


 Nintendo


TM *

PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES


 Nintendo

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
C/ Azalea, 1-Edificio D, MINIPARC 1
El Soto de la Moraleja-ALCOBENDAS
28109 MADRID



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho Lufia™* para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

Lufia™*

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1998 NINTENDO CO., LTD.
TAITO is a REGISTERED TRADEMARK OF TAITO CORPORATION.
LUFIA is a TRADEMARK OF TAITO CORPORATION.
© TAITO CORPORATION 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENIDO

Prólogo	4
Los personajes	6
Control del juego	8
Empezando	10
La pantalla de juego	12
Las habilidades especiales	20
El sistema de batalla	22
Los monstruos-cápsula	28
El viaje especial	32
Juegos de casino	33
Sugerencias	34
Que empiece la aventura	36
Garantía	40



LA HISTORIA

En su larga historia, el pueblo de Lufia, como la mayoría de las civilizaciones, ha experimentado la devastación de la guerra y la prosperidad de la paz. Según la leyenda de Lufia, el último desastre data de hace muchas generaciones, cuando cuatro valientes héroes salvaron a su pueblo de la destrucción a manos de unas malvadas criaturas conocidas como los Sinistrals. Aunque el coraje y la fama de estos intrépidos guerreros se convirtió con el paso de los años en una leyenda y en un mito... no era la primera vez que rescataban a su tierra natal de la amenaza de la destrucción total. Por eso, presentamos a continuación la historia de sus heroicas hazañas para que las conozcáis.

EL PODER Y LA GLORIA

Hay muchas razones para la guerra: la avaricia, diferentes sistemas de creencias, o una búsqueda de poder. Los Sinistrals iniciaron una guerra sólo por codicia, querían ser los amos de las tierras de Lufia. Y ellos sabían que el momento de atacar sería cuando la espada de Doble Filo, una espada de gran poder, estuviera resonando. Arek, el líder de los Sinistrals, podía leer las señales. La espada de Doble Filo sería su llave a la victoria. Los pobres y miserables humanos de esas tierras pronto conocerían el poder del Doble Filo. Y Arek se alzaría para siempre con la victoria.



UNA ÉPOCA DE HÉROES

Puede que los Sinistrals tengan la ventaja gracias al poder de la espada de Doble Filo, pero los humanos aún no se han rendido. Si el cazador de monstruos, Maxim, tiene algo que decir sobre el futuro del mundo, los Sinistrals no conseguirán sus objetivos. Su historia ha comenzado. Además, Maxim conocerá a otros guerreros que se unirán a su revolución contra los Sinistrals, encontrará la fuente de la guerra en el mundo, y su banda de guerreros

se alzará triunfante sobre los Sinistrals. Por lo menos, ése es el plan. Pero Maxim y los héroes de Lufia aún no tienen la victoria y se preparan para el ataque.



ÉROES DE LEYENDA

Los héroes de Lufia proceden de lugares cercanos y lejanos. Algunos de ellos se han especializado en el poder de las armas: espadas, lanzas y arcos. Otros utilizan la magia para reducir a sus enemigos. Juntos lucharán por la victoria.

Maxim

El cazador de monstruos

El destino de este joven guerrero es duro y real. Deberá luchar contra las malvadas fuerzas que han asolado su tierra, y si sabe cómo explotar todo su potencial, ganará. Maxim iniciará su viaje en la ciudad de Elcid, donde una pitonisa le informará de su misión.

Tia

Luchadora en formación

Aunque Tia es la propietaria de la tienda de armas de Elcid, aún está aprendiendo las técnicas básicas de batalla. Su primer arma será una Sartén. Y pronto sabrá cómo cocinar una victoria con ella y con otras herramientas mucho más fuertes.

Guy

El Espadachín

Este maestro del combate tiene sus propias razones para luchar contra los Sinistrals y contra sus malvados ejércitos. Cree que ellos son los responsables del secuestro de su hija, y no se rendirá hasta que la liberen.

Selan

Hechicera

Selan es la Comandante Real del Ejército de Percelyte. Es una maestra de la magia y de la esgrima, y su fuerza y liderazgo será clave en las próximas batallas.

Lexis

Inventor

Lexus es casi tan inteligente e inventivo como dice ser. Sus artilugios permitirán que la banda de héroes viaje por tierra en busca de los Sinistrals. Y pronto controlará los viajes por el aire y por el agua.

Arty

El Duende Arquero

Los humanos no son amigos naturales de este duende tan aventurero, pero son mucho más agradables que los malvados Sinistrals que invadieron su ciudad y no dejaron a nadie con vida. Arty se unirá a Maxim y luchará por venganza.

Dekar

Guardaespaldas

Hydecka es el guardaespaldas del príncipe de Bound Kingdom. Es un buen espadachín y está muy segura de sus habilidades. Cuando el viaje de Maxim le lleve a Bound Kingdom, Hydecka ofrecerá sus servicios a la causa y prometerá la victoria sobre los Sinistrals.

CONTROLES DEL JUEGO

El viaje empieza contigo. En las páginas siguientes verás cómo guiar a Maxim y a sus compañeros de lucha a la victoria. El botón Start inicia el juego. El resto de los controles son:



CAMPO/CIUDADES

El control del juego es casi igual en el campo que en las ciudades. Ver página 12 para más detalles.



- El Panel de Control guía al personaje principal hacia el Norte, Sur, Este, Oeste y diagonalmente.
- Lleva a tu personaje cerca de los ciudadanos y pulsa el botón A para escuchar lo que tienen que decir.
- Pulsar el botón X abrirá la pantalla de las opciones de juego.
- BOTÓN-L** Mantener pulsado el botón L tendrá el mismo efecto que pulsar repetidamente el botón A.

LA BATALLA

Tu lucha contra las fuerzas de los Sinistrals incluirá el uso de las armas, de los hechizos mágicos y de los objetos especiales. Hay muchas formas de ganar. Ver página 22 para más detalles y estrategias.



- Utiliza el Panel de Control para mover el cursor y destacar los iconos que selecciones.
- Pulsa el botón A para seleccionar la opción destacada.
- Pulsa el botón B para retroceder un paso y para que puedas repensar tu estrategia.
- Pulsar una vez el botón X abrirá información sobre el objeto, arma o hechizo destacado.
- BOTÓN-L** Mantener pulsado el botón L ejecutará la misma función que pulsar rápida y sucesivamente el botón A.
- BOTÓN-R** Si el arma o hechizo actual puede alcanzar a múltiples enemigos, el botón R seleccionará todos los objetivos.

LAS MAZMORRAS

Aunque los enemigos emboscarán sin previo aviso, el grupo en campo abierto, podrás verlos venir en las mazmorras y en otras secuencias de lucha en interiores. También puedes herir desde lejos a tus enemigos con las flechas para atontarlos. Ver página 15 para más detalles sobre cómo luchar en las mazmorras.



- Utiliza el Panel de Control para mover el personaje principal y el cursor cuando corresponda.
- SELECT** El botón Seleccionar abre el menú de habilidades especiales. Ver página 20 para más información.
- Este botón de acción te permite elegir el icono destacado o entrar en combate con el enemigo.
- Pulsa el botón B para balancear la espada del personaje principal.
- Pulsar una vez el botón X abrirá la subpantalla cuando no estés luchando contra los monstruos.
- El botón Y te permite utilizar las habilidades especiales. Ver página 20 para más detalles.
- BOTÓN-L** Pulsa el botón L para utilizar rápidamente la función del botón A.
- BOTÓN-R** Pulsar una vez el botón R girará el personaje que está bajo tu control.

LA SUBPANTALLA

La subpantalla te permite controlar el estado de tu grupo de luchadores. Puedes curarles con pociones, equiparles con armas y estudiar sus objetos. Ver página 18 para más información.



- El Panel de Control te permite llevar el cursor a varios iconos de la subpantalla.
- Pulsa el botón A para seleccionar el icono destacado.
- El botón B te permite retroceder un paso y cancelar tu selección.
- Pulsa el botón X para ver información de la opción actualmente seleccionada.
- BOTÓN-L** Pulsa el botón L para desplazarte por la lista de opciones.
- BOTÓN-R** Utiliza el botón R para desplazarte por la lista de opciones.

EMPEZANDO

El viaje empieza ahora. Durante tu aventura por las tierras de Lufia podrás guardar tu avance con la memoria del cartucho; y si dejas de jugar, podrás empezar desde donde lo dejaste cargando tu último juego guardado.

JUEGO NUEVO

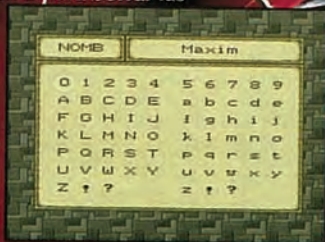
La pantalla Seleccionar Juego muestra cuatro lugares donde son almacenados los juegos guardados. La información del juego guardado será visualizada en la pantalla. Para iniciar un juego nuevo, lleva el cursor hasta la palabra Inicio ("Start") utilizando el Panel de Control, y después pulsa el botón A o el botón Start.



Coloca el cursor en "Start" y pulsa el botón A para empezar. Aunque las cuatro barras de juegos guardados contengan información del juego, aún puedes iniciar un juego nuevo desde el principio de la aventura.

ESCRIBIR UN NOMBRE

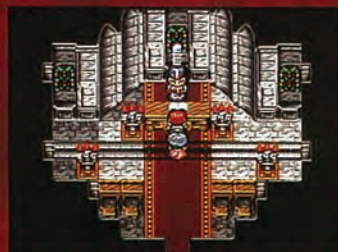
Aunque el nombre por defecto del personaje principal es Maxim, puedes personalizar tu juego y cambiarle el nombre. Pulsa el botón B para borrar las letras, una por una. Después, mueve el cursor para destacar las letras deseadas y pulsa el botón A para seleccionarlás. El nombre no puede tener más de 5 letras.



Puedes utilizar Maxim como el nombre del personaje principal o cambiarle de nombre para una experiencia de juego más personal. La longitud máxima del nombre es de cinco letras. Si tu nombre es demasiado largo, puedes utilizar tus iniciales.

GUARDAR

En cada ciudad y castillo hay un santuario especial donde un hombre sabio te espera para guardar tu avance, para revivir a los miembros de tu grupo que hayan muerto y para devolver todos los demás estados a la normalidad. Deberías guardar tu avance siempre que puedas. Verifica que lo guardas en más de un archivo.



Selecciona un archivo y pulsa el botón A. El anciano te pedirá que confirmes tu opción. Una vez confirmado, será guardado tu avance.

GUARDAR SOBRE LOS DATOS

Cuando las cuatro barras de juegos guardados estén llenas, podrás guardar sobre un juego previamente guardado. Esto eliminará el archivo anterior, así que verifica que no sobrescribes un archivo que quieras conservar. Lleva el cursor a la barra apropiada y pulsa el botón A para seguir.



Cuando guardes sobre un archivo, el archivo anterior será borrado. No sobrescribas juegos que quieras guardar.

CONTINUAR

Cuando estés listo para seguir con un juego guardado, enciende la consola y pulsa el botón "Start" para pasar a la pantalla que contiene los juegos guardados. Después, selecciona el archivo deseado moviendo el Panel de Control y pulsa el botón A para seguir con el juego.



Utiliza el Panel de Control para destacar el juego que quieras seguir jugando, y después pulsa el botón A. Empezarás desde donde guardaste tu juego por última vez.

A PANTALLA DE JUEGO

Los distintos tipos de juegos aparecen en los diferentes tipos de pantallas de juego. Las páginas siguientes describen las pantallas del juego y explican cómo utilizarlas mientras juegas.

LA PANTALLA DE TIENDA

Las tiendas están en las ciudades. Si quieres comerciar, coloca a tu personaje delante del comerciante y pulsa el botón A. El comerciante te dará varias opciones entre las que elegir.

EL COMERCIANTE

Cada comerciante te ofrecerá sus propios artículos. Los precios de artículos parecidos son casi iguales.

ENTRAR/SALIR

Las tiendas tienen puertas que llevan a otras partes del pueblo. Algunas tiendas tienen hasta escaleras. Comprueba qué las exploras.

¡Hola, chicos!
¡Tomaos vuestro tiempo y mirad por ahí!



TÚ

El personaje principal se encarga en nombre del grupo de todos los negocios, ventas y conversaciones. Tú controlas sus acciones.



El Panel de Control te permite mover el cursor a las diferentes opciones de tiendas.



Pulsa el botón A para seleccionar la opción u objeto destacado.



Pulsa el botón B para retroceder un paso y cancelar tu selección.



Pulsar una vez el botón X te permitirá ver información sobre el artículo seleccionado.

BOTÓN-L

El botón L te permite desplazarte por la lista de artículos disponibles.

BOTÓN-R

El botón R también te permite desplazarte por la lista de artículos.

VENDER LOS EXCEDENTES

Si tienes más artículos de los que necesitas, puedes vender tus excedentes. Recibirás casi la mitad del precio actual por cada objeto que vendas. No hay posibilidad de regatear con el comerciante cuando estás vendiendo artículos.



MIRA POR LA TIENDA

ANTES DE COMPRAR

A medida que te desplazas por la lista de armas y escudos, verás cómo afectará cada uno de estos objetos a los miembros de tu grupo. Las flechas indican una pérdida o aumento de sus atributos. También podrías saber qué personajes pueden llevar varios objetos.



PODERES REVELADOS

Cuando pulses el botón X verás información sobre el artículo seleccionado. Las letras "IP" que hay junto al nombre del objeto indican que ese artículo tiene poderes IP especiales. Pulsa el botón derecho del panel de control para más información sobre ese poder especial.



Ver la página 24 para más información sobre el IP. Vale la pena conocer las diversas fuerzas que IP puede conceder a tus armas, escudos, anillos y piedras.

LA PANTALLA DE CAMPO

En la pantalla de Campo la acción queda centrada sobre tu personaje principal. Aunque haya otros luchadores en tu grupo, sólo aparecerá el personaje principal en la pantalla de campo. Los monstruos no podrán ser vistos hasta que tiendan una emboscada a tu grupo y entren en combate.

LA CIUDAD

Las ciudades vienen representadas por iconos. Cuanto tu grupo se coloque sobre un icono de ciudad, entrará en esa zona.



IMPOSIBLE CRUZAR

Tu grupo no puede caminar sobre los obstáculos, como por ejemplo, las montañas y los ríos.

LA ZONA DE JUEGO

Guía a tu grupo por el campo y mantente alerta ante posibles emboscadas de monstruos.

TU GRUPO

El personaje principal representa a todo el grupo en las pantallas de campo.

LA CIUDAD

Cuando tu grupo entre en una ciudad, el nombre de la ciudad aparecerá en la pantalla durante unos segundos. Verás a todo tu grupo en las pantallas de ciudad. Muévelos y colócalos para que puedan hablar con los ciudadanos, y pulsa el botón A. También puedes entrar en los edificios, así como subir y bajar escaleras.

EL CIUDADANO

Coloca al personaje principal enfrente del ciudadano y pulsa el botón A para hablar.



LAS PUERTAS

Algunas puertas son difíciles de encontrar. Cuando las veas, lleva a tu grupo a través de ellas para acceder a la siguiente escena.

TU GRUPO

Aquí verás al grupo entero. Guíalos por la ciudad para información, descanso y artículos.

SALIR

Algunas ciudades tienen más de una salida. Ocasionalmente también te encontrarás con escaleras que suben y bajan.

LA PANTALLA DE LA MAZMORRA

Las mazmorras están llenas de trampas, puzzles y monstruos. Los monstruos son visualizados a pantalla completa. Son muy precavidos y sólo se mueven cuando se mueve tu grupo. Puedes evitarlos o enfrentarte a ellos. También puedes encontrar pasadizos secretos en las mazmorras empujando las paredes y las estatuas.

TU GRUPO

Guía a tu grupo por las mazmorras. Asegúrate que explores todos los pasadizos.



EL INTERRUPTOR

Cae sobre este interruptor desde un Punto Débil del nivel de arriba para abrir una puerta.

EL MONSTRUO

Puedes atacar o evitar a los monstruos. Algunas puertas no se abrirán hasta que hayan sido derrotaados todos los monstruos.

Los Interruptores

A veces, los interruptores abren puertas o accionan puentes y escaleras para llegar a otras zonas. Puedes cambiar de interruptor colocando a tu personaje principal en posición y pulsando el botón A.



Recoger objetos

Algunos objetos, como las vasijas, pueden ser recogidos. Coloca a tu personaje enfrente del objeto y pulsa el botón A para recogerlo. Puedes caminar con el objeto, y dejarlo después volviendo a pulsar el botón A.



Flecha de salto abajo

Algunos de los grabados del suelo indican lugares donde tu grupo puede saltar de un nivel de mazmorra a otro. Guía a tu personaje principal hacia la flecha, y muévete en la dirección hacia la que apunta la flecha para que éste salte.



Empujar bloques

Puedes mover bloques y estatuas en las mazmorras. Coloca a tu héroe principal para que empuje contra un bloque, y después pulsa el botón A para mover el obstáculo.



Las Llaves

En casi todas las mazmorras y torres hay llaves de cofres del tesoro. Tu personaje utilizará automáticamente las llaves cuando las tenga.



Las Señales de Ayuda

Las Señales de Ayuda te dan importantes pistas. Coloca a tu personaje enfrente de estas señales y pulsa el botón A para leerlas.



Cortar el césped

Tu espada te será de gran utilidad donde hay follaje. Pulsa el botón B para balancear la espada y cortar la hierba y plantas. Podrías encontrar un pasadizo secreto o un interruptor escondido.



Puntos débiles

Las mazmorras son lugares peligrosos. En algunas, las paredes están rotas y podrían ser destruidas con una bomba. En otras, el suelo está mal. Si tu personaje camina sobre una sección en mal estado, caerá a la planta de abajo.



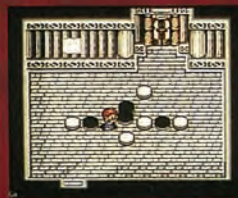
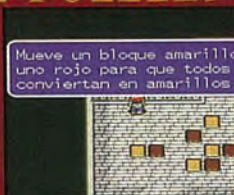
Interruptores de flecha

Algunos interruptores son difíciles de alcanzar, pero podrías llegar a ellos con las flechas. Deberás quitar del camino algunos bloques para conseguir un buen tiro.



LAS HABITACIONES DE PUZZLES

Muchas de las habitaciones de las mazmorras contienen puzzles que deberán ser resueltos para que puedas seguir avanzando. Los puzzles incluyen interruptores, llaves, bloques que pueden ser empujados y otros asuntos discutidos en páginas anteriores. Si ves una señal de ayuda en la pared, no te olvides de leerla porque te dará una pista importante.



LA AYUDA ESTA AQUÍ

Justo cuando más lo necesites, encontrarás iconos con los que guardar tu avance, restaurar los Puntos Golpe (Hit Points) y restaurar los Puntos Mágicos (Magic Points). Estos iconos suelen estar escondidos en las profundidades de las más oscuras mazmorras. Lleva a tu personaje principal hasta los iconos. Esto te dará la opción de guardar y recuperar el juego. Después podrás seguir moviéndote con confianza.



El icono HP indica que éste es el lugar donde restaurar los Puntos Golpe. Lleva a tu personaje principal hasta el icono y tus puntos volverán al máximo.



El icono MP funciona como el icono HP. Cuando tu personaje entre en esta sección del suelo, los Puntos Mágicos de todos los usuarios mágicos serán restaurados.



Es importante que guardes frecuentemente tu avance porque si tu grupo perece, siempre podrás continuar el juego desde tu último punto guardado. Colócate sobre este icono para guardar.

LA SUBPANTALLA

Si necesitas chequear un objeto, equipar un arma, utilizar un hechizo o cambiar el orden de los personajes de tu grupo, puedes ejecutar estas funciones, y más, en la subpantalla. Pulsa el botón X para abrir la subpantalla, y explórala para ver las opciones.

LOS MIEMBROS DEL GRUPO

Esta zona muestra los miembros de tu grupo actual y sus estadísticas vitales.



CATEGORÍAS

Utiliza el panel de control para individualizar una categoría, y pulsa el botón A para seleccionarla.

ESTADÍSTICAS DEL JUEGO

Esta opción permite verificar tu tiempo total de juego y tus reservas de oro actuales.

Los Objetos

Pulsa arriba o abajo en el Panel de Control para desplazarte por los objetos de tu inventario. Pulsa el botón B para cambiar a la barra del objeto, después pulsa izquierda o derecha para elegir entre las opciones Usar, Clasificar y Tirar.



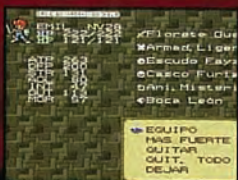
Los Hechizos

Cuando selecciones los hechizos, aparecerá una barra de color azul debajo de uno de los personajes. Mueve la barra al personaje correspondiente y pulsa el botón A. Los hechizos que puedas utilizar estarán coloreados.



Equipar

Es importante asegurarse de que tus personajes están usando el equipo correcto. Puedes equipar los objetos individualmente o seleccionar la opción "Más fuerte" para dar automáticamente a tu héroe el equipo más fuerte disponible.



Estatus

La opción Estatus te permite ver el nombre del personaje, su nivel actual, Puntos Golpe, Puntos Mágicos, atributos y cómo van equipados. También aparece la cantidad de experiencia que necesitan para llegar al siguiente nivel.



Orden de los personajes

Esta opción te permite cambiar el orden de los miembros de tu grupo. Pulsa el botón A para seleccionar un miembro del grupo, después mueve el cursor y vuelve a pulsar el botón A para cambiar la posición de ese personaje.



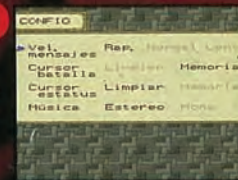
Cápsula

Utiliza el Panel de Control para moverte entre las opciones Criar, Cambiar y Nombrar. Después pulsa el botón A para elegir la opción seleccionada. Para más información sobre los monstruos-cápsula ver página 28.



Configuración

El Panel de Control te permite seleccionar varias de las opciones de configuración del juego. Pulsa el botón A cuando llegues a la opción que quieras cambiar.



El Escenario

La opción Escenario muestra una lista de todas las llaves que has recogido. Puedes utilizar estas llaves para entrar por las puertas de las mazmorras. Simplemente camina hasta las puertas, y tu héroe utilizará automáticamente la llave apropiada.



AS HABILIDADES ESPECIALES

Las mazmorras están llenas de puzzles que requieren de habilidades especiales por parte del héroe para ser resueltos. Pulsa el botón

Select para ver tus habilidades. Empezarás con la opción de flecha y ganarás otras opciones a medida que avanzas por el juego.

OBJETOS ESPECIALES

Pulsa izquierda y derecha en el Panel de Control para desplazarte por la lista de objetos disponibles.

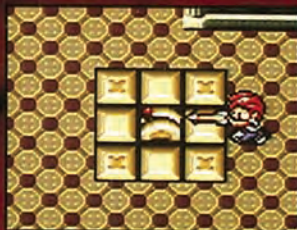


OBJETOS MÁGICOS

Pulsa arriba y abajo para desplazarte por esta lista. Después pulsa el botón A para usar el objeto seleccionado.

LAS FLECHAS

Las flechas pueden ser utilizadas para accionar interruptores desde lejos y para atontar a los enemigos. Coloca a tu héroe en posición, selecciona la flecha de la lista de objetos disponibles y pulsa el botón Y para disparar. La flecha volará en línea recta, y alcanzará el blanco cada vez.



LAS BOMBAS

Puedes utilizar las bombas para abrirte paso a través de las secciones más débiles de las paredes. Las secciones más débiles vienen indicadas por grietas y una textura diferente en comparación con otras secciones de la pared. Cuando hayas seleccionado una bomba, pulsa el botón Y para lanzarla. Cuando tu personaje haya caminado seis pasos, la bomba explotará.



GANCHOS DE GARFIOS

Cuando ganes el gancho, podrás utilizarlo para llevar a tu grupo a través de huecos y obstáculos. Coloca al personaje principal de tal forma que esté mirando al blanco del gancho. Después, pulsa el botón Y para lanzarlo. Cuando el gancho alcance su blanco, tu grupo se moverá a la zona del blanco.



LAS FLECHAS DE FUEGO

Las flechas de fuego pueden activar interruptores y atontar a tus enemigos de la misma forma que sus equivalentes no inflamables, pero hacen más cosas. También pueden quemar la hierba y el follaje. Coloca a tu héroe en posición, y pulsa el botón Y para disparar.



EL MARTILLO

El martillo te permite mover algunos obstáculos, romper rocas y paredes débiles. Pero no podrás golpear los interruptores. Puedes utilizar el martillo de la misma forma que utilizas todos demás objetos especiales. Coloca al héroe en posición y pulsa el botón Y para balancearlo.



REINICIAR

Podrías llegar a situaciones donde un puzzle no puede ser resuelto. Por ejemplo, podrías empujar un bloque hasta una esquina donde no puede ser empujado más. Esta opción te permite reiniciar la habitación de las mazmorras para que puedas volver a empezar con todos los monstruos y obstáculos en sus posiciones de inicio.



L SISTEMA DE BATALLA

Quando te ataquen los monstruos, deberías estar listo para contraatacar. Cada uno de los miembros del grupo recibirá sus misiones a través de ti, una a una.

MONSTRUOS

Deberás luchar contra estos diabólicos espíritus. Podrían superarte en número.



NOMBRE DEL MONSTRUO

Aquí aparece el nombre del monstruo al que estás apuntando actualmente.

ESTADÍSTICAS DEL PERSONAJE

Verifica el estado de los miembros de tu grupo para que puedas curarles cuando resulten heridos.

PERSONAJES

El personaje que estás controlando actualmente aparecerá destacado y rodeado por una caja azul.

OPCIONES DE BATALLA

Al principio de la batalla hay tres opciones principales: Intercambiar Posiciones, Atacar o Huir. Si los monstruos sorprenden a tu grupo os atacarán durante toda una vuelta, antes de que puedas seleccionar cualquier otra opción.

Intercambiar Posiciones

Esta opción te permite reajustar la formación de tus héroes. Los luchadores que van al frente suelen ser los primeros blancos. Verifica que tus luchadores más fuertes están ahí.



Atacar

La opción Atacar incluye cinco opciones correspondientes a los distintos tipos de ataque. Estas opciones vienen explicadas en la página siguiente.



Huir

Puede que a veces no estés listo para una pelea. Si tu grupo está bajo de energía, utiliza esta opción para huir de la batalla.



CINCO FORMAS DE LUCHAR

Quando selecciones la opción Atacar aparecerán cinco nuevas opciones. Puedes utilizar un objeto, utilizar un hechizo mágico, utilizar la potencia IP, defenderte, o simplemente atacar con el arma de tu jugador seleccionada actualmente. Cuando hayas sobrevivido a unas cuantas batallas, conseguirás una buena estrategia de batalla.

POTENCIA IP

Quando tu personaje sea golpeado, su valor IP subirá. Para más información sobre el IP ver la página 24.



Atacar

Puedes atacar a cualquier monstruo, y a veces a todos los monstruos del grupo atacante. Lleva el cursor al monstruo elegido y pulsa el botón A.



Utilizar la magia

Esta opción abre una lista de los hechizos mágicos disponibles para ese personaje en particular. Algunos hechizos curarán a los miembros del grupo, otros atacarán a los monstruos.



Defender



Utilizar un objeto



Utilizar IP



Seleccionando esta opción podrás elegir entre una lista de artículos disponibles. Algunos objetos curarán a los miembros del grupo. Otros objetos pueden ser utilizados como armas.

Hay varias armas, escudos, anillos y piedras con capacidades IP mejoradas. Esta opción te permite aprovechar esas propiedades especiales.

TODO SOBRE EL IP

El indicador CM de cada uno de los miembros de tu grupo muestra su IP disponible. Esta indicador especial hace referencia al número de veces que este personaje ha sido alcanzado durante el combate. Más disparos darán al héroe un IP mayor. Muchos objetos muestran poderes especiales cuando es utilizado el IP. Si un objeto tiene poderes IP, verás las letras "IP" junto al nombre de ese objeto en la lista de armas, escudos, anillos y piedras.

El indicador CM muestra la cantidad actual de IP de cada uno de los miembros del grupo.



Cuando destagues objetos que pueden utilizar IP, pulsa el botón X para más información sobre ese poder especial en particular.

MANTENERSE SANO

Los miembros de tu grupo pueden sufrir cantidad de diferentes tipos de dolencias. Te recomendamos que compruebes que tienes cantidad de objetos y hechizos con los que curar esas dolencias. Si no están en buenas condiciones, tus luchadores no vivirán a su máximo potencial.

Veneno

Si un miembro de tu grupo es envenenado, él o ella sufrirá daños a cada paso que den. Utiliza un antídoto para neutralizar el efecto del veneno, y restaura después los Puntos Golpe (HP) perdidos de tu personaje.



Dormir

Algunos enemigos tienen la capacidad de dormir a los miembros de tu grupo durante varios turnos de la batalla. Puedes remediar esta situación con un objeto, o esperar.



Paralizar

Los héroes que hayan quedado paralizados no se podrán mover ni luchar. Su estado se normalizará al final de la pelea, o con el uso del Pin misterioso.



Confusión

Los héroes confusos infringen daños a su propio grupo de aventura. Te recomendamos sacar a los héroes de sus confusos estados lo antes posible con objetos y hechizos.



Desactivar

Cuando un miembro de tu grupo pierda todos sus Puntos Golpe, a este aventurero se le considerará como "desactivado". Necesitarás un milagro para remediar la situación.



SIGNOS VITALES

Hay varias estadísticas que indican las diversas fuerzas de tus héroes. Estos números aumentarán cuando el personaje suba de nivel de experiencia y cuando él/ella se equipen con ciertos objetos. Para saber si aumentan o disminuyen los atributos cuando se utilizan ciertos objetos, mira la pantalla Equipar. Una flecha que apunta hacia arriba indica un aumento en ese atributo. Una flecha que apunta hacia abajo indica una reducción.

EMIL	NV28	HP	121/121	Florate Que
ATP	263	DEF	191	Armad. Liger
DEF	191	ESP	150	Escudo Fayz
ESP	150	AGL	50	Casco Furia
AGL	50	INT	15	Dani. Misteri
INT	15	GUT	57	Boca León
GUT	57	MGR	57	

Cuando estés equipando a los miembros de tu grupo con escudos, armas, piedras y anillos, sabrás cómo se verán afectadas sus estadísticas mirando los números.

Espada Corta	: 2
Esp. Mortal	: 1
Armad. Liger	: 3
Armad. Liger	: 1
Kukri	: 2

Antes de comprar objetos en las tiendas, puedes recibir información sobre cómo afectarán esos objetos a la venta a los atributos de los miembros de tu grupo.

Shop	OBJ	ARM	VEN
ATP	41	121	471
DEF	350	216	367
ESP	91	11	109
AGL	25	35	109
INT	25	19	150
GUT	105	95	150
MGR	30	95	150
4058127			
Látigo Cort. 91001			
Multi Espada 94501			

HP Indica Puntos Golpe. Esta es la estadística más crucial a tener en cuenta. Si un luchador se queda sin Puntos Golpe, él o ella quedarán desactivados.

MP Los Puntos Mágicos son importantes para los usuarios mágicos. Cada hechizo requiere de cierta cantidad de Puntos Mágicos para que estos puedan ser lanzados. Los números que hay junto a cada hechizo en la subpantalla indican cuánto te cuesta cada vez.

ATP La potencia de ataque indica la cantidad de daños que tu héroe puede infringir con su arma actual. Las armas más fuertes producen un mayor ATP.

DEF La potencia defensiva es producto del escudo y de la dureza del héroe en cuestión. Los héroes con un DFP alto podrán soportar más daños y perder menos Puntos Golpe.

STR Esta estadística describe la fuerza del personaje. Ésta aumentará a medida que aumenten los niveles de experiencia de ese personaje.

AGL AGL indica el nivel de agilidad del aventurero. Una gran agilidad permitirá que ese héroe evite con éxito los ataques. Puedes aumentar su agilidad equipando a tu personaje con un escudo ligero.

INT En situaciones de batalla mejor utilizar la inteligencia. El cerebro siempre vencerá a los músculos. Ciertas piedras contribuyen a una mayor inteligencia de tus luchadores.

GUT Gut indica la fuerza e instintos básicos de un héroe. Además, éste aumentará el efecto del IP de cualquier arma u objeto. Este indicador aumenta con la experiencia y con ciertos objetos.

MGR Esta estadística muestra la capacidad del héroe de poder evitar los hechizos enemigos. El MGR aumentará si el personaje va equipado con varias piedras.

EXP Los héroes ganan puntos de experiencia con cada victoria. Los puntos de experiencia contribuyen al nivel de experiencia del héroe. Un nivel de experiencia mayor aumentará todas las estadísticas.

EMIL	NV28	HP	121/121	Florate Que
ATP	263	DEF	191	Armad. Liger
DEF	191	ESP	150	Escudo Fayz
ESP	150	AGL	50	Casco Furia
AGL	50	INT	15	Dani. Misteri
INT	15	GUT	57	Boca León
GUT	57	MGR	57	

La opción "El más fuerte" de la pantalla Equipar proveerá automáticamente al héroe con el mejor equipo disponible.

EQUIPO	MÁS FUERTE
QUITAR	QUITAR TODO
DEJAR	

LOS MONSTRUOS-CÁPSULA

Aunque la mayoría de los monstruos intentarán dañar a los miembros de tu grupo, algunos de ellos pueden tener buenas intenciones. Los monstruos-cápsula están por los cofres del tesoro que aparecen por todas partes. Ellos lucharán por ti.

MONSTRUO-CÁPSULA

Los monstruos-cápsula lucharán junto a tu grupo. Son independientes y no pueden ser controlados.

EL CÍRCULO DE LOS ELEMENTOS

Cada uno de los siete monstruos-cápsula está conectado a uno de los siete elementos.



INFORMACIÓN DEL MONSTRUO

Esta zona describe el nombre del monstruo seleccionado, su tribu y otros datos de interés.

EXPERIENCIA

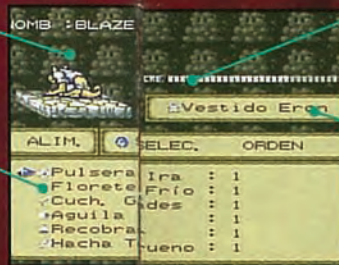
Los monstruos-cápsula aumentan en puntos de experiencia con cada victoria, como los miembros del grupo.

NOMBRE/APARIENCIA

Puede que los monstruos-cápsula no sean muy guapos, pero podrían serte de gran ayuda en situaciones de combate.

OBJETOS

Puedes elegir alimentar a tus monstruos-cápsula con una gran variedad de artículos de tu inventario.

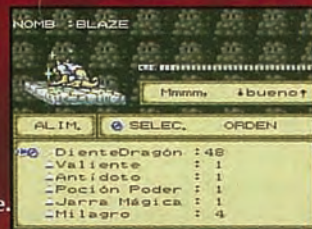


INDICADOR DE CRECIMIENTO

Este indicador muestra cuánto ha crecido tu monstruo-cápsula comiendo frutas y otras cosas.

VORACIDAD

La voracidad actual de tu monstruo-cápsula es descrita en esta ventana.



MUTACIÓN DEL MONSTRUO

Un cambio de clase producirá un cambio físico en los monstruos-cápsula. Cuando estos muten, recibirán nuevas habilidades y fuerzas que les ayudarán en la batalla.

RELLENAR

Los monstruos-cápsula comen casi de todo. Hay algunas cosas que los harán crecer más que otras. Recibirás una indicación de exactamente qué cosa devora tu monstruo cuando lo alimentes.



SUBIDA DE NIVEL

Cuando un monstruo-cápsula gane bastantes puntos de experiencia, su nivel de experiencia subirá. Esto le hará más fuerte y efectivo en combate.



DIFERENCIAS ELEMENTALES ENTRE LOS MONSTRUOS-CÁPSULA

Cada uno de los siete tipos de monstruos-cápsula está asociado a un elemento diferente. Estas afiliaciones elementales afectan a su potencia de lucha y a sus técnicas.

NOMBRE	GOUSTO
CLASE	3
ALIM.	EVIENTO
TRIBU	CaBalliaCaia
SP. 1	Calambrazo
SP. 2	Final
SP. 3	Nada

Neutral

El primer monstruo-cápsula con el que te encontrarás tiene una afiliación elemental neutral. Éste confía básicamente en los ataques físicos, y carece de cualquier habilidad especial. Sus especialidades de lucha son los puñetazos y los cabezazos.



La Luz

Aunque este monstruo empieza con una habilidad de ataque bastante baja que tardará en crecer, al final se convertirá en un poderoso aliado. Este monstruo utiliza la Luz Sagrada como arma, es muy inteligente y se puede mover muy rápidamente. Además, con el tiempo aprenderá a curar a los miembros del grupo.



El Viento

Este monstruo es muy rápido; tan rápido como el viento. Utiliza la potencia de viento como arma y su DFP es muy alto. Como este monstruo tiene un nivel de instintos (Gut) bajo, suele huir en la mitad de importantes batallas.



El Agua



Este monstruo está disponible casi desde el principio de la aventura. Además, durante el juego aprenderá algunas habilidades especiales y hechizos mágicos. Sin embargo, es más lento que la mayoría de los monstruos-cápsula y suele huir de la batalla.

La Oscuridad

La potencia de ataque y las habilidades mágicas del monstruo de la cápsula Oscura son bastante altas. Sin embargo, su DFP mágico e instintos son bastante bajos. Este monstruo demuestra que sólo es bueno en ciertas ocasiones.



El Fuego

Este monstruo destruye a sus enemigos con un abrasador ataque de fuego. Su potencia de ataque, potencia de defensa y Puntos Golpe son altos. Sin embargo, tiende a huir de las batallas si éstas duran demasiado.



La Tierra

Esta monumental bestia es el más fuerte de los monstruos-cápsula y el que con menos probabilidades huirá de la batalla. Sin embargo, resiste muy mal la magia y su nivel de agilidad es bajo.



EL CRECIMIENTO DE LOS MONSTRUOS

Los monstruos-cápsula aumentan su nivel de experiencia cuando alcanzan nuevas máximas en puntos de experiencia. También crecerán con cada

cambio de clase. Un cambio de clase convertirá al monstruo-cápsula en una criatura totalmente nueva. Como hay suficiente potencial como para que cada uno de los siete monstruos-cápsula pueda crecer hasta la cuarta clase durante el juego, podrías ver hasta veintiocho monstruos-cápsula diferentes.

EL VIAJE ESPECIAL

Hay varias formas de moverse por las tierras de Lufia. El primer medio de transporte consiste simplemente en poner un pie delante del otro. Descubrirás modos más sofisticados posteriormente.

REGRESAR

El objeto y hechizo de Regresar permite que tu grupo vuelva a cualquier pueblo que haya visitado en Lufia. No podrás volver a un lugar que no hayas visitado. Esto hará que ir del Punto A al Punto B sea cuestión de un segundo.



LA MÁQUINA ESPECIAL

El héroe inventor, Lexus, ha creado este artilugio para conseguir una gran variedad de experiencias de viaje. Esta máquina puede flotar, sumergirse y volar. Cuando la máquina esté completa, tu grupo podrá ir a casi cualquier lugar de la tierra sin temor a una emboscada del enemigo.

El Barco

La máquina especial empieza como un barco. Lexus la utilizará para navegar por extensiones de agua antes imposibles de pasar.



El Submarino

La mejora del submarino permite que la máquina especial se sumerja en los ríos y lagos sobre los que tan sólo podía flotar anteriormente.



El dirigible

La última mejora de la máquina especial le permitirá volar. El dirigible puede llevar a tu grupo a prácticamente cualquier lugar de Lufia en pocos segundos.



Utiliza el Panel de Control para mover la Máquina Especial hacia el Norte, Sur, Este, Oeste y diagonalmente.



El botón A tiene dos funciones. Te permite entrar y salir, y volar o sumergirte desde la superficie.

LOS JUEGOS DE CASINO

Si te sientes con suerte, podrías intentar ganar un poco de dinero extra en el casino subterráneo de una pequeña isla. Podrías hasta conseguir algunos objetos muy raros.

LA BARRA DE PACHINCO

En esta máquina puedes apostar hasta 3 monedas al mismo tiempo. Detén una a una las tres ruedecillas, de izquierda a derecha, con los botones X, Y y A. Para detenerlas todas a la vez pulsa el botón R.



BLACK JACK

Este juego de fuertes apuestas te permite apostar hasta 99 monedas al mismo tiempo. Pulsa el botón A si quieres otra carta. Pulsa el botón B si te plantas.



MÁQUINA TRAGAPERRAS

Hay varias de estas máquinas en varios lugares de Lufia, y son llamadas los "bandidos" por algo. Tan sólo deberías apostar lo que puedas perder.



STUD POKER

Necesitarás una tarjeta V.I.P. para unirse a este juego tan potente. Las apuestas son de diez monedas al principio y aumentan rápidamente durante el juego.



BINGO DE ACCIÓN

Este juego te desafía a completar las líneas diagonales, verticales y horizontales. Puedes apostar hasta 99 monedas por cartón.



SUGERENCIAS

La tierra es más importante que tú.
Lufia necesita tu ayuda. Antes de que empieces tu aventura, lee estas sugerencias. Sigue estos consejos de aventurero y llegarás muy lejos.

SUGERENCIA 1

Dibuja mapas

Es fácil perderse por las torres y las mazmorras de Lufia, en especial si estás buscando las llaves. Toma un papel y un lápiz, y dibuja mapas de las zonas más laberínticas del juego para que cuando vuelvas con las llaves sepas adónde ir.



SUGERENCIA 2

Experimenta

Es fácil entrar en la rutina de luchar contra los monstruos, y podrías acabar utilizando siempre los mismos mandatos de lucha ajustados por defecto. Si te pasa esto, no estarás preparado para enfrentarte a las difíciles batallas de las últimas etapas del juego. Verifica que experimentas con las habilidades especiales y con el IP en las primeras etapas, para que puedas derrotar a los monstruos de etapas posteriores con más facilidad.



SUGERENCIA 3

Vigila a tu grupo

Controlas las acciones de lucha de cada uno de los personajes de tu grupo. Algunos miembros del grupo tienen sus puntos débiles y fuertes. Comprueba que conoces estas diferencias. Hay hechizos y objetos que te ayudarán a reforzar los puntos débiles de los miembros del grupo.



SUGERENCIA 4

Construir niveles

La regla más importante de ser un aventurero es ganar niveles de experiencia para no ser atrapado en situaciones avanzadas con un grupo débil. Hay monstruos que implican cantidad de experiencia y muy poco oro para el victorioso aventurero. Los monstruos y las zonas donde estos aparecen son visualizadas en las fotografías. Lucha contra ellos y ganarás mucha experiencia muy rápidamente.



QUE EMPIECE LA AVENTURA

El pueblo de Lufia necesita tu ayuda. Los Sinistrals se acercan rápidamente y los héroes son difíciles de conseguir. Aquí tienes diez pasos que puedes tomar al inicio de tu aventura para empezar con el pie derecho.

PASO UNO

Tu aventura empieza con Maxim, solo, en el pueblo de Elcid. Hay varios ciudadanos con los que hablar para conseguir más objetos e información. Primero guía a Maxim a la tienda de Tia. Compra y equipa un pequeño escudo. Después, explora el resto de la ciudad.



PASO DOS

Cuando empieces a salir de Elcid, un viejo aventurero te hará señales y te dirá que te encuentres con él en la cueva de las habilidades especiales, al sur de Elcid. Éste te llevará a través de una sesión de entrenamiento. Las lecciones incluirán sesiones de lucha contra enemigos y resolución básica de puzzles.



PASO TRES

Viaja hacia el norte de Elcid y cruza el puente. Después lucha contra las lagartijas y medusas hasta que tu nivel de experiencia llegue al Nivel 4, por lo menos. Entonces, vuelve a Elcid, cena con Tia, compra un estoque y equípalo. Si completas todos estos pasos, lo estarás haciendo bien. Sigue así.

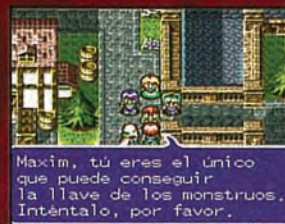


PASO CUATRO

Cuando vuelvas a salir, la gente del pueblo te alertará de un nuevo problema. Un monstruo ha robado la llave que lleva a Sundletan. Ellos necesitan un aventurero que pueda luchar contra esta bestia y recuperar la llave. Tú encajas perfectamente en el papel. Antes de seguir, quédate en la posada y visita el Santuario para guardar tu avance.

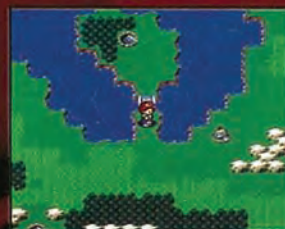
PASO CINCO

El hombre lagartija vive en una cueva que hay al norte. Te encontrarás con esta bestia después de una serie de cortos puzzles. Si consigues deshacerte de ella ganarás una llave. Deberías estar preparado para la tarea si estás en el Nivel 4 y tienes por lo menos cinco Pociones de Recuperación de HP. Después de ganar, te encontrarás con Iris. Ella te dará información muy importante.



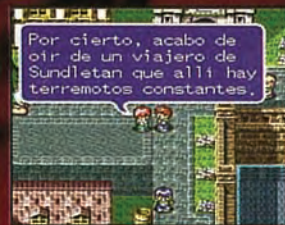
PASO SEIS

Ahora que tienes la llave de Sundletan, podrás abrir la puerta de Sundletan. Sin embargo, antes de seguir adelante deberías hablar otra vez con los ciudadanos de Elcid. Ellos te darán unos cuantos consejos. En cuanto hayas oído lo que tienen que decirte podrás continuar.



PASO SIETE

Últimamente el pueblo de Sundletan ha sufrido una serie de terremotos, y tú podrías ayudarles a resolver su misterioso origen. Pero primero deberás prepararte para la aventura. Gana experiencia hasta el Nivel 6 y 400 oros. Después, compra una daga, vuelve a salir al campo y gana dinero suficiente como para comprar una Gorra.



PASO OCHO

Descubrirás que la cueva del lago es la fuente de esos terremotos. En ella te encontrarás con nuevos puzzles a resolver y con cantidad de duros enemigos a los que derrotar. Deberías ser capaz de superar este desafío si has conseguido llegar al Nivel 7 de experiencia. Tómate tu tiempo y no te rindas.



PASO NUEVE

Una vez resuelto el misterio de la cueva del lago, puedes ir al santuario del Reino de Alunze. Descubrirás que hay una mujer que te está buscando. Y encontrarás a esta mujer rodeada de monstruos cuando vuelvas a la cueva del lago. Después de salvarla, se unirá a tu grupo como Tia.



¿te he pedido que leves contigo? Tengo tienda de armas. cómo luchar!



PASO DIEZ

Vuelve a Sundletan a por objetos e información, y comprueba que consigues los mejores escudos y armas para Maxim y Tia. Cuando salgas de la ciudad y vuelvas al Santuario del Reino de Alunze, el puente estará reparado. Ésa es tu señal para cruzar.



Entonces deberías ir al Reino de Alunze. Van a tener la ceremonia de coronación pronto.

¡SALIR Y CONQUISTAR!

A partir de este momento estarás solo. Recuerda construir tus niveles y buscar los mejores objetos y hechizos. Con un poco de imaginación y paciencia, seguro que lo consigues. La gente del mundo cuenta contigo. Con tu ayuda, ¡Maxim y sus compañeros aventureros se convertirán en héroes de leyenda!



GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTE MANUAL CON EL SELLO DE LA TIENDA, EN EL CASO QUE TU PRODUCTO SE HAYA ESTROPEADO.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.
2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).
3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.
4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

QUE HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono : 902 117045.
2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTÁ EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación. Si deseas recibir un presupuesto de reparación, deberás indicarlo al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

ESTA GARANTÍA SÓLO ES VÁLIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL.

REV-B

NOMBRE

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

PROVINCIA

C.P. TELF.

SÍNTOMAS OBSERVADOS

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL
ESTABLECIMIENTO CON EL SELLO
DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

NÚMERO DE SERIE
(Sólo en las consolas)
(SERIAL NUMBER)

CLUB NINTENDO**¿Estás desesperado?****¿Te has quedado atascado?****¿Los enemigos te hacen la vida imposible?****¿Necesitas algún truco infalible?...**

Cuando la duda te ronde... ya sabes, el **CLUB NINTENDO** responde.

El **Club Nintendo** es un servicio único, gratuito y exclusivo creado para los usuarios de los productos Nintendo, diseñado para solucionar cualquier problema y facilitar todo tipo de información a nuestros socios.

¿Aún no eres socio? ¿Por qué no telefoneas ahora? Estaremos encantados de responder a tu llamada y te informaremos de como puedes formar parte de nuestro Club.

NUESTRO NUMERO DE TELÉFONO ES 902 117045

<http://www.Nintendo.es>

Horario de atención al público de lunes a viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde ininterrumpidamente.