y Ark  
dice:

";Mas listo  
imposible!  
;Vamos alla!"

(¿quien te crees que sos, Ark?).

Te llevan a la torre sirena.

TORRE SIRENA:

Baja por las escaleras de arriba, o mas rapido, tirate por el agujero.  
Metete por la puerta  
de abajo de todo en el centro. Aca hay un monton de peces, este es el otro  
buen lugar para  
subir niveles que dije, cada pecesucho te da 62 y son bastante faciles  
(empece a nivel 20 y  
termine a nivel 24); segui para arriba. Agarra la puerta de al lado. JEFE.

Pez: Hay 2 peces nadando que son invencibles que te embisten y que te tiran  
burbujas; al azul  
es al que hay que darle, mostrale la espalda y el (confiado) pez se acerca  
entonces,  
rapidamente, date vuelta y dale un cuchillazo en el ojo (algo exagerado lo  
mio), tiene  
masomenos 300 HP, y yo lo mate de 2 golpes (a nivel 24).

Despues de ganarle te dice que los monstruos se fueron de la torre de las  
sirenas (ya no  
podras pelear otra vez con los peces) y han empezado los susurros de las  
sirenas, volve  
hasta la sala principal y habla con todas las sirenas, una te da una anillo  
para que le des  
a Servas, su novio que vive en los Grandes Lagos; por aqui hay un cofre que  
tiene una lanza  
sirena; otra sirena te dice que al Sur esta el sexto continente ( y si sabes  
algo de  
Geografía, sabes que es el polo Sur), alli estan los tesoros de las sirenas;  
habla con las  
dos sirenas que estan arriba (en la escalera), te agradecen y te dan el  
amuleto agua. Listo,  
salgamos de la torre.

El capitán te agradece por librarlos de los monstruos, y te da tu  
recompensa, el barco. Sali  
del puerto y anda al atracadero que hay un poco mas a la izquierda.

Ahora con la nave podes ir a un par de lugares nuevos.

1- El polo Sur, a buscar el tesoro de las sirenas

Anda al polo Sur, atraca en el puerto y entra en la cueva, tira las piedras  
para pasar, salta

sobre el agujero para treparte a la enredadera, salta el agujero y segui.  
Agarra los dos  
cofre, un elixir vida y una capa de sirena. Sali de este lugar.

2- A un monton de islas, a conseguir tesoros

Ve a Japon, entonces cerca de ahi tendria que haber una gran cantidad de  
islas, algunas con  
puertos (¿por que?, NI IDEA). Es muy dificil guiar exactamente por todas las  
islas asi que  
solo enumerare los tesoros que se encuentran.

1 roca magica (al Este de Australia)

892 gemas (pero en Australia)

Elixir suerte - 1403 gemas

378 gemas - Zapatos turbo (MUY IMPORTANTE QUE LOS CONSIGAS)

3- Perder tiempo en Polinesia

Anda a Polinesia, dormi y tostate. ¿Por que?, para perder tiempo.

4- Seguir el juego

Listo, despues de esas subquests aburridisimas, sigamos con el juego.

Te acordas que una sirena te dio un anillo para su novio, vamos a darselo.

Anda al Noreste de Nirlago, dale el anillo al tipo y se desvanece.

GRANDES LAGOS:

Anda para arriba para entra en la caverna. Anda para arriba y entra en la  
izquierda. Agarra  
el cofre que tiene Hierbabuena, sali a la derecha. Metete por las burbujas,  
usando A y salis  
por otro lado, tirate por las cataratas. Aca estas en una cueva subterranea,  
con unas babosas  
que dan 100 de experiencia cada una, entra en la puerta de la derecha.

Entra en la puerta de arriba a la derecha. Ark se pregunta que es esa  
sombra, que,  
aparentemente, es una persona que se esta ahogando; anda al agua, tirate por  
la catarata del  
lado izquierda para llegar a un cofre que tiene el ancla magica; tirate por  
la catarata y  
entra en la izquierda.

Entra por las burbujas, anda arriba. Anda a la izquierda. Anda arriba a la  
izquierda, agarra  
el cofre con el cetro tierra y sali por arriba. Aca agarra una piedra y  
tirala contra la pared

que esta chorreando agua, se abre e inunda toda la sala de abajo, tirate por el hoyo. Busca por la sala una roca magica, agarrala y sali por la derecha.

Entra en la puerta de la derecha y salis a una catarata. Anda a la izquierda por el agua, con cuidado de que no te den los dragones marinos y cuando llegues a la izquierda de todo, anda abajo ( no por la katarata).

Segui tirandote por los escalones hasta abajo y metete por la entrada secreta detras de la catarata. Para arriba. Mandate para la derecha y tirate por la catarata. Jeeefeee.

HITOREDON: En realidad el jefe no es Chucho (el bicho de atras), sino las estrellas que te atacan, dos de esas se pueden matar asi nomas pero la tercera... es Hiterodon. La estrella, se te puede pegar en la cabeza y quedarse ahi (¿sabian que el animal menos inteligente es la estrella de mar?... eeh sigamos con la guia) y cuando se te pega, el bicho de atras, como es buenito, te tira una flama en la cabeza que te saca (ademas de un poquito de energia) al bicho de la cabeza. Pues no se me ocurre que decirte, nomas quedate de un lado para el otro y pegandole cuando aparezca.

Despues de que le ganes Chuchote mira intensamente y te da el amuleto cuerno. Te lleva con un tipo herido, que se presenta como Willy, un sujeto que esta intentando hacer andar un aeroplano, pero en el vuelo de prueba chocó la nave con el lago y dice que lo sigas que te quiere recompensar.

Aparecen en la casa de Wally, te cuenta que la tienda Long en Yamei empezó a comprar todo el metal. Sali anda a tu barco y anda a Yamei, que esta masomenos donde esta Japon.

YAMEI:

Anda a la INN y baja las escaleras, aqui esta Fidia que necesita Ginseng para curarse, sali de la Inn. Anda al extremo noroeste de la ciudad para entrar en una casa, subi las escaleras y habla con el tipo que te dice que el Ginseng para curarse y que antes vendian en la tienda de Long, sali de aqui. Al otro lado de los puestos de verdura, hay una puerta, entra en ella. Subi las escaleras y habla con Long, preguntale por la raiz, decile que si a hacer un trato con el, te empieza a contar que el tenia un hermano, Wong, y que ellos llevaban juntos ese negocio, parece que Wong compro el castillo dragoon y tambien esta comprando cosas raras y

las guarda en el castillo, el trato es que el te da el Ginseng y si Wong esta haciendo cosas malas (casi seguro), lo tendremos que detener, acepta. Sali de aqui y anda a hablar con el doctor, ahora vuelve con Fidia y dale el Ginseng. Entras en los recuerdos de Fidia.

El rey intenta encontrar el tesoro del pueblo, el rey le ordena a Fidia que le pregunte al anciano y que si no le dice nada que lo mate, Fidia acepta de mala gana y va a hablar con el anciano (que ahora no era anciano), los padres de Naomi te dicen que van a guardar el secreto con sus vidas, pero su ultima voluntad es que protejas a su hija Naomi.

Ark aparece en los pensamientos de Fidia, te dice que ella fue responsable de la muerte de los padres de Naomi, y ella se sentira culpable por siempre. Al final ella te pregunta si le pareces repugnante, responde lo de abajo para hacerla sentir, aunque sea un poco, mejor. Salis de Fidia, hablale a Fidia y te dice que Naomi esta en el castillo dragoon, menuda casualidad. Sali de la inn y habla con Perry que dice que te va a ayudar porque vos ayudaste a Willy, respondele lo primero. Sali y anda al castillo dragoon.

#### CASTILLO DRAGOON:

(parece que los credores del juego no tenian mas modelos de castillo)

Perry te dice que mientras el distrae a los guardias, entra en el castillo.

En este castillo no hay enemigos, pero hay guardias que si te ven, te llevan de vuelta al principio del castillo.

Anda arriba, con cuidado de que no te vean los guardias, anda arriba de vuelta, guarda con el guardia y el hoyo; anda a la puerta de la izquierda; rompe la pared hueca con los zapatos turbo y subi. Entra en la puerta de arriba a la izquierda; segui para arriba; estas en el calabozo, anda un poco a la derecha y veras a Naomi colgada de unas cadenas, intenta agarrarla y se desvanece, anda un poco para abajo y ves a Mei-Lin (ya me estoy pudriendo de esta china de .....), respondele lo de abajo ( es mas divertido:> ) y te dice que trabaja para el Sr. Wong y dice que tiene ordenes de que te pudras en el calabozo (¿y el como me conoce?) y se va; Yomi sale le habla un poco y se vuelve a guardar, Ark se va a dormir.

Ves a Naomi, aparece Wong y Roy que la interrogan sobre el tesoro, Roy se queda cuidandola. Ark sigue durmiendo, Yomi te dice que escucho un ruido arriba, Ark decide ir a ver, anda arriba, Fidia te llama y te da una cadena para que subas, respondele las preguntas con las respuestas de arriba; ella te dice que se va al lado Este del castillo.



Sali y anda al principio del castillo; subi las escaleras de la derecha, esquivando al guarda y entra en la puerta. Esquivando al guarda entra en la puerta de arriba. Salta de esa plataforma a la que esta al Norte y segui el camino a la derecha, en el camino hay una roca magica, entra en la puerta de arriba, en esta habitacion hay unbulbo mistico y 300 gemas, sali por la puerta de arriba a la izquierda. A la derecha tenes otra roca magica mas, despues de agarrarla entra en la puerta de arriba a la izquierda, anda para abajo y a la izquierda, agarra el cetro del bufon. Vuelve adonde estaban todas esas plataformas.

Arriba a la izquierda esta Naomi que te dice que Naomi esta cautiva alli (?), entra en esa puerta. Entra en la puerta de arriba a la derecha. Habla con Naomi y resulta que era Mei-Lin, OTRA VEZ. Empiezan a girar alrededor tuyo dos Naomis, alguien te da fuerzas para que no caigas en el espejismo, Ark recapacita y ve que frente a el esta Fidia. Mei-Lin aparece y le pregunta que que se mete que ella no tiene nada que ver con Ark, Fidia le dice que ELLA no se meta, Mei-Lin dice que Ark hirio sus sentimientos y quiere que el sufra igual que ella y Fidia le da un saque que la manda a Mei-Lin para atras. Fidia le dice que una niña no deberia hacer eso a alguien que ama; Mei-Lin se pone a llorar y se vaaaaaa. Despues de este "desvio" Fidia dice que sigamos. Aca en la libreria leete los dos libros que se pueden leer.

Anda abajo y habla con Mei-Lin que tiene algo que decirte, que la entrada que antes estaba cerrada ahora esta abierta, el Sr. Wong dice que ya no necesita a Mei-Lin y los encierra, Mei-Lin se pone a llorar; se escucha un ruido y aparece Perry que con su skate que rompe la pared (niños no intenten eso en casa); Mei-Lin dice que busques en la pared frente a la estatua impar que alli es donde tienen a Naomi; y te dice que lo lamenta.

Vuelve al principio del castillo.

Subi por las escaleras de la izquierda y entra en la puerta; aca la puerta esta cerrada pero si te acordas del libro de la biblioteca que iba algo como "seis luces iluminan un nuevo camino perdiendo seis luces" entonces agarra los seis potes y tiralos a las velas para apagarlas; una puerta se abre. Aca hace lo que dijo Mei-Lin y enfrente de la primera estatua, en la pared, hay un boton, apretalo se abre una puerta arriba a la derecha. Rompe la pared con los zapatos turbo. Al fin llegamos con Naomi.

Habla con Naomi que se sorprende de encontrarte aqui; entonces aparece Roy

(¡hey!, que musica tan buena) que dice que no le caes mal pero que esto es su asunto, entonces aparece Fidia que dice que luchara con Roy y que saques rapidamente a la princesa del castillo, sali de esta habitacion y anda para abajo. Te dice que conoce un pasadizo para que salgas, seguila abajo, izquierda, arriba (siempre sin salir de esta habitacion), habla con Mei-Lin y entra en la puerta. Muestran una escena de Roy y Fidia, Fidia le dice que lo conoce de antes, tambien le dice que la princesa necesita ayuda y que ella se la presta, y Roy como es todo un caballero dejara a Fidia irse.

Apareces de vuelta con Ark y Naomi, segui el camino hasta que Naomi te diga que va a esperar a Fidia, sali por la puerta de la derecha. Wong habla de un tal Berruga (lindo nombre), Roy se vuelve contra Wong porque en lo que el llama "preparacion" murio mucha gente, entre ellos, sus mejores amigos, y dice que los hara pagar a el y a Berruga.

Con Ark: entra en la puerta de la izquierda, segui para la derecha y Mei-Lin se une a Ark, y dice que no vio a la princesa, el castillo empieza a temblar. Ark se desmaya.

Apareces afuera con Perry y Mei-Lin, te explican que el castillo se derrumbo y que salieron volando, Perry dice que el precio del metal en la ciudad esta bajando, los dos se van para sus casas; Yomi aparece y sugiere que vayamos a Nirlago. Vamos.

NIRLAGO:

Anda a la casa de Willy que te dice que ya termino su avion y te da las instrucciones para que lo uses: A para activarlo en la pista, L para bajar y R para subir, Y para acelerar, planear bajo y apretar A es aterrizar.

Sali de Nirlago y anda a la pista que hay en Liberita, despega.

Ahora anda por el Tibet hasta que veas una pista de aterrizaje, baja y busca una cueva que debe haber por aqui, bastante al Noreste.

Cueva: Camina por la cuerda y anda al cofre que tiene el cetro protector. Sali de la cuava y vuelve a la pistade aterrizaje.

Al norte de la pista de aviones, hay una ciudad entra en ella.

DEVOTA:

Habla con los tipos que hay aca y cuando te aburras, sali del pueblo.

Ahora anda al castillo que esta al Sur.

#### LABORATORIO DE BERRUGA:

Sin luces, anda del todo a la derecha. Busca una maquina que prende la luz, anda para abajo y ves unos robots, apagados y busca un pasadizo para pasar agachado, agarra esa cosa que hay ahi y pasa por otro pasadizo para llegar al cofre que tiene la armadura espiritual. Ahora vuelve por el primer pasadizo y anda para la derecha, matando robots que dan 80 exp (mas adelante hay un mejor lugar para subir niveles) y llega a una maquina, apreta el interruptor. Vuelve al principio del laboratorio.

Agarra la primera entrada al Sur para estar en el ascensor, usa la palanca de la derecha, para bajar un piso. Sali del ascensor, izquierda, arriba, abajo a la izquierda, izquierda. Metete agachado por el pasadizo y mata a los robots que te dan 100 de exp. anda a la derecha y entra en la maquina, que te lleva a otro lugar. Segui el camino hasta que veas un monton de maquinas teletransportadoras que son inutilis; en fin, entra en la puerta de arriba y hay como cuatro robots, si salis y entras de vuelta reaparecen y es el mejor lugar para subir niveles que conozco (me agarro la locura y subi al nivel 36), apreta el boton de la maquina y sali por abajo a la derecha. Empuja la caja para pasar, metete por el pasadizo agachandote y vuelve al ascensor.

Mucha gente (incluyendome) no se da cuenta de que el ascensor puede bajar mas de un nivel, puede y lo hara. Baja otro nivel.

Segui para arriba matando cubos en perspectiva isometrica y matando robots, anda para la derecha, subi a la barra transportadora, metete por el teletransportador de el medio, baja y agarra el elixir defensa. Vuelve al teletransportador. Ahora entra en el otro TTP, baja y metete en el otro TTP, segui todo el camino por las bandas moviles hasta el proximo TTP, sali y anda a la computadora.

La computadora te pide una contraseña, Yomi sale y te dice que esa computadora controla todos los sistemas en el laboratorio de Berruga, te dice que los datos estan guardados por una contraseña, Ark razona que no puede hacer nada sin la contraseña, Yomi le dice que la contraseña es BLOODY MARY, usa la computadora ya Ark pone al contraseña, el bloque de el ascensor y el programa de sueño han sido desactivados. Ak se pregunta porque Yomi sabe eso,

ya te enteraras, si quieres poder ver la historia pasada, una ves listo vuelve al ascensor.

Baja un piso mas con el ascensor, entras en una gran habitacion que tiene un robot muy grande.

: Este robot es muy dificil, puede saltar y aterrizar en tu cabeza; tirar misiles (tambien sobre tu cabeza); hacer un ataque llamado el momento del juicio que es como un terremoto electrico, saltalo; pegarte con su martillo; latigazo L2, esquivalo como puedas. Para empezar golpealo en las patas, golpeando y corriendo hasta que esa pata empiece a sangrar, entonces hace el mismo procedimiento con la otra, y la otra. Y entonces dice que todavia no termino, y te lanza todas sus partes que te persiguen, bastante facil y cuando los derrotes a todos ya esta.

Despues de ganarle (la musica sigue pero no importa) anda para arriba. Anda para arriba del todo y ves como se descongela Berruga, habla con el, te agradece que lo hayas descongelado, dice que es un facultativo de la ciencia, cuando murio el mundo el se fue a dormir (a congelarse criogenicamente), dice que te quiere mostrar algo, que lo sigas.

Anda para abajo, seguilo hasta que te lleve donde estan los zombies, dice que con su sistema la gente puede vivir para siempre y te dice que hables con el zombi en el baño nutritivo. Habla con el zombi de arriba, Ark nota que el zombi esta increíblemente triste y piensa que revivir a los muertos es malo. Intenta hablar con el y unas bolitas te atacan, dice que es mejor que no te le acerques, te dice que los robots tienen tres reglas: 1)no hacer daño a la gente; 2) proteger a la gente; 3)protegerse a si mismo. Pero los robots de aqui tienen una regla mas, cualquier cosa que se considere una amenaza a Berruga debe ser eliminado. Dice que su señor feudal renacera del mundo subterráneo.

Un gas verde cae sobre Neotokio y mata a los seres vivientes que en ella hay.

Aparece el sabio que te dice:

"Fuiste valiente al llegar hasta aqui, Berruga hara un mundo fantastico. Tu mision ha terminado, descansaras por siempre."

..Asi que.  
..Voy a  
..morir.

Me pregunto para  
que he luchado  
..tanto.

¿ Es porqué  
hice el mundo  
como lo queria  
Berruga?

Decidmelo,  
por favor...

No quiero  
morir sin  
saberlo.

Eso es,  
Ark. No debes morir  
en un sitio  
como este.

Existes fuera  
del circulo del  
destino, asi que  
puedes cambiarlo.

El mundo te  
necesita.

Llevare tu  
cuerpo conmigo.  
No nos dejes...

Ark es teletransportado a lo de Lord Kumari descansando en una habitacion.  
Sali y anda con  
Lord Kumari. Te dice que Berruga trajo la oscuridad y la discordia. Destruyo  
el equilibrio e  
hizo inmortales a los humanos. Pero en Lhasa hay un dicho enigmatico. La  
piedra lunar al pie  
de la tumba al final del fin del tiempo llama al niño dorado. Te dice que  
busque las piedras  
lunares y las pongas al pie de la tumba al final del tiempo. Es la unica  
manera de cerrar el  
circulo al final del tiempo.

Ahora lo que tenes que hacer es buscar las piedras lunares, sali de Lhasa.

Anda a algun puerto y empecemos a buscar las piedras:

(No tienen un orden especifico)

1)- PRIMERA PIEDRA LUNAR

Vamos a Neotokio.  
(Damn, como molesta esa cosa amarilla)

Entrá en la estación de policía, al Noroeste. Escuchás un ruido que viene

del escritorio en la esquina, buscá en el cajón y agarrá el receptor, por el que habla una niña. Yomi te hace escuchar un ruido que se escucha por el receptor, a agua así que debe estar en las alcantarillas. Salí de la estación.

Buscá una escalera que lleva abajo, abri la puerta que Ark estaba seguro de que antes estaba cerrada. Entra en la puerta que hay arriba.

CLOACAS:

Anda para la izquierda y baja (arriba hay una puerta que necesita una llave). Baja y derecha. Segui y anda abajo a la derecha. Entra en la puerta. Por la derecha hay un pasadizo por el que te podes meter agachandote y hay un cofre que tiene la llave del desagüe. Volve a la puerta que estaba cerrada y usa la llave en ella. Allí vesa a la niña que es perseguida por un leon; anda a la derecha hasta que veas un puente, cruzalo y anda hasta la izquierda de todo para agarrar una agua bendita, volve un poco para atras y entra en la puerta.

Agarra el cofre a la izquierda que tiene un elixir suerte, ahora cruza a la izquierda por el puente de mas arriba, arriba a la derecha hay un arma el Naginata (a lo mejor tenes que tirar algun arma primero, la lanza punzon fue mi eleccion); anda a la izquierdade todo y baja, a la derecha hay una roca magica, anda abajo a la izquierda.

Entra en la puerta de al lado. Metete por el pasillo de la derecha para llegar a una roca magica; metete por el pasillo de la izquierda para agarrar la armadura Shogun; metete por el pasillo del medio para llegar a la puerta. Aca estan el leon y la niña, habla con el leon y... resulta que es Liam. Habla con los dos y la niña te dice que desaparecieron todos excepto ella y que su colgante le daba animos. Te da su colgante que es una piedra lunar. Te llama por el receptor el equipo de rescate de Liberita. Ya nos podemos ir.

2)SEGUNDA PIEDRA LUNAR

Anda a Australia, cerca de alli deberia haber un lugar llamado Air's Rock.

Subi hasta arriba, escucha la historia del tipo y te da la piedra lunar.

3)TERCERA PIEDRA LUNAR

Anda a un lugar llamado Astarica, en la costa Oeste de Sudamerica (la capital de Chile, Santiago). Por alguna razon mi emulador, se colgaba cuando entraba aca.

Segui para arriba y tomate una copa. Ark se desmaya. Cuando despertas ves a Perry y a Mei-Lin (que en realidad no son ellos); empuja la estatua de arriba a la derecha y entra.

Empuja las estatuas en los espacios que hay arriba y se abrira un pasaje secreto. Segui el camino, agarra la tunica, segui el muy largo camino, agarra la roca magica, segui el camino hasta que puedas cambiar de pantalla.

Anda para arriba, ves a Naomi que despues de hablar un poco manda a otra dimension a Roy y a Fidia (no entiendo muy bien de que va todo esto). Ark dice que le contaron que una persona tiene dos caras una interna y otra externa y que tal vez esa copa solo despierte el alma interna. Naomi te ofrece que la pruebes tu mismo, toma cualquier copa. Despertas fuera del templo de Astarica, pero con un cofre al lado conseguiras una piedra lunar. Sal de aqui.

#### 4) CUARTA PIEDRA LUNAR

(espero que todavia tengas las orquideas)

Anda a Sudamerica y al Oeste de Liotto hay un lugar llamado descanso, entra y habla con la gaviota, elegi la opcion !!!!!!!!!!!!!!!! y te llevara a Groenlandia. Aterrizas en otro lugar llamado descanso, sali y anda a la cueva al Oeste, alli encontraras 960 gemas, sali de la cueva y anda a al Sur a Penguinea.

Un pingüinito arriba a la izquierda, si tenes equipada la orquidea te la saca y te da una piedra lunar. Tambien una casa abajo a la izquierda tiene una roca magica. Sali y andate del continente con la gaviota.

#### 5) QUINTA PIEDRA LUNAR

Anda a la costa Oeste de Africa y entra en el oasis, en Caravana. Habla con el tipo que te dice que muchos han muerto en el desierto, sali y busca una parte del desierto al que puedas entrar; hay uno en el que puedes conseguir gemas; busca y encontras otro. Revisa el esqueleto desplomado y tiene la piedra lunar, la que tenia Liam.

Una vez que tengas las cinco piedras lunares, anda al polo sur a lo que parece un desierto.

Pone en cada calavera una piedra lunar. Entonces sale de una lapida un espiritu, te dice que sos el heroe legendario, el representa la luz y tu la oscuridad. Es el ANTIARK, te dice que cierras los ojos y que pienses en la Tierra. Ark (oscuro) se desmaya.

( por si no te diste cuenta, el capitulo se llama resurreccion del genio por Berruga )

FIN DEL CAPITULO 3

#### CAPITULO 4: RESURRECCION DEL HEROE

Hay un bebe muy parecido a Ark que esta siendo cuidado por Naomi (la de Krysta, creo), Naomi se va a buscarle comida. Naomi ( de Stockolm, creo) aparece y una voz le dice que mate a Ark. Naomi te lleva adonde estaba la caja de Pandora, Naomi se encuentra a Naomi y Naomi le dice a Naomi que deje a ese bebe, entonces Yomi sale y le dice a Naomi que mate a Naomi. Extremadamente confuso, ¿no?.

Kumari le habla a Ark; y Ra le dice que salve al mundo como lo salvo a el; y Liam que le dice que le de valor al mundo como le dio valor a el; y Kingbird. Kumari te dice que los seres vivos esperan tu despertar.

Yomi dice que te matara por Gaia Oscura, el Diablo. Yomi le ordena a Naomi que mate a Ark, pero esta no se atreve y Yomi decide que el lo matara, crea un terremoto para paralizrlo y se detiene a pensar como te matara, entonces Naomi interviene y se sacrifica por Ark. Habla con Naomi (la que quedó) y te pregunta cual te gusta mas, yo elegi la oscura. Naomi te dice que el heroe visitara el pueblo y derrotara a la oscuridad, y ese heroe era Ark. La caja tiene las armas del heroe, ese era el tesoro de Stockolm. Agarra la caja y de ella sale.....Yomi que te da la lanza heroica y la armadura heroica. Sali de la casa y habla con el pajarero que tiene una carta de Ma-Yo sobre que se han reunido en la torre de Berruga al Este de Siberia. Sali de Stockolm y busca el aeropuerto mas cercano.

Con el avion anda al aeropuerto cerca de Devota. Anda al Noreste de alli, cruzando un puente, y encontraras una torre.

LABTORRE:

Aca estan tus mejores amigos: Perry, Mei-Lin, Ma-Yo, Fidia y Roy.



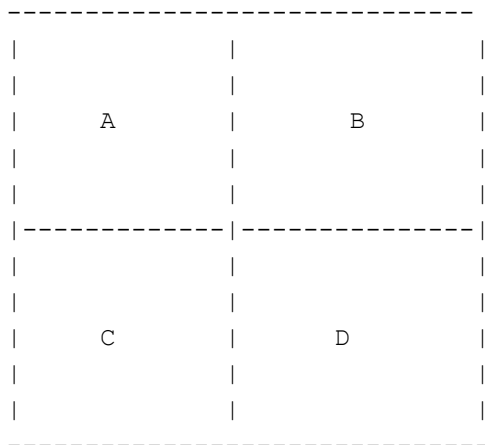
Habla con Ma-Yo, el y Perry entraran por otra puerta. A vos te toca con Mei-Lin (geeeeeez), anda para arriba y Mei-Lin dice que se encargara de las camaras de vigilancia. Subi.

Mei-Lin creara un espejismo para que no te vean los robots, entra en la puerta de la izquierda. Baja y un brazo mecanico te agarra y te lleva al otro lado, Perry esta alli, entra en la izquierda. Perry te dice que mas adelante hay rayos laser, y el despejara el camino, segui para arriba y anda a la derecha.

Segui para la derecha y subi por las escaleras. Anda para abajo y segui para la izquierda. Aca te encontras con Fidia, dice que para abrir los postigos de adelante hay que operar las dos palancas a la vez, usa las palancas y Fidia se va; anda abajo y a la izquierda y entra en la puerta de arriba. Agarra la roca magica que hay y sali por la derecha. Subi por las escaleras.

Anda a la izquierda. Entra en la puerta de abajo a la izquierda. Segui para abajo. A la derecha. Entra arriba a la derecha. Arriba. Roy te ayuda rompiendo los postigos y te dice que vayas; anda arriba. Subi las escaleras.

Hay cuatro habitaciones:  
(masomenos asi distribuidas)



En la habitacion A, esta Ma-Yo y un cofre que tiene un elixir vida.  
En la habitacion B, esta Mei-Lin.  
En la habitacion D, esta Perry.  
La habitacion C esta vacia y vos tenes que apretar el interuptor.

Ahora sali de la habitacion y anda a la puerta que hay abajo a la derecha. Aca tirate por el agujero. Llegamos a la nave de Berruga.

NAVE DE BERRUGA:

Entra en la derecha. Habla con Roy y Fidia para que te den la "bomba relojería" que sirve para romper computadoras. Equipatelas y pone una en la que esta ahí arriba. Sali por la derecha. Entra en la puerta de arriba. Anda para abajo. Entra en el camino de la derecha. Aca hay una bifurcacion, derecha. Arriba. Arriba. Primer camino a la derecha. Derecha. Pone una bomba en la computadora, habla con Roy y vuelve a la bifurcacion.

Anda para arriba, sin meterte por la puerta del medio. Anda para arriba bombardea los ordenadores y sali por donde entraste. Derecha. Arriba. Arriba. A la izquierda hasta el ordenador y vuelve a la bifurcacion. Ahora si, metete por la puerta del medio. Pone las bombas que faltan, habla con Fidia y sali por donde entraste.

Anda para abjo y Roy y Fidia se te unen, Fidia detona las bombas y Berruga intenta escapar. Berruga te dice que con sus zapatos con propulsores se va a escapar, y que vos con tus cinturones a cohete, que estaban controlados por ordenador no sirven ahora que los destruiste; dice un par de boludeces y lo chupa la helice.

Una gaviota aparece y te dicen que te subas a la gaviota y que escapes. Habla con la gaviota y decile ..... (9 puntitos), la gaviota te lleva a Airsrock y ves como la nave se hace KK; habla con el tipo y te dice que cayo en Sudamerica. Anda a Sudamerica, al portal de donde viniste al principio del capitulo 2.

El agujero ahora es bastante mas grande, habla con Colon y te habla un poco de que el mundo ha avanzado mucho, respondele lo de abajo para ir al mundo subteraneo.

Sali del glaciar y entra en Krista.

KRISTA:

Anda a hablar con el anciano que dice que te quiere mostrar algo y que lo sigas. Sali fuera de la casa. El sabio despues de hablarte de que la gente resucita como cristal, te lleva a la piedra Gaia.

PIEDRA GAIA:

Te habla de unas cosas sin mucha importancia y dice que de ahora en mas luchara como tu con una forma real

GAIA OSCURA: (TACHACHACHAAAAAAN la final del juego)

Tiene un ataque llamado la furia de gaia que te tira rayos laser,

dificilmente esquivados  
con la tecnica de cuchillo rapido. Tira un ataque llamado explosion que  
puede ser esquivado  
saltando o con la tecnica del cuchillo rapido. Tira un globo de luz, que  
tenes que golpear  
para devolverse, la mejor posicion que hay es ponerse en la patita de  
arriba a la izquierda  
y de ahi pegarle a la bola. Una vez que hagas eso, arroja su torso en  
forma de bola  
pinchuda, dale un buen golpe cuando esta arriba, sin tintinear. Tras repetir  
eso un par de  
veces la pantalla se pone oscura y Gaia Oscura se transforma.

#### GAIA OSCURA 2:

Tiene pocos ataques pero igualmente es peligroso. Puede tirar unas chispas  
de todos colores  
que caen del cielo. Rayos laser faciles de evadir. Y el temible rayo  
destructor que corta  
por la mitad tus HP, a no ser que uses X-Guard con lo que te saca de 1 a 5  
HP, y tambien  
encontre un manera mejor, despues de bloquearte una vez teniendo equipado el  
joyero (muy  
preferiblemente antes de que realice el rayo), usa X para que te aparezca el  
menu y espera  
a que el rayo se vaya, entonces cerra el joyero con A (creo). Para atacarlo,  
al parecer la  
manera mas eficiente de hacer que se acerque al borde es darle la espalda,  
entonces cuando  
este en tu rango de ataque dale un golpe, que con suerte le sacaras 65 HP.  
Tras un bastante  
largo rato de darle y darle se muere.

P.D.: si tenes 1 de energia y Gaia Oscura te tira el rayo, no uses X-Guard,  
ya que no te  
hara daño, pero si tenes X-Guard te saca entre 1 y 5.

AL FIN MATASTE AL JEFE FINAL DEL JUEGO

FELICITACIONES, TERMINASTE TERRANIGMA

\*\*\*\*\*

#### EL FINAL:

Tu otro yo, te dice que los poderes de Gaia Oscura han sido neutralizados.  
Gaia oscura te  
creo para dominar el mundo a traves de ti. Te creo a ti y al pueblo de  
cristal. El mundo se  
basa en el equilibrio de la luz y la sombra. La oscuridad ya paso, volvamos  
a nuestros  
respectivos mundos.

Ark aparece en el pueblo de Krista, se pone a pensar que no tener un lugar

al que volver es un sentimiento solitario y vacio. Yomi te dice que tu has hecho renacer el cielo y la tierra, tu eres a lo que ellos llamarian un dios. Cuando algo malo pasa, una cantidad igual de bien esta sucediendo al otro lado. Ark piensa que Yomi siempre fue un buen amigo, Ark siente curiosidad sobre Yomi y le pregunta que es realmente; Yomi le dice que el ha conocido numerosos seres vivos, pero antes de eso todos los seres eran como el. Yomi se despide de Ark. Gaia de la luz aparece con Ark, ahora que Gaia de la oscuridad ha sido derrotado, Krista y el mundo subterraneo desapareceran, el mundo exterior volvera de a poco a la normalidad. Tu deber ha terminado y tu cuerpo desaparecera pronto y por hoy podras disfrutar de tu ultimo dia de felicidad en Krista.

Apareces con Naomi que te dice que la felicidad es poder pasar tiempo sin estrés. Sali de la casa y anda adonde estaba el sabio, Ark se pone a pensar en todo lo que le ha sucedido en su viaje, ve a tu habitacion y duerme. Naomi te habla de que cada persona debe ser individual y se despide de ti, pensando que el destino o los volvera a unir algun dia. Ark se duerme profundamente y sueña su ultimo sueño, es un sueño sobre que el es un pajarito y ve crecer al mundo desde el cielo.

Un pajarito vuela sobre diversos lugares mientras pasan los creditos.

\*\*\*\*\*  
=====

===== Guia de expansion =====

=====

En este juego, a medida que vas progresando en el y realizando "ciertas" acciones, pueden afectar a las ciudades y hacerlas desarrollarse y expandirse. Esta seccion pretende nombrar esas "ciertas" acciones necesarias para hacer desarrollar las ciudades. Algunas, tienen tambien mas de una etapa de desarrollo. Las lineas punteadas significa que la ciudad cambiara de aspecto. Tambien una vez que hayas hecho todas las acciones de expansion en esa ciudad cambiara de status.

Estan listadas por ciudad.

---

LOIRA
Vota por Jean
-----
Proba el vino del chico del vino hasta que sea muy bueno , entonces dale la botella a la chica en el bar de Liberita.
-----
Ayuda a Pierre a inventar la camara que esta intentando hacer.

Hacele a Marylin el favor, y dale los "Disfraces" a las tres chicas de Liberita.

Dale el cuadro de Matis al rico que esta en las islas britanicas.

#### LITZ

Conseguí el Laton de la casa de Will y daselo al pescador que esta en Litz que quiere conservar sus sardinas por mas tiempo.

Anda al Oasis del Sahara y compra un diamante, daselo al chico que esta en Litz que hace jarros.

Esta ciudad se quedo un poco antigua.

#### LIBERITA

Ayuda a Eddy empujando la maquina para hacer electricidad hasta que explote.

Habla con Bell, habla con su esposa en Nirlago, volve a Liberita a hablar con Bell y decile la verdad, anda a hablar con Bell en el bar hasta que se vaya a su casa, habla de vuelta con el en su casa.

Ayuda a Eddy de nuevo apretando el boton cuando el te diga.

Proba el nuevo invento que hizo Bell, el telefono.

Habla con Willy, completa la zona del castillo Dragon para que baje el precio del metal y que Willy pueda hacer su aeronave. Habla con Willy otra vez despues de completar eso.

#### NIRLAGO

Ayuda a Mick a inventar la comida que el quiere hacer hasta que le salga bien (¿es una tortilla o una hamburguesa?).

Una vez que hayas resucitado a Beruga, y Nirlago haya sufrido el incendio, un chico te dara 9 cartas para que repartas. Solo puedes entregar las cartas si la ciudad se ha desarrollado totalmente.

Esto es a quien le tenes que dar cada una:

- 1 - El que hace vino (Loira)
- 2 - Matis, el pintor (Loira)
- 3 - Marilyn (Loira)
- 4 - Pierre (Loira)
- 5 - El pescador de sardinas (Litz)
- 6 - Bell (Liberita)

- | 7 - Eddy (Liberita) |
  - | 8 - Willy (Nirlago) |
  - | 9 - Rico (Gran Bretaña) |
- 

---

COSTASOL

---

Habla con el tipo al Norte para que te de la carne y dasela a Stoma que vive en Liberita

---

Habla con el alcalde, habla con Will que te da unos planos, y daselos al alcalde. HAZ ESTO DESPUES DE QUE WILL INVENTE EL AVION PERO ANTES DE QUE REVIVA BERUGA.

---

Saca fotos de Costasol y repartilas por todas las oficinas de turismo del mundo. Para llevarla a Nirlago necesitaras que Nirlago haya alcanzado su tercera expansion.

---

\*\*\*\*\*

=====

===== Guia de enemigos =====

=====

Gran parte de los nombres son de la version NO traducida (ingles) y algunos pocos son los traducidos (de los que estaba seguro): Juba, Sablecan, Babosa, Terremoto, Craneo Sangriento y Guardian.

NOMBRE	UBICACION	HP	EXP.
Abbee	Arbol Ra	10	0
Amarante (dorado)	Arbol Ra	20	13
Amarante (purpura)	Arbol Ra	20	13
Amarante (purpura)	Cueva de los Grandes Lagos	148	76
Aquamenace	Torre de las sirenas	187	62
Babosa	Eklemata	66	40
Babosa	Caverna de los Grandes Lagos, Neotokio	184	60
Basilisk	Luran	49	28
Bit	Alcantarillas de Neotokio	160	99
Bee	Zue	18	10
Borfe	GreCliff	35	16
Borfe	Luran	48	26

Cadet	Torres de Krysta	20	6
Chariot	Alcantarillas de Neotokio	299	100
Chariot (rojo)	Nave voladora, Labtorre	299	132
Chakra	Astarica, Castillo Sylvain	241	98
Chonchon	Luran	44	24
Craneo Sangriento	Castillo Sylvain	120	45
Cube	Laboratorio de Beruga, Labtorre	299	102
Cursed Armor	Castillo Sylvain	150	38
Dark Bat	Bosque Norfesta	55	28
Dark Bat	Castillo Sylvain	78	34
Demi-Basilisk	Zue	44	19
Dignal	Arbol Ra	24	15
Dungun	Zue	27	18
Douma	Caverna de los Grandes Lagos	60	20
Gall Fish	Arbol Ra	6	11
Gall Fish	Caverna de los Grandes Lagos	10	51
Guardian	Torres de Krysta	9	7
Ghost	Luran	-	-
Ghoul	Luran	50\54\18\18\60\80	18\18\28\36
Goblin	Laboratorio de Beruga	312	100
Goblin	Labtorre	342	100
Goblin	Alcantarillas de Neotokio	190	110
Guard Robot	Laboratorio de Beruga, Labtorre	288	80
Guardian	Torres de Krysta	9	7
Ice Whirl	Eklemata	34	19
Juba (purpura)	Torres de Krysta	6	2
Juba (rojo)	Torres de Krysta	14	4
Living Statue	Torres de Krysta	23	10
Lizard Man	Zue	24	22

Madon	Luran	54	26
Mud Man	Cañon, Greecliff	30	19
Parionton	Greecliff	21	14
Phantom	Alcantarillas de Neotokio	230	98
Pupila	Caverna de los Grandes Lagos	179	69
Pupila (azul)	Astarica	168	69
Raiden	Luran	64	23
Rakshaki	Eklemata	45	23
Robber	Alcantarillas de Neotokio	270	89
Sablecan	Bosque Norfesta	106	30
Sablecan	Eklemata	52	23
Skeleton	Castillo Sylvain	120	29
Soul Knight	Castillo Sylvain	170	59
Stone Golem	Greecliff	30	17
Terremoto	Eklemata	12	18
Terremoto	Greecliff	8	18
Whisp	Torres de Krysta	9	4
Will-o-Wisp	Bosque Norfesta	20	20
Worlock	Bosque Norfesta	98	24

\*\*\*\*\*

=====

===== ARMAS =====

=====

NOMBRE	UBICACION	ATAQUE	PRECIO
BONUS	ELEMENTO		
Lanza Diamante	Te lo da Yomi al principio del	+ 3	Gratis
Cura en	juego		
interno			
Cetro Hexagonal	Tienda de armas en Krysta	+ 4	170 G



Lanza de Ra	Arbol de Ra, espiritu fuera del	+ 6	240 G
+ 1 DEF			
	arbol Ra		
-----			
Lanza de Piedra	Greecliff	+ 8	Gratis
	Tierra		
-----			
Lanza Punzon	Zue	+ 9	Gratis
-----			
Colmillo de Leo	Te lo regala el rey Leo despues	+ 12	Gratis
	de que salvas a Liam		
-----			
Lanza de Llamas	Eklemata	+ 14	Gratis
+ 6 SUE	Fuego		
-----			
Cetro Solar	Luran, tienda de Loira	+ 15	980 G
+ 4 SUE	Luz		
-----			
Lanza de Bronce	Tienda en Luran	+ 17	880 G
-----			
Lanza de Plata	Tienda en Loira, Litz	+ 22	1500 G
-----			
Cetro Espiritual	Tienda en Liberita, Liotto	+ 24	1650 G
+ 50 HP			
-----			
Pico	Sylvain, tienda en Loira	+ 25	1770 G
-----			
Tridente	Comprada en Liberita (segundo	+ 28	2100 G
	estado unicamente)		
-----			
Lanza de Trueno	Tienda en Costasol, loteria de	+ 35	2450 G
+ 6 SUE	Trueno		
	Liberita (segundo estado)		
-----			
Lanza de Sirena	Torre de las Sirenas	+ 37	Gratis
-----			
Lanza de Dragon	Tienda en Yamei	+ 40	3150 G
+ 3 FUE			
- 3 DEF			
-----			
Lanza Crucial	Ganada de la loteria en Liberita	+ 40	Varía
-14 DEF			
	(tercer estado, creo)		
+14 SUE			
-----			
Cetro de Tierra	Caverna de los Grandes Lagos	+ 43	Gratis
+ 5 DEF	Tierra		
-----			

Lanza de Xenon	MU (arma especial)	+ 44	Gratis
+ 7 Fue			
- 5 DEF			
-----			
Cetro de Bufon	Castillo Dragon	+ 48	Gratis
+ 3 DEF			
- 5 SUE			
-----			
Cetro Protector	Siberia (arma especial)	+ 50	Gratis
-12 FUE			
+ 9 DEF			
-----			
Lanza Solar	Tienda en Liberita	+ 51	4350 G
-----			
Cetro Vital	Tienda en Costasol (arma	+ 53	7500 G
-10 FUE			
	especial)		
+20 SUE			
-----			
Naginata	Alcantarillas de Neotokio	+ 58	Gratis
-----			
Lanza heroica	Storkolm, cuarto capitulo (arma	+ 80	Gratis
	especial)		
-----			

=====

===== ARMADURAS =====

=====

NOMBRE		UBICACION	DEFENSA
PRECIO	BONUS		
-----			
Traje Protector	Ark empiea con esto		+ 3
Gratis			
-----			
Harapos	Luran		+ 3
Gratis			
-----			
Traje de piel	Tienda en Krysta		+ 5
190 G			
-----			
Capa de Naomi	Regalo de Naomi (armadura especial)		+ 6
Gratis			
-----			
Traje Floral	Arbol Ra, comprado afuera del arbol Ra		+ 8
210 G			
-----			
Armadura de Ra	Comprar del espiritu fuera del arbol Ra		+ 10
380 G			



Armadura Shogun	Alcantarillas de Neotokio	+ 50
Gratis		
Armadura Protectora	Comprar en tienda de Nirlago (armadura	+ 65
7890 G	+ 40 HP	
	especial)	
	-12 FUE	
	+11 DEF	
Armadura Heroica	Storkolm, cuarto capitulo (armadura	+ 88
Gratis		
	especial)	

\*\*\*\*\*

=====  
 ===== Guia de enemigos =====  
 =====

Gran parte de los nombres son de la version NO traducida (ingles) y algunos pocos son los traducidos (de los que estaba seguro): Juba, Sablecan, Babosa, Terremoto y Guardian.

NOMBRE	UBICACION	HP	EXP.
Abbee	Arbol Ra	10	0
Amarante (dorado)	Arbol Ra	20	13
Amarante (purpura)	Arbol Ra	20	13
Amarante (purpura)	Cueva de los Grandes Lagos	148	76
Aquamenace	Torre de las sirenas	187	62
Basilisk	Luran	49	28
Bit	Alcantarillas de Neotokio	160	99
Bee	Zue	18	10
Borfe	GreCliff	35	16
Borfe	Luran	48	26
Cadet	Torres de Krysta	20	6
Chariot	Alcantarillas de Neotokio	299	100
Chariot (rojo)	Nave voladora, Labtorre	299	132
Chakra	Astarica, Castillo Sylvain	241	98
Chonchon	Luran	44	24

Cube	Laboratorio de Beruga, Labtorre	299	102
Cursed Armor	Castillo Sylvain	150	38
Dark Bat	Bosque Norfesta	55	28
Dark Bat	Castillo Sylvain	78	34
Demi-Basilisk	Zue	44	19
Dignal	Arbol Ra	24	15
Dungun	Zue	27	18
Douma	Caverna de los Grandes Lagos	60	20
Gall Fish	Arbol Ra	6	11
Gall Fish	Caverna de los Grandes Lagos	10	51
Guardian	Torres de Krysta	9	7
Ghost	Luran	-	-
Ghoul	Luran	50\54\18\18\	60\80\28\36
Goblin	Laboratorio de Beruga	312	100
Goblin	Labtorre	342	100
Goblin	Alcantarillas de Neotokio	190	110
Guard Robot	Laboratorio de Beruga, Labtorre	288	80
Juba (purgura)	Torres de Krysta	6	2
Juba (rojo)	Torres de Krysta	14	4
Ice Whirl	Eklemata	34	19
Living Statue	Torres de Krysta	23	10
Lizard Man	Zue	24	22
Madon	Luran	54	26
Mud Man	Cañon, Greecliff	30	19
Parionton	Greecliff	21	14
Phantom	Alcantarillas de Neotokio	230	98
Pupilla	Caverna de los Grandes Lagos	179	69
Pupilla (azul)	Astarica	168	69
Terremoto	Eklemata	12	18

Terremoto	Greecliff	8	18
Raiden	Luran	64	23
Rakshaki	Eklemata	45	23
Robber	Alcantarillas de Neotokio	270	89
Sablecan	Bosque Norfesta	106	30
Sablecan	Eklemata	52	23
Skeleton	Castillo Sylvain	120	29
Skeleton	Castillo Sylvain	120	45
Babosa	Eklemata	66	40
Babosa	Caverna de los Grandes Lagos, Neotokio	184	60
Soul Knight	Castillo Sylvain	170	59
Stone Golem	Greecliff	30	17
Whisp	Torres de Krysta	9	4
Will-o-Wisp	Bosque Norfesta	20	20
Worlock	Bosque Norfesta	98	24

\*\*\*\*\*

CREDITOS:

A mi, por supuesto por hacer esta guia.

A ustedes, por leer mi guia.

A Lord Zero, por decidir no hacer una guia de Terranigma y yo tener la oportunidad de hacerla.

A Wertigon, porque su guia me sirvio para la primera vez que le jugue.

A DC 2001, por lo mismo que Wertigon.

A Gamefaqs. com, por alojar mis guias por mas malas que sean :p .

Quintet, por crear el juego. Y Enix, por publicarlo.

Al Zsnes de Windows, por ser el mejor emulador de SNES.

\*\*\*\*\*

COSAS LEGALES:

Este archivo es propiedad de TMola

Tu PUEDES leer, imprimir, mostrar a otras personas, esta guia SIEMPRE Y CUANDO: Mantengas los derechos de autor y credites a TOM como su autor.

Puedes publicar esta guia en tu sitio con las siguientes codiciones:

- 1)Envies un E-Mail a [tmola\\_1@hotmail.com](mailto:tmola_1@hotmail.com) enviando tu peticion, direccion de la pagina WEB, y cuando recibas un mensaje que diga "ESTAS AUTORIZADO", podras publicarla.
- 2)Mantén los derechos de autor y credita a TOM como el autor
- 3)La mantengas actualizada al menos una vez cada 2 meses.

Exceptuando Gamefaqs.com las personas deberan pedir permiso antes de publicarlas en su sitio Web.

La ultima version de esta guia siempre sera conseguida en [Gamefaqs.com](http://Gamefaqs.com)

Copyright 2002 por TMola.

\*\*\*\*\*

SOBRE EL AUTOR:

El unico autor de esta guia es TMola.

La direccion de E-Mail del autor es [tmola\\_1@hotmail.com](mailto:tmola_1@hotmail.com). Utilizala sabiamente.

\*\*\*\*\*

This document is copyright TMola and hosted by VGM with permission.