

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku FAQ/Walkthrough (Spanish)

by OSM

Updated on Jun 3, 2002

Dragon Ball Z - The Legacy of Goku

Sistema	Game Boy Advance
Fecha	03-Junio-2002
Autor	OSM
E-mail	<u>osm64@yahoo.com</u>

Este documento es (c) Copyright 2002 por OSM.

Dragon Ball Z - The Legacy of Goku es (c) Copyright 2002 BIRD STUDIOS/SHUEISHA, TOEI ANIMATION. Licensed by FUNimation Productions, Ltd.

0. Índice

1. Introducción
2. Controles y Menú
3. Walkthrough
4. Trucos
5. Lista de enemigos
6. Lista de items
7. Quests
8. Contacto

1. Introducción

Dragon Ball Z - Legacy of Goku es un juego estilo Acción-RPG. Durante las dos horas que dura el juego, se controla a Goku. Aparte de las peleas, que todas son iguales, se tienen objetivos inmediatos, que básicamente son recoger items y llevarlos a su dueño.

Sigue más o menos la trama de la serie, comprimiendo las sagas de Saiyan [Vegeta], Namek y Freezer. Muchas acciones importantes se reducen a un par de renglones, y otras ni siquiera se muestran, quizá porque se asume que el jugador ya ha visto la serie.

A lo largo de esta guía, se utilizarán los siguientes términos:

- EP: puntos de experiencia. Se ganan puntos de experiencia, tanto al matar bichos como cuando se le entrega el item a quien lo buscaba. Otras veces se obtiene EP con sólo hablar con ciertos personajes.
- PP: puntos de poder. Al tirar un Kame o uno de esos poderes, la barra verde se baja temporalmente. PP indica cuánto de esa barra está completa.
- HP: indica la 'vida'.

Aunque no se diga a través de la guía, hay que salvar constantemente. También hay que recolectar las Senzu Beans y Herbs que estén en el camino, usarlas sabiamente para tener siempre la barra de HP lo más llena posible, y cargar con el mayor número de items posibles.

2. Controles y Menú

Controles

Control Pad	Mover a Goku; mover el cursor en los menús.
A	Atacar; recoger items; hablar; aceptar la opción del menú.
B	Atacar (Ki), mantenerlo presionado para cargar; acelerar cuando se está hablando; cancelar la opción del menú.
R	Volar; aterrizar.
Select	Cambiar la vista de HP/PP a la de volar.
Start	Menú.

Menú

Al pausar se muestran los siguientes datos:

Nivel actual.

Puntos de Experiencia acumulados.

Puntos de Experiencia necesarios para llegar al siguiente nivel.

También el HP, el Ki y el tiempo de juego.

El menú consta de las siguientes opciones:

- Quests: objetivos inmediatos realizados.
- Inventory: lista los items que se tienen.
- Attacks: lista los ataques que se tienen.
- Save: salvar el avance.
- Options: opciones (velocidad del texto, volumen de la música, volumen de los efectos de sonido, regresar al menú principal).
- Credits: quienes hicieron el juego.
- Exit: regresar al juego.

3. Walkthrough

Isla del Maestro Roshi

La historia comienza cuando Goku va a la isla del Maestro Roshi. Ha pasado

mucho tiempo desde la última vez que vio a sus amigos de la infancia. Lleva a su pequeño hijo Gohan, para que todos lo conozcan. Ahí están Bulma, Krilin, el Maestro Roshi y la Tortuga.

Lo primero que hay que hacer es recoger las revistas porno: una a la derecha de donde se comenzó, otra en la parte superior izquierda de la isla y otra dentro de la Kame House. Hay que dárselas a Roshi, para obtener dos Senzu Beans, hierbas y 350 EP. Luego de esto, llega Radditz, hermano de Goku, quien rapta a Gohan. Luego llega Piccolo, pero intentando unirse a Goku para combatir a este enemigo común. Después hay que montarse en la nube (Nimbus).

Alrededores de la casa de Goku

Hay que matar a toda la flora y la fauna (arbustos, ardillas, serpientes, lobos, cangrejos, piedras) para ir acumulando EP. De estos, los que más joden son los lobos y los cangrejos, ya que son los únicos que atacan y tienen bastante HP. Arriba, detrás de la casa está Milk (Chi-Chi). También hay un Senzu Bean en la parte superior derecha de la zona. Hay Herbs por todas partes. Para continuar, hay que llegar a la salida, siguiendo el camino desde la casa.

Bosque

Al comienzo, hay un terodáctilo al que le han robado un huevo. Desde ahí, a la derecha, se ve una roca que hay que coger. Cerca de las escaleras del terodáctilo, abajo a la derecha, hay un pequeño espacio entre los árboles. Seguir ese camino para encontrar otra piedra.

Luego subir las escaleras, continuar a la segunda escalera y seguir subiendo. Hablar con Chaoz (Chiaotzu) y Ten Shin Han (Tien), para recibir de cada uno 500 EP. Antes de las cataratas, subir un poco y tomar otra roca. Para pasar las cataratas, hay que volar desde abajo. Estar alerta, ya que luego de aterrizar nos atacará un terodáctilo. Luego de matarlo, y recibir 300 EP, tomar el huevo. Llevárselo a la mamá terodáctilo, para obtener 350 EP.

Continuar hacia la izquierda y llegar a un campamento. Poner las tres piedras en el río, para hacerle un puente al señor atrapado en la isla. Se reciben unas hierbas, 350 EP y aumenta la velocidad.

Devolverse y bajar por donde está el esqueleto de dinosaurio. Cruzar el río volando. Matar al Dinosaurio Café para obtener 600 EP. La salida está a la izquierda.

Villa

Al comienzo, subir y entrar a la casa de la cima. Ahí hay un viejo que dice que nos puede ayudar, pero primero hay que arreglar muchos desmadres que hay en el bosque. Salir de la casa, bajar y volar hacia la izquierda. Continuar matando varios lobos, serpientes, etc. hasta encontrarse con un gato llamado Neko. Hablarle de tal manera que nos siga. Regresar con el viejo para dejarle el gato.

Continuar hacia la izquierda de donde estaba el gato. En la parte más hacia la izquierda, hay una niña llamada Sue. Hablarle y ella también nos seguirá. El gato y la niña no pueden seguir a Goku a la vez. Bajar hasta enfrentarse contra otro terodáctilo. Volar hacia arriba y recolectar cinco Flowers.

Bajar y hablar con Yamcha y Puar para recibir 500 EP de cada uno.

Continuar bajando. A la derecha de una casa hay un charco. Volar al islote y recuperar el barco del güila de la derecha. Dárselo para recibir 200 EP.

Seguir hacia la derecha. Al niño que está fuera de la casa hay que darle las cinco flores y recibir 400 EP.

Dentro de la casa hablar con el papá para ganar 500 EP.

Subir de nuevo con el dueño de Neko. La salida está en el cráneo. Al salir,

nos enseñará la técnica llamada Solar Flare, la cual no sirve para nada (supuestamente detiene al enemigo durante un período corto de tiempo).

Zona de Aterrizaje de Radditz

Piccolo espera a Goku para enfrentarse a Radditz. Sin embargo, Piccolo es un inútil y ni siquiera sirve como escudo.

A Radditz hay que atacarlo de lejos, y si llega a acercarse demasiado, hay que volar para huir. Esta inútil técnica es la que hay que seguir con todos los enemigos mayores. En el terreno hay bastantes hierbas y esferas de vuelo, por lo que las municiones no son un problema.

Al matarlo, se obtienen 4000 EP. Piccolo es un caballo y con un Special Beam se vuela tanto a Radditz como a Goku.

Afterlife

Sólo hay que hablar con el gordo del escritorio y con Kami. Él le dice que debe seguir por la Snake Way (Camino de la Serpiente). Continuar hacia la derecha.

Snake Way

Obviamente hay que seguir el camino, sin tocar los bordes azules. Cerca de la mitad, está la Snake Queen. Hablarle y matarla, para obtener 3500 EP. Es muy fácil de derrotar. De repente, Goku perderá el balance y se caerá directamente al infierno.

Infierno

Goku cae en un lugar desconocido. Aquí hay enemigos en la forma de nubes... Las que flotan, valen 1000 EP; las estáticas, son almas perdidas, que luego de hablarles, siguen a Goku.

En el principio, luego de enfrentar la primera nube, caminar un poco hacia la derecha. Entre los árboles hay un diablo rojo, hablar con él.

Regresar al punto de inicio, caminar hacia el sur hasta llegar a un gimnasio (HFIL/Health and Fitness). A la izquierda del mismo, hay un diablo azul, aquí hay que traer las tres almas perdidas.

La primera está a la izquierda de donde cayó Goku (la parte de arriba a la izquierda del mapa). Luego de ir a dejarla, subir el risco y continuar hacia el norte, ya que hay un Senzu Bean. Continuar hacia el sur y al este.

Cuando se ve un árbol, subir un poco hasta llegar a otra alma perdida. Ir a dejarla, ya que sólo se puede andar con una a la vez.

Regresar al árbol, seguir por el camino de arriba. En la parte más hacia la derecha y arriba, está la otra alma perdida. Luego de haber entregado las tres almas, ya se puede coger el fruto rojo.

Ahora subir las escaleras que están por el árbol, coger la fruta roja, que le pertenece al King Yemma (Enma Daiou). Aparece de nuevo el diablo rojo, quien abre un hueco entre la tierra.

Snake Way 2

De nuevo en la Snake Way. Hay esferas de vuelo rojas, las cuales tienen un valor de 20 unidades de vuelo. Al llegar al final, volar hacia la izquierda al planeta del King Kai (Kaiou Sama).

Planeta del King Kai

Hablar con Kaiou Sama para que nos entrene. El primer reto es perseguir a Bubbles, el mono. Sólo hay que volar y al estar cerca de él, dejar de volar y presionar A en la pura cara del mono para que se quede quieto.

Luego sigue golpear a Gregory (el insecto volador) con un martillo en la cabeza. Goku se vuelve un poco más lento, pero aún así puede volar, un reto igual al del mono. Al golpearlo, Goku gana 1500 EP y Kami le enseña una nueva técnica, el Kame Hame Ha.

Los amigos en la tierra reúnen las esferas y piden el deseo de revivir a Goku.

Palacio de Kami

Sólo hay que hablar con Kamisama y Mr. Popo. Arriba a la izquierda, está Korrin, el gato blanco, quien nos regala unos Senzu Beans. Para continuar, bajar por la izquierda o derecha.

Bosque nevado

A la izquierda, hay un niño en un risco, luego de hablarle seguirá a Goku. Entrenar con el dinosaurio café, los lobos y las ardillas. Continuar hacia el sur.

Ciudad

Arriba a la derecha, hay un Senzu Bean. A la izquierda, en unos matorrales, hay una Cápsula.

En la primer casa hacia la derecha del Banco, devolver al niño y recibir una Cápsula.

En las afueras del Banco, matar a los tres Ladrones por 1000 EP cada uno y 1500 EP extra.

Las cápsulas hay que dárselas al señor de la casa hacia la izquierda de la entrada, por 1500 EP. No hay diferencia aparente, al darle sólo una o las dos.

Continuar hacia el sur.

Base Militar

Por aquí no hay mucho, sólo un contacto mental con Kaiou Sama, y una enfermera que llena todo el HP. Continuar hacia el este.

Campo de Batalla

Aquí están Gohan y Krilin, pero también Nappa y Vegeta. Ir y hablar con Nappa. Al destruirlo se obtienen 20000 EP. Luego ir por Vegeta y 30000 EP.

Vegeta se convierte en el mono gigante, pero Yajirobe le corta la cola, lo que lo regresa a su estado normal. Gohan también se transforma y casi mata a Vegeta.

Vegeta se va para Namek a reunir las esferas de ahí, Goku va tras él.

Villa Namek

Ir a todas las casas y hablar con todos los Namekuseines. Hay que recoger

unos árboles especiales, que se diferencian por tener el follaje más oscuro que los demás. Están al noroeste, noreste y sureste del mapa. Hay Pterodáctilos y Dinosaurios Café, que dan más experiencia que sus primos terrestres. También hay unos Soldados de Freezer, que son fuertes y ágiles. En esta zona y todas las zonas en que se pueda, es mejor hacer el MEGA_BUG (ver sección de Trucos), ya que hay muchos enemigos, fuertes y rápidos que joden un montón.

Regresar a los alrededores de la primer casa y plantar los árboles por 7000 EP. Continuar hacia el norte.

Afuera del Templo

Seguir el camino, entrenando y entrenando. En la parte noreste, hay un Senzu Bean. Cerca, debajo de una piedra, hay un Artefacto Azul. En ese trayecto, Kaiou Sama nos contacta y nos actualiza con lo que sucede en su planeta. También hay un Artefacto Rojo, en la parte superior central del sector. Entrar al templo.

Templo

Aquí hay piedras de colores que teletransportan. A lo largo del nivel hay estatuas de Namekuseines sosteniendo Esferas del Dragón, con su respectivo número de estrellas. También hay estatuas de manos con el dedo índice señalando lugares donde hay pasadizos escondidos. No son muy importantes, ya que lo que generalmente se puede encontrar son hierbas y Senzu Beans.

Entrar a la piedra blanca. Continuar hacia el este y hacia arriba. Al llegar a una estatua de la mano, seguir por donde señala el índice para encontrar el Artefacto Verde. Devolverse por donde venía y entrar a la piedra verde. A partir de aquí, esta es la secuencia de colores de las piedras donde se tiene que entrar: anaranjada, amarilla, blanca, blanca. Se llega a un cuarto con una estatua gigante. Colocar los tres artefactos, se recibe un incremento en la velocidad y 30000 EP. A la izquierda se crea una piedra blanca. Entrar y continuar el camino hacia el norte.

Detrás del Templo

Hablar con Krilin, Gohan y Vegeta. En esta área están los de las Fuerzas Ginyu. También hay enemigos pequeños. Ir por estos primero. Luego, cerca de donde están los amigos, está el Capitán Ginyu. Hablar con él. Subir y matar a Recoome, Burter y Jeice por 40000, 70000 y 70000 EP. Sigue el líder. Nos da 90000 EP.

Goku desea un verdadero reto, y ve la nave de Freezer hacia el este.

Pantano

Volar hacia el este, entrenando con los soldados de Freezer.

Afuera de la Nave de Freezer

Más y más entrenamiento. Volar encima de la nave.

Dentro de la Nave de Freezer

Aquí están de nuevo Gohan, Krilin y Vegeta. A la derecha hay un armario que no sirve para nada, la puerta del centro permite regresar a las afueras y

entrenar un poco más. A la derecha, está la cámara de rejuvenecimiento.

Final

Cargarse con hierbas y unidades de vuelo. Freezer está hacia el noreste. Tiene 4 transformaciones, resultando en 300000, 500000 y 800000 EP.

Con el planeta a punto de explotar, la última transformación de Freezer mata a Krilin, lo que hace enfadar a Goku y lo convierte en Super Saiya-Jin. La velocidad aumenta y por dicha esta mierda de juego está por terminar. Del nivel 25 no se puede pasar.

4. Trucos

- Para ganar más experiencia, se puede acabar con los enemigos, luego salvar, luego iniciar otra vez el juego y matarlos otra vez.
- Se puede hacer lo mismo con items, como el Senzu Bean, aunque estos tienen un límite de cuántos se pueden cargar.
- Si la barra de energía casi llega a agotarse, se puede salvar y reiniciar, para aparecer de nuevo, en la entrada del sitio, con toda la energía recuperada.
- MEGA_BUG: con este truco se obtiene energía ilimitada/invencibilidad. Sólo hay que volar hacia el Kame, o poder de alguno de los enemigos mayores. Si luego del impacto, y al estar caminando todavía se ve el status de vuelo, los enemigos pueden atacar pero a Goku no le pasa nada. Si se quiere regresar al estado normal, se tiene que volar de nuevo.

5. Lista de enemigos

Nombre (Lugar) [Experiencia].

- Ardillas (Alrededores de la casa de Goku, Villa, Bosque nevado, Ciudad) [5].
- Serpientes (Alrededores de la casa de Goku, Bosque, Villa) [5].
- Cangrejos (Alrededores de la casa de Goku) [70].
- Lobos (Alrededores de la casa de Goku, Bosque, Villa, Bosque nevado) [70].
- Terodáctilo (Bosque, Villa) [300]. Es muy rápido y ágil.
- Dinosaurio Café (Bosque, Bosque nevado) [300].
- Radditz (Zona de Aterrizaje de Radditz) [4000].
- Snake Queen (Snake Way) [3500].
- Nubes (Infierno) [1000].
- Ladrones (Ciudad) [1000].

- Nappa (Campo de Batalla) [15000].
- Vegeta (Campo de Batalla) [30000].
- Soldados de Freezer (1 y 2) (Villa Namek, Afueras del Templo, Templo, Detrás del Templo, Pantano, Afuera de la Nave de Freezer) [10000 y 30000].
- Terodáctilo Namek (Villa Namek) [2000].
- Dinosaurio Café Namek (Villa Namek, Detrás del Templo) [4000].
- Recoome (Detrás del Templo) [40000].
- Burter (Detrás del Templo) [70000].
- Jeice (Detrás del Templo) [70000].
- Capitán Ginyu (Detrás del Templo) [90000].
- Freezer 1 (Final) [300000].
- Freezer 2 (Final) [500000].
- Freezer 2 (Final) [800000].

6. Lista de items

- Herbs: hierbas. Se puede cargar un máximo de 6. Sirven para llenar un cuarto de HP.
- Senzu Beans: Se puede cargar un máximo de 6. Llenan completamente el HP.
- Esferas de vuelo: las anaranjadas recargan 5 unidades de vuelo y las rojas recargan 20.

Isla del Maestro Roshi

- Magazines: revistas porno del maestro Roshi. Hay un total de 3.

Bosque

- Stones: piedras usadas para construir un puente para el señor atrapado en la isla del bosque.

Villa

- Flowers: dárselas al niño que está cerca de la casa de Sue.
- Boat: dárselo al niño que está cerca del charco con un islote en el medio.

Ciudad

- Cápsulas: dárselas al señor de la casa hacia la izquierda de la entrada.

Villa Namek

- Trees: sembrarlos alrededor de la primera casa.

Afuera del Templo

- Artefacto Azul.
- Artefacto Rojo.

Templo

- Artefacto Verde: colocar los tres artefactos cerca de la estatua gigante dentro del templo.

7. Quests

Isla del Maestro Roshi

- Roshi's Magazines: llevarle las revistas al Maestro Roshi.

Bosque

- Found Dino Egg: devolverle el huevo a la madre.
- Saved Old Man: construir un puente con piedras para que el señor pueda regresar.

Villa

- Saved Lost Girl: regresar a Sue a la casa de sus padres.
- Recovered Toy Boat: darle el barco a su dueño.
- Flowers for Sue: recolectar cinco flores y dárselas al niño que está cerca de la casa de Sue.
- Returned Kitty: devolverle el gato perdido al viejo de la villa.

Zona de Aterrizaje de Radditz

- Defeated Radditz: derrotar a Radditz.

Snake Way

- Defeated Snake Queen: derrotar a Snake Queen.

Infierno

- Gathered Spirits: llevarle las tres almas perdidas al demonio azul que está cerca del gimnasio.
- Ate Yemma's Fruit: tomar el fruto rojo cerca de un diablo azul.

Planeta del King Kai

- Caught Bubbles: atrapar al mono.
- Konked Gregory: darle al insecto con un mazo.

Bosque nevado + Ciudad

- Saved Lost Boy: rescatar al niño en el bosque y devolvérselo a su mamá, en una casa de la ciudad.

Ciudad

- Stopped Robbers: matar a los tres ladrones del banco.

Campo de Batalla

- Defeated Nappa: matar a Nappa.
- Defeated Vegeta: matar a Vegeta.

Villa Namek

- Saved Saplings: sembrar los tres árboles de follaje oscuro alrededor de la primer casa.

Afuera del Templo + Templo

- Namekian Artifacts: recoger los Artefactos Azul y Rojo en las afueras del templo. Dentro de este, está el Artefacto Verde. Colocarlos cerca de la estatua gigante dentro del templo.

Detrás del Templo

- Defeated Recoome: matar a Recoome.
- Defeated Burter: matar a Burter.
- Defeated Jeice: matar a Jeice.
- Defeated Captain Ginyu: matar al Captain Ginyu.

8. Contacto

E-mail:

osm64@yahoo.com

Web:

www.geocities.com/crepaslubert

Contribuciones a GameFaqs:

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/16190.html>

Este documento es (c) Copyright 2002 por OSM.

Dragon Ball Z - The Legacy of Goku es (c) Copyright 2002 BIRD STUDIOS/SHUEISHA,
TOEI ANIMATION. Licensed by FUNimation Productions, Ltd.

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