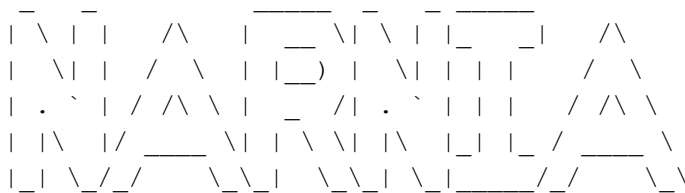
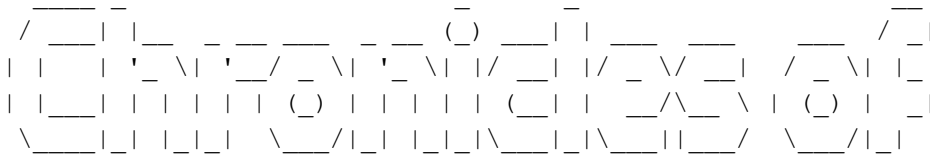


The Chronicles of Narnia FAQ/Walkthrough (Spanish)

by lu4R

Updated to v1.00 on Jan 5, 2006

This walkthrough was originally written for The Chronicles of Narnia on the GC, but the walkthrough is still applicable to the Xbox version of the game.



FAQ/Walkthrough in Spanish for The Chronicles of Narnia

Version: 1.00

Escrito por (Written by): B.lu4R

Sitio Web: www.guias.tk

Contacto: Lee la sección de Contacto

Fecha de Actualización: 5 de enero de 2006

~ Nota Importante: Si la guía no se descarga completamente (la guía termina en la sección de "Agradecimientos") presiona la tecla <f5> de tu teclado (obviamente) para volver a recargar la guía, o cualquier botón que tenga la función de "Refresh/Recargar" en tu Explorador de Internet. Si no se vuelve a descargar completamente, repite el proceso (hasta que descargues completamente la guía).

~ Nota: Presionando las teclas <ctrl> y <F> al mismo tiempo aparecerá una ventana que te permite buscar dentro de la guía la palabra que introduzcas. Es muy útil para encontrar palabras claves y también puede ser utilizado para ubicar rápidamente la sección deseada de la guía.

- 001. Iniciando y Controles
- 002. Walkthrough
 - II.01 - The Air Raid
 - II.02 - Glimpse of Narnia
 - II.03 - The Spare Room
 - II.04 - Lantern Waste
 - II.05 - To Western Wood
 - II.06 - Beaver Dam
 - II.07 - Through the Tunnel
 - II.08 - Frozen Lake
 - II.09 - The Great River
 - II.10 - Rescue Edmund
 - II.11 - Follow Aslan
 - II.12 - Battle of Beruna
 - II.13 - The Witch's Castle
 - II.14 - The Great Battle
 - II.15 - The White Witch
- 003. Lista de Escudos
- 004. Lista de Estatuas
- 005. Preguntas Frecuentes
- 006. Historial de Versiones
- 007. Información de Contacto
- 008. Copyright / Legal
- 009. Agradecimientos

La guía fue escrita utilizando la versión de GameCube de Las Crónicas de Narnia: El león, la Bruja y el Ropero. Sin embargo, puede ser utilizada también con las versiones de Xbox, PS2 y PC del juego.

Esta guía en español para Las Crónicas de Narnia se inició el lunes, 26 de diciembre de 2005.

001. Iniciando y Controles

La primera vez que juegues Las Crónicas de Narnia: el León, la Bruja y el Ropero tendrás que iniciar una nueva partida. Es importante notar que no podrás salvar/guardar tu partida hasta que completes el primer nivel.

La única forma de salvar/guardar tu partida es terminando un nivel. No existe otra forma de guardar la partida. Por otro lado, si fallas dentro de un nivel, iniciarás desde el último Checkpoint o, en su defecto (en caso de que no hayas llegado a algún Checkpoint), desde el inicio del nivel.

Si ya tienes una partida de juego, entonces desde el menú principal escogerás la opción de "Load Game", para de esta forma cargar tu partida.

Los controles para la versión de GameCube del juego son:

- Palanca de Control: - Moverte
- Mover mira
- Botón A: - Realizar Acción
- Seleccionar Opción
- Botón B: - Atacar
- Botón R: - Cambiar de Personaje
- Botón L: - Defender/bloquear
- Enfocar/apuntar
- Botón Y: - Juntarse (Iniciar modo de equipo).
- Botón Z: - Sin Uso
- Botón X: - Habilidad Especial / Ataque Fuerte
- Palanca C: - Sin Uso
- Botón Start: - Pausar el Juego
- Abrir pantalla de Opciones generales
- Cruz Direccional: - Moverse dentro de los Menús

002. Walkthrough

El Walkthrough es la sección principal de la guía. Aquí se enlista un paso-a-paso de lo que debes de hacer en cada nivel para pasarlo, así como la ubicación de todos los escudos, estatuas, y demás cosas especiales para completar los niveles.

II.01 - The Air Raid

Notas Preliminares:

En este nivel tienes un contador de tiempo (4 minutos), y cuando éste se

acaba pierdes, teniendo que empezar desde el último Checkpoint (Cuando esto pasa, el contador se reinicia). Si quieres obtener todas las monedas y escudos de este nivel, tendremos que utilizar esto a nuestro favor, ya que es imposible obtenerlos en los 4 minutos iniciales.

Para empezar, las monedas las obtienes pegándole varias veces a cualquier cosa. En este caso le pegarás a los muebles y sillones hasta que ya no te den monedas. Por otro lado, los escudos los obtienes al pegarle varias veces a ciertos objetos especiales, los cuales iré enlistando.

Para cambiar el niño que estás controlando, necesitas presionar el botón <R>. De esta forma alternarás entre el niño que controlas.

Si simplemente quieres pasar el nivel sin obtener los escudos, entonces evita pegarle a las cosas que iré mencionando en la guía.

Guía:

Después de la película aparecerás en la sala, y tendrás a tu disposición a Peter y a Edmund. Recomiendo que controles a Peter a lo largo de este nivel. Pégale a los diferentes muebles aquí para obtener monedas. Los escudos los obtendrás del piano (1), del sillón que está en frente de la chimenea (2), del sillón que está a la izquierda de la chimenea (3), al pegarle a la chimenea -hasta que el círculo se llene de rojo- (4), del mueble en el que están guardados los platos -le tienes que pegar hasta que el círculo se llene de rojo- (5).

Pégale a la puerta hasta que el círculo se llene de rojo; destruirás la puerta. Ahora estarás en el pasillo. Camina hacia la madre para que inicie una escena. Luego golpea el mueble que está a su derecha para encontrar un escudo (6). Sigue el corredor hacia abajo, y luego sube por las escaleras, agarrando las monedas de pasada. Cuando llegues a arriba, sigue el pasillo hasta el fondo. Aquí habrá una puerta a la derecha y otra a la izquierda. Primero destruye la de la izquierda.

Entrarás a una habitación. Caminando hasta la izquierda encontrarás a Susan, y automáticamente la controlarás. Ella tiene una luz que sirve para iluminar diferentes cosas. Simplemente presiona el botón <L> para apuntar la antorcha en la dirección en la que está viendo Susan. Los escudos en este cuarto están: iluminando el cuadro encima de la cama (7), iluminando el espejo en la pared (8), y golpeando ambas camas (9,10).

Sal del cuarto de Susan, y antes de destruir la puerta de la derecha para entrar al cuarto de Lucy, regrésate por el corredor e ilumina los cuadros que están cerca de la escalera que te permite bajar; dos de ellos te darán escudos (11) (12). Ahora sí regrésate a donde está la puerta que da al cuarto de Lucy y destrúyela para entrar a su cuarto. Ilumina la cama de hasta la derecha para encontrar a Lucy, y luego regrésate al pasillo. Iniciará una escena.

-o- Checkpoint -o-

Si has estado obteniendo los escudos, entonces muy probablemente ya te sobre poco tiempo, así que permite que el contador se acabe para reiniciar desde el checkpoint. Entra al cuarto de Lucy e ilumina el cuadro que está arriba del ropero (13). Regresa al pasillo.

Para cruzar el pasillo, controla a Edmund y haz que cruce hasta el otro lado del pasillo. Luego golpea el reloj grandote para que éste se caiga y forme un puente que los demás podrán utilizar para cruzar. Iniciará una escena; descubrirás una nueva habilidad. Automáticamente aparecerá un mensaje en la pantalla, indicándote lo siguiente:

Has descubierto una nueva habilidad! Las habilidades pueden ser compradas desde el Inventario, el cual puede ser accesado desde el menú de Pausa. Peter necesita comprar "Double Damage" para romper las puertas.

En la nueva pantalla que aparecerá, presiona el botón indicado en la pantalla para comprar la habilidad "Double Damage", la cual cuesta 10 monedas (Si no tienes 10 monedas, tendrás que pegarle a algunos muebles para conseguirlas). Después de comprar la habilidad, salte del menú y regresa al juego.

Controla a Peter, y pégale a la puerta de la derecha hasta que la destruyas. Entrarás a un cuarto destrozado. Golpea el mueble que está al lado de la puerta para obtener un escudo (14). Luego agarra los números que están a la izquierda para añadirle 30 segundos al contador. Golpea la cama para obtener otro escudo (15), y luego camina hacia abajo para que inicie una escena en la que se te dirá que los niños no pueden cruzar por ahí.

Controla a Edmund, y acércate al poste de la cama. Presiona el botón indicado en la pantalla para subirte a él, y luego trepa hasta arriba de él. Iniciará una escena y podrás cruzar; antes de hacerlo ilumina el cuadro que está en la pared de la derecha para obtener un escudo más (16).

Sigue caminando para entrar al baño. Ilumina la tina de la bañera para obtener un escudo (17), y luego haz que Peter destruya la puerta. Baja las escaleras.

-o- Checkpoint -o-

Tendrás que controlar a Peter o a Susan. Ponte al lado del mueble de la derecha (del lado opuesto al que está el fuego), y empuja el mueble hacia el fuego, hasta que el mueble se caiga al suelo y tape completamente el fuego. Si quieres obtener dos escudos, regrésate a donde estaba el mueble que acabas de mover e ilumina el cuadro que está en la pared (18). Luego entra a la sala (primer cuarto a la derecha), e ilumina el espejo que está encima de la chimenea (19). Regresa al pasillo.

Tendrás que repetir lo mismo con el segundo mueble para apagar el fuego. De esta forma llegarán hasta su mamá. Iniciará una escena, y tendrás que utilizar a Susan para encontrar las llaves. Antes de encontrarlas, golpea la silla más cercana al fregadero para obtener un escudo (20), y el mueble que está a la derecha de la mamá, en la esquina, para obtener otro (21). Ilumina los diferentes objetos de la cocina para encontrar monedas; cuando ilumines la bolsa que está en el mueble a la derecha de la mamá encontrarás las Llaves y finalizarás el nivel.

Notas Preliminares:

En este nivel te darás cuenta que Edmund tiene dos ataques cuando sostiene un palo: Un ataque fuerte y uno débil. El ataque débil no consume tu energía, mientras que el fuerte sí. No te preocupes, tu energía la recuperas gradualmente mientras no estás realizando el ataque fuerte. Sin embargo, es importante que notes que si se te acaba tu energía no podrás realizar el ataque fuerte hasta que la recuperes.

Guía:

Toma el control de Edmund y empieza agarrando el palo que está hacia el fondo (está brillando con una luz amarilla). Ya que lo tengas, acércate a las ramas que están hasta atrás y destrúyelas utilizando el palo. Agarra el primer medallón/token (1), y luego destruye las ramas congeladas que están más hacia el fondo, presionando el botón que se te indica en la pantalla cuando te les acercas. Después de destruirlas agarra el medallón que estará ahí (2).

Regrésate a la fogata y enciende tu palo con ella. Ahora camina hacia el frente y préndele fuego al arbusto que encierra un medallón para agarrarlo (3). Explora la zona y agarra las monedas que encuentres; no olvides subirte al árbol flaco para obtener un medallón más (4).

Luego toma el control de Lucy y súbete a la bola de nieve que está en la zona; para subirte a la bola de nieve, simplemente camina hacia ella. Una vez que estés subido sobre la bola de nieve, muévete hacia el medallón (5) para agarrarlo; y no se te olvide el escudo (1).

Toma control de Edmund otra vez. Busca la pila de palos de madera, y párate detrás de ella, de tal manera que estés viendo hacia nieve que encierra al último medallón. Golpea la pila, y ésta saldrá disparada hacia la pila; si no le pegas, aléjate y espera a que surja otra pila de madera. Si sí le pega obtendrás el último medallón (6). Esto hará que aparezca un mensaje en la pantalla:

Haz descubierto habilidades de equipo. Para hacer que dos niños se junten en un equipo, para uno al lado del otro y presiona el botón <Y> cuando los anillos morados aparezcan en el suelo.

Antes de proseguir, si quieres obtener un escudo primero apaga tu palo realizando el ataque fuerte de Edmund varias veces. Ya que lo tengas apagado, agarra la pila de palos y muévela hacia el montón de nieve que está a la izquierda de la fogata. Haz que la flecha apunte hacia dicho montón, y luego pégale a la pila de palos para dispararla en contra del montón de nieve. De esta forma obtendrás el escudo (2).

Pon a Edmund al lado de Lucy y presiona el botón que se te indicó en el mensaje cuando los anillos morados aparezcan en el suelo. Ya que estén unidos, aparecerá un mensaje indicándote que botón debes de presionar para realizar el ataque en conjunto. Dirígete hasta la derecha, a los bloques de hielo grande, y realiza el ataque en conjunto para destruirlos.

-o- Checkpoint -o-

Camina a la siguiente zona y mata a los lobos; probablemente se te notifique que tienes una nueva habilidad disponible que puedes comprar desde el menú del inventario. Si quieres obtener el escudo que está flotando en el aire, haz que Lucy regrese a la bola de nieve y se suba a ella; sobre la bola de nieve podrás obtener dicho escudo (3). Nada más ten cuidado porque los lobos reaparecen después de un rato.

Métete a la cueva y sigue el camino hasta salir a la siguiente zona. Aquí avanza hasta llegar al poste de luz. Controla a Edmund y acércate al poste; espera a que los cuervos lleguen, y cuando se empiecen a ir del poste, súbete a éste y llega hasta arriba para obtener el escudo (4). Rápidamente bájate antes de que regresen los cuervos. Destruye los barriles para obtener monedas y vida si es que requieres.

Avanza por el siguiente corredor hasta que llegues a una pila de nieve. Junta a Edmund con Lucy para cruzarla (simplemente camina a través de ella).

-o- Checkpoint -o-

Enciende tu palo en caso de que esté apagado, y destruye las ramas que bloquean el camino para llegar a la siguiente zona. Mata a los lobos e inmediatamente después préndele fuego a los tres arbustos por los que llegan los lobos; adicionalmente, después de prender uno de los arbustos obtendrás un escudo (5).

Avanzando encontrarás corazones, por si es que los necesitas. Para romper las ramas congeladas tendrás que utilizar el ataque fuerte de Edmund.

~~~~~  
II.03 - The Spare Room  
~~~~~

Notas Preliminares:

En ciertos lugares te tendrás que esconder de la Ama de Llaves. Cuando necesites hacerlo, se te notificará y aparecerá un contador de 15 segundos en la parte superior de la pantalla. Tendrás que esconderte en los lugares marcado con la cara de los niños antes de que se acabe el contador; de lo contrario perderás.

Recuerda que puedes obtener monedas golpeando los diferentes objetos que hay en la mansión.

Guía:

Sal del cuarto del ropero. Sigue las escaleras hacia abajo y pégale a la

armadura del centro para obtener un escudo (1). No te le acerques al profesor, ya que si lo haces perderás. Sube por el lado izquierdo y entra al cuarto que ahí está para obtener otro escudo (2).

Regrésate por las escaleras, subiendo por las de la derecha y entra al primer corredor; será el único al que no has entrado. En dicho corredor métete al primer cuarto que encuentres; está casi en frente de la intersección.

En este cuarto hay una cama y varios muebles. Pégale al mueble que está al lado de la cama y que tiene una lámpara verde para encontrar un escudo (3). Luego mueve la mesa que está en la esquina, al lado de las cortinas, para encontrar a Lucy. Ésta saldrá corriendo.

-o- Checkpoint -o-

Métete al cuarto que utilizó Lucy para salir. Entrarás a un cuarto con con muchas cajas. Lucy estará del otro lado. Destruye las cajas; cuando des el primer golpe se te notificará que la Ama de Llaves te ha escuchado. Rápidamente termina de destruir todas las cajas, y luego esconde a Peter debajo de la mesa y a Susan dentro del baúl, presionando los botones indicados en pantalla cuando estés al lado de dichos muebles.

Una vez que te escondas de la Ama de Llaves ésta se irá y podrás continuar la exploración. Explora este cuarto y sigue avanzando por el corredor. Habrá una pequeña apertura hacia la izquierda con una armadura; pégale para obtener un escudo (4). Sigue el corredor y verás a Lucy abrir una puerta y meterse a un nuevo cuarto.

-o- Checkpoint -o-

Entra al cuarto al que se metió Lucy (tiene el símbolo de unas espadas en la puerta). Será un estudio. Entre ambas camas puedes encontrar pelotas de Tenis. Después de agarrarlas espera un poco y aparecerán más. Si cambias a Susan podrás ver en la parte superior izquierda de la pantalla cuantas pelotas trae. Pegándole al sillón en este cuarto obtendrás un escudo (5). Para continuar golpea la luz extraña que trae el símbolo de un botón. Esto hará que se abra una puerta secreta, y saldrán muchos murciélagos. Controla a Susan y presiona los botones indicados en la pantalla para aventar una pelota hacia la ventana -tendrás que apuntar hacia la ventana-. Ésta se destruirá y los murciélagos se irán.

-o- Checkpoint -o-

Entra al pasadizo secreto que revelaste cuando moviste la palanca. Subirás por unas escaleras y entrarás a un corredor. En este corredor hay un pequeño acceso a la derecha con un escudo (6). Continúa por el corredor y bajarás unas escaleras para entrar a un cuarto con más murciélagos. Controla a Susan y dispárale pelotas a los murciélagos. Luego enfoca a una de las rejas en el techo y dispárale. Enfoca la segunda y haz lo mismo. En total son dos rejas; una a la derecha y una a la izquierda. Al cerrar cada una recibirás un escudo (7) (8). Continúa por el siguiente acceso.

Entrarás a un cuarto grande; es el que tiene las escaleras que utilizaste al principio del nivel, pero esta vez no las subiremos. Golpea la silla que está en la esquina de la izquierda para obtener un escudo (9). Luego acércate a la pared de la derecha y golpea la reja que está en el piso para destruirla. Controla a Lucy y haz que se meta por ese hoyo para que abra la siguiente puerta.

Ahora entra por la puerta que abrió Lucy. Entrarás al comedor. Utiliza a Susan para cerrar las dos rejillas de los murciélagos. Al hacerlo obtendrás escudos (10, 11). Moviendo una de las mesas podrás obtener un palo para Peter. Sigue hacia el siguiente cuarto, el cual es la sala. Golpea el cofre/baúl para obtener un escudo (12), y el sillón para una persona para obtener otro (13). Rompe la reja al lado de la puerta y haz que Lucy se meta por el hoyo para abrir la puerta, por la cual saldrás al patio.

-o- Checkpoint -o-

En el patio rompe rápidamente todas las cajas, ya que la Ama de Llaves vendrá a investigar. Una de las cajas contendrá 30 segundos más, para beneficio tuyo. Ya que las hayas destruido todas, regresa a la sala y esconde a los niños; Peter detrás de los muebles a la izquierda, Lucy dentro del mueble de la derecha, y Susan detrás de las cortinas.

Ya que se haya ido la Ama de Llaves regresa al patio y explóralo para encontrar a Edmund. Luego cierra cada una de las tres rejillas por las que están saliendo los murciélagos para obtener escudos (14-16). Hay una reja a la derecha y otra a la izquierda de la puerta de la sala, y una encima de la puerta cerrada.

Ahora controla a Edmund y haz que se suba al poste que está en la esquina de la izquierda. Una vez que esté hasta arriba iniciará una escena. Ahora tendrás que escapar de la Ama de Llaves de una vez por todas. Entra al acceso que abrió Edmund y sube las escaleras. Recuerda que Peter es el más rápido en destruir las cajas; una de ellas contendrá tiempo extra.

Eventualmente entrarás a un corredor, y luego saldrás a las escaleras principales. Síguelas hacia arriba y entra al cuarto del Roperero para que inicie una escena y acabes el nivel.

~~~~~

II.04 - Lantern Waste

~~~~~

Notas Preliminares:

Si estás colectando los escudos, entonces tendrás que visitar este Nivel varias veces; no te preocupes. Recuerda que los escudos que obtienes son guardados cuando terminas el nivel, así que la próxima vez que juegues el nivel no necesitarás agarrarlos (de hecho, no aparecen).

Guía:

En este nivel tendremos que ir alternando bastante entre los cuatro niños, pero controlaremos principalmente a Peter. Destruye los barriles que están en la esquina inferior izquierda para obtener un Palo. Con este palo podrás hacer que Peter destruya el hielo de las ramas de la derecha con su ataque fuerte.

Después de destruir las ramas entrarás a un corredor en el que te aparecerán varios lobos. Mátalos y continúa caminando para llegar a otras ramas congeladas. Destruyelas como ya sabes para entrar a la zona con el poste de la linterna. Aquí destruye los barriles y obtendrás un palo para Edmund. Si esperas a que se vayan los cuervos puedes subir a Edmund al poste para encender tu palo. Por otro lado, puedes meter a Lucy a los pequeños túneles para que salga por arriba y agarre las monedas (para regresar a abajo te meterás por el mismo túnel). Si deseas obtener las monedas flotando necesitarás regresar con la bola de nieve que está al principio del nivel.

Si acercas el palo de Peter al palo de Edmund, encenderás el palo de Peter. Sigue avanzando y encontrarás la entrada a una cueva cerrada con bloques de hielo. Haz que Edmund se junte con Lucy y utiliza el ataque en conjunto para destruir los bloques de hielo.

Si tu palo está encendido, podrás entrar a esta cueva sin ningún problema. Al salir de esta cueva llegarás a una zona aparentemente sola, con una fogata. Si tus palos están apagados enciéndelos con ella, y utilízalos para quemar TODOS los arbustos de la derecha; que están pegados al precipicio y a la roca grande. Esto hará que exploten unos barriles y dañen a la roca grande.

Haz que Edmund se junte con Peter, y utiliza su ataque en conjunto para pegarle a la roca grande; cuando el círculo se llene de rojo la roca se caerá y te enfrentarás a 15 lobos. Es necesario que los mates a todos para que puedas continuar. Después de matarlos avanza por la roca caída y ve la escena.

-o- Checkpoint -o-

Esta zona puede ser muy divertida si no estás intentando obtener los escudos. Simplemente necesitas mover el bloque de hielo que estás utilizando como trineo hacia la derecha o izquierda, evitando los hoyos; a todo lo demás le puedes chocar sin ningún problema... Lo único que no debes de hacer es caerte por los hoyos.

Si sí estás colectando los escudos, entonces es un poco más difícil esta zona, ya que necesitas agarrarlos. Para empezar, agarra las monedas, y después de la curva necesitarás enfocarte solamente en destruir los bloques de hielo, ya que cada uno contiene un escudo. El primero está a la derecha (1), luego a la izquierda (2). Las direcciones para los que siguen son, ordenadas cronológicamente: izquierda (3), cuidado con los hoyos, derecha (4), derecha (5), derecha (6).

-o- Checkpoint -o- (Si te mueres y utilizas este Chekpoint, no podrás agarrar los últimos tres escudos enlistados en el

párrafo anterior).

Los siguientes bloques de hielo están en las posiciones de a continuación: izquierda (7), derecha (8), izquierda (9), derecha (10) (está muy difícil agarrar todos estos, así que quizá tengas que regresar por ellos después; nada más toma nota de cuáles son los que te faltaron para que te enfoques en obtener esos la siguiente vez que juegues el nivel).

Luego viene un hoyo, y los bloques están en: izquierda (11), derecha (12), izquierda (13), derecha (14). Otros hoyos donde sobre uno de la derecha está un escudo (15); tendrás que agarrar vuelo para agarrarlo (para agarrar vuelo necesitas pegarte a la izquierda y luego irte todo lo que puedas hacia la derecha antes de llegar al hoyo; de esta forma volarás sobre el hoyo para agarrarlo).

Luego vienen más bloques de hielo: izquierda (16), derecha (17), derecha (18), derecha (19), izquierda (20).

Con esto te salvarás de la avalancha.

-o- Checkpoint -o-

Ahora tienes que evitar hundirte en el hielo; en esta ocasión utilizaremos a Edmund o a Lucy. Necesitas ir caminando poco a poco; si a donde caminas se empieza a mover, regrésate a donde estabas y camina hacia otro lado, ya que la sección de hielo que pisaste se hundirá. Tienes que ir haciendo esto, buscando las secciones de hielo de color azul; éstas no se hundirán. Son 23 secciones en total de hielo azul, y hacen un camino continuo desde donde están los niños hasta el otro lado.

Puedes utilizar las monedas para guiarte, pero esto no es muy confiable. Evita caerte, ya que si lo haces fallarás. Cuando llegues al otro lado, iniciará una escena.

-o- Checkpoint -o-

Mata a los lobos. Ahora tendremos que ver cómo cruzaremos el estanque. Primero controla a Lucy y mueve la bola de nieve que está a la derecha. Agarra la cruz verde y se te notificará que Lucy ha aprendido una nueva habilidad que le permite curar a todo el equipo presionando el botón indicado en pantalla (el botón <X>). Lo importante a notar es que esto no es infinito, así que procura utilizarlo solamente cuando haya necesidad.

Si quieres obtener las monedas que están flotando en el aire, cerca del estanque, súbete a la bola de nieve. Luego bájate de la bola de nieve y métete por el túnel que bloqueaba la bola; aparecerás en la sección de arriba. Primero dirígete a la derecha y golpea a la estatua hasta que se te diga que la has liberado (E1). Después golpea la pila de palos que están hacia arriba. Iniciaré una escena.

Regresa a abajo y controla a Edmund. Súbete sobre la pila de palos que están flotando y cruza al otro lado del estanque; es como si estuvieras caminando. Del otro lado, golpea el árbol de la izquierda para tirarlo y crear un puente que los demás usarán para cruzar.

Cambia a Peter y destruye las ramas que impiden el paso a la siguiente zona.

-o- Checkpoint -o-

Sube a Edmund al árbol de la izquierda para agarrar un Escudo (21). Luego procede por el camino. Al final del camino hay una estructura extraña que tendrás que destruir. Primero, con Peter, golpea su centro hasta que el círculo se llene de rojo y quites el hielo. Luego repite con la parte de la izquierda y termina con la de la derecha; mientras haces esto deja que los demás niños se encarguen de los lobos. Iniciará una escena.

Esos enanos han encendido unas fogatas. Cambia a Susan y presiona los botones indicados en la pantalla para lanzar bolas de nieve :) Es igual que lanzar bolas de tenis. Antes de empezar, cambia entre los niños y checa su vida. Si tienen poca, haz que Lucy realice su habilidad de curar. Luego ya cambia a Susan y lánzale bolas de nieve a las fogatas; son cinco bolas a cada fogata para extinguirla.

Una vez que hayas extinguido ambas fogatas, regresa a Peter y pégale a la reja que está en la parte de abajo de la estructura para romperla. Cruza, y mata a los tres duendes que están disparando flechas. Aquí es una intersección. Primero camina hacia la izquierda para subir a donde están dos estatuas que liberarás (E2) (E3), y un árbol al que te puedes subir con Edmund para agarrar una moneda. Regrésate a la intersección.

Un poco adelante de ti está la estatua de un cerdo. Libérala (E4). Los barriles de la derecha son explosivos, así que haz que Susan les lance bolas de nieve para destruirlos desde lejos. Detrás de esos barriles hay una cueva por la cual se puede meter Lucy para agarrar unas monedas. Regresa a donde están todos los niños y sigue caminando hacia adelante.

-o- Checkpoint -o-

Aquí tienes que tener cuidado. Adelante de ti está un estanque de agua congelada, así que ninguno de los niños pesados se debe de acercar a él por el momento. Primero haz que Susan le dispare a los enanos que están en cada lado del estanque hasta matarlos; uno a la derecha y otro a la izquierda. Luego activa la estatua que está antes del estanque (E5), y la que está a la izquierda del estanque la tendrás que golpear con bolas de nieve de Susan (E6).

Ahora controla a Edmund o a Lucy; de preferencia el que tenga más vida, y si Lucy todavía tiene de su medicina, entonces preferentemente Lucy. Son 28 secciones de hielo que tendrás que iluminar de azul para que los demás puedan cruzar. Cuando lleguen los cuervos, preferentemente ponte los más hacia el lado del estanque que puedas y quédate quieto.

Una vez que ya hayan cruzado todos los niños, golpea la estatua de la derecha (E7). Haz que Peter quite el hielo de las ramas que bloquean el camino con su ataque fuerte, y luego destrúyelas.

-o- Checkpoint -o-

En esta zona habrá varios enanos disparándote flechas de detrás de unos barriles explosivos. Recomiendo que pongas a Susan y le dispires a los

barriles para hacerlos explotar; matarán a los enanos con la explosión.

Empieza a caminar; a la izquierda habrá un árbol al que se puede subir Edmund para agarrar una moneda. Continuando encontrarás una estatua (E8) a la derecha y luego otra (E9) antes de un barril explosivo. Aquí destruye todos los barriles con Susan; uno de ellos te dará vida. A la izquierda estará la última estatua, detrás de unos barriles que destruiste (E10).

Sigue caminando y te enfrentarás a una manada de lobos. En total son 20 lobos que tendrás que matar para luego terminar el nivel.

II.05 - To Western Wood

Empieza golpeando la estatua de la derecha [1] y luego la que está a la izquierda [2]. Recuerda que es mejor explotar los barriles que contienen un parche verde utilizando la función de disparar de Susan.

Ahora procede hacia abajo y busca al castor. Al lado de él está otra estatua [3]. Destruye los barriles de la izquierda y obtendrás un palo para Peter. Cambia a Susan y tírale bolas de nieve a los muebles que se están quemando para apagarlos. Luego aparecerá un círculo que indica que tienes que pegarle para destruir los muebles. Hazlo y procede por el camino. Aquí se te notificará:

Has encontrado la flauta de Mr. Tumnus. Cuando estés controlando a Susan presiona el botón <X> para tocar la flauta y revelar por unos segundos unas notas mágicas en el suelo, las cuales harán un ruido peculiar. Susan puede pararse sobre éstas y presionar el botón <A> para empezar a tocar la secuencia de la flauta.

Intenta tocar tu flauta. No es complicado por ahora. Avanza a la siguiente zona; a la izquierda habrá un palo para Edmund y una cruz verde para Lucy. Cuando procedas hacia la derecha empezarán a salir lobos. Controla a Susan y toca la flauta cerca del centro de esta zona; notarás que una nota mágica aparecerá en dicho lugar. Párate sobre ella y presiona el botón que te indicó el mensaje; al hacerlo aparecerán unos botones en pantalla. Necesitas presionarlos en el orden en el que aparecen para tocar la flauta. Esto hará que los lobos se duerman por unos segundos.

Mientras los lobos están dormidos, avanza hasta los siguientes muebles que se están quemando y avientales bolas de nieve para extinguir el fuego. Antes de destruirlos, activa las dos estatuas que están a la derecha [4, 5], cerca del centro de la zona. Vuelve a tocar la flauta para que los lobos se vuelvan a dormir por completo, y ahora si destruye los muebles y avanza a la siguiente zona.

-o- Checkpoint -o-

Mata a los dos lobos blancos que vendrá de en frente, y luego a los negros

que te hayan estado persiguiendo. Una vez que te encargues de ellos ya no vendrán más. Golpea la estatua que está a la izquierda [6], y luego las dos que están a la derecha, cerca de los árboles [7, 8]. Avanza hasta los muebles que se están quemando. Cerca de ellos, y si ya puedes adquirir la habilidad Stone Song en el inventario de Susan, podrás tocar la flauta para revelar una nota mágica roja; tocando lo que te pido aparecerá una estatua [9]. Si todavía no puedes adquirir Stone Song, tendrás que regresar después por esta estatua. Apaga los muebles y destrúyelos para proceder a la siguiente zona.

Esta zona puede parecer algo complicada pero es muy sencilla. El Castor cortará los árboles de arriba mientras tú matas a los lobos de abajo; tienes que defender al castor de los lobos, ya que cuando lo ataquen no cortará árboles... Pero no lo pueden matar, así que no te preocupes. Esta zona también tiene un total de 25 escudos. Para obtenerlos tienes que encender tu palo en la fogata de arriba y utilizarlo para encender los arbustos que están a la derecha y a la izquierda de la zona. Puedes obtener hasta tres escudos por cada lado; espera a que sople el viento y se apagarán. Repite todo el proceso hasta que obtengas los 25 escudos. Por cierto, recomiendo que mientras hagas esto dejes que un lobo entretenga al castor para que puedas agarrar los 25 sin ningún problema (1 - 25). No olvides que hay una estatua a la derecha y otra a la izquierda de esta zona también [10, 11]. Cuando el castor termine de cortar los árboles (la barra en la parte superior de la pantalla te indica qué tanto ha progresado), pasarás a la siguiente zona.

-o- Checkpoint -o-

Aquí agarra el arco que está en la nieve, y mata a los lobos. Utilizando a Susan, dispárale flechas a los enanos que veas desde la posición en la que estás. Una buena técnica para evitar que las flechas de los enanos te peguen es disparar una flecha, luego moverte un poco, disparar otra flecha y así. Camina hasta donde esté el siguiente arco y aquí mata a los enanos restantes.

Pronto llegarás a una zona con un puente que no tiene piso. Busca en uno de los lados del risco una plataforma que te permite bajar a unos bloques de hielo. Utiliza a Lucy y Edmund para romperlos; el piso del puente llegará. Antes de cruzar el puente métete utilizando a Lucy por la puerta que se abrió cerca de las rocas, cuando activaste el molino del puente. De esta forma llegarás a un escudo (26). Ahora cruza el puente.

-o- Checkpoint -o-

Mata a los enanos que te disparen flechas; están en las rocas: dos del lado derecho y dos del lado de la izquierda. En los barriles de la izquierda puedes encontrar flechas, en caso de que necesites, al igual que un corazón. Antes de proseguir no se te olvide golpear las dos estatuas que están a los lados del puente [12, 13]. Ahora si avanza.

Llegarás a nieve gruesa. Necesitarás que Lucy se junte con Edmund para cruzar, y luego iniciará una escena.

En esta ocasión no pelearás contra el Ogro. Con Susan, toca la flauta para que aparezca la nota mágica en el suelo, antes de llegar al estanque congelado. Párate sobre ella y presiona el botón indicado en la pantalla

para empezara tocar; tienes que tocar las notas que se te indican. Ya que las hayas tocado el Ogro se dormirá.

Controla a Edmund o a Lucy y utilízalos para agarrar rápidamente ambos escudos (27, 28). Luego cruza hacia el otro lado, caminando por el lado.

-o- Checkpoint -o-

Para hacer las cosas simples, tendrás que dispararle con Susan a las tablas de madera que están en la izquierda; luego harás que Lucy se meta por la cueva a la izquierda para llegar a arriba y pegarle a la cueva para que ésta se derrumbe. Antes de dirigirte al lado derecho, compra en el inventario de Susan una habilidad llamada "Stone Song". Te permitirá ver notas rojas en el suelo, las cuales hacen que aparezcan estatuas. Donde está el arco toca la pipa y verás una nota mágica roja en el suelo. Ya sabes qué hacer; aparecerá una estatua cerca [14]. Para obtener el último escudo de esta zona tendrás que regresar después, cuando sepas la habilidad Dryad's Melody de Susan; la tocas en el centro y aparecerá la nota mágica que te dará el escudo (29).

Del lado derecho de la zona tendrás que prender un palo en la fogata y utilizarlo para quemar los arbustos, y luego unir a Peter con Edmund para destruir el pedazo de roca que tiene el círculo. Ya que hayas obstruido todos los lugares por los que salían los lobos, te tendrás que esconder; ya sabes cómo hacerlo. Busca las caras en el centro de la zona y esconde a cada quien donde le corresponde. Tienes 30 segundos.

Ya que el Ogro pase, avanza a la siguiente zona. Agarra el cuchillo para Peter; espérate un poco y aparecerá otro que podrá equipar Edmund. Continua caminando.

-o- Checkpoint -o-

Sigue avanzando; hasta que entres a una zona con árboles. Aquí caerán "Ghouls" -no me sé su nombre en español- de las ramas de los árboles, cuando te acerques a ellos. Los tendrás que matar; me parece que Peter con su espada es el mejor para este trabajo. Aunque parece que son infinitos, llegará un momento en que se acabarán; mientras esto esté sucediendo empezará un contador en la parte superior de la pantalla.

Asegúrate de matar a todos los Ghouls antes de que se acabe el contador; cuando ya los hayas matado a todos aparecerán casi al final de la zona las caras que te indican que puedes esconder a los niños. Si no aparecen las caras, lo más probable es que te falte matar a un Ghoul, así que regrésate y búscalo. Antes de esconderte no se te olvide activar la estatua que está a la izquierda en la zona de los árboles [15].

Notas Preliminares:

Compra todas las habilidades que tengas disponibles hasta el momento, y todas las que se hagan disponibles durante esta batalla. Las necesitarás.

Guía:

En este nivel es muy útil Ghoul Bane durante la primera parte, para matar a los Ghouls. Si quieres obtener las estatuas y los escudos, recomiendo que te enfoques en golpearles primero antes de intentar atacar al Ogro.

Estatuas: Una en la izquierda de la zona [1], una a la derecha [2], una en el frente [3], y dos si te vas hacia abajo [4, 5]. Cerca de la derecha de la zona toca la flauta para que aparezca un círculo rojo; recuerda que necesitas la habilidad Stone Song para que esto sea posible. Al tocar la canción sobre ese círculo, la estatua aparecerá cerca [6].

En cuanto a los escudos, en esta primera parte agarraremos dos: Vete hacia abajo para encontrar dos barriles; cada uno contiene un escudo (1, 2).

Golpea al ogro, preferentemente con Peter, hasta que aparezca la imagen de Lucy. Cuando esto pase cambia a Lucy y acércate al Ogro. Presiona el botón que se indique en la pantalla. Cuando Lucy se suba a él, regresa a Peter y haz que golpee al ogro hasta que inicie una escena. Continúa golpeando al ogro con Peter, y cuando aparezca la imagen de Edmund cámbiate a él y presiona el botón que se indique. Regresa a Peter y síguete pegando; pronto Peter también se subirá a él, y tendrás que terminar golpeándolo con Susan mientras los demás niños están sobre él. Este ciclo concluirá y alcanzarás un Checkpoint.

-o- Checkpoint -o-

Para empezar, adquiere todas las habilidades de Susan, ya que te serán muy útiles. Éstas son: Dryad's Melody (permite ver notas mágicas que hace aparecer escudos), Hawkspeed (las cosas que disparas tienen una velocidad más rápida), y Team Attack (te puedes unir con Peter para formar un equipo poderoso; con el botón de ataque primario disparas flechas y con el botón de ataque especial Peter golpea con su espada).

Primero, si quieres obtener un escudo haz lo siguiente: cerca del centro de la zona toca la flauta para que aparezca un círculo mágico de color verde; toca lo que se requiera para que aparezca un escudo (3). El cuarto y último escudo lo obtendrás matando a varios Ghouls a la vez (4); recomiendo que esto lo hagas mientras estén juntos Susan y Peter, disparándole flechas a los Ghouls y golpeándolos con la espada a la vez. Recuerda que si requieres flechas, las puedes encontrar en los extremos de la zona.

En lo referente al Ogro, tienes que hacer lo mismo que la vez pasada. La única diferencia es que antes de empezar a atacarlo tendrás que eliminar a los dos enanos que te atacan utilizando a Susan. Junta a Peter y a Susan y te facilitarás mucho la vida, ya que puedes disparar flechas y golpear al mismo tiempo, lo cual te ayudará enormemente; primero dispárale

a ambos enanos hasta matarlos, y luego inicia el ataque al Ogro, disparándole flechas desde lejos. Ve subiendo a los niños conforme se requiera; cuando necesites a Peter, presiona el botón que presionaste para unirlos; esto hará que se separen y podrás controlar libremente a Peter. Termina con Susan y alcanzarás otro Checkpoint.

-o- Checkpoint -o-

La estrategia a seguir es la misma que la vez pasada. La diferencia es que ahora tendrás que eliminar a cuatro enanos primero, en vez de dos. Con este ciclo matarás al Ogro y terminarás el Nivel.

~~~~~  
II.07 - Through the Tunnel  
~~~~~

Notas Preliminares:

Mi recomendación es que primero pases el nivel, sin enfocarte en las Estatuas ni en los Escudos, para que te familiarices con la técnica a seguir aquí. Ya que lo hayas pasado, regresa por todas las estatuas y algunos de los escudos, y luego juega una tercera vez agarrando los escudos restantes.

Guía:

Empieza agarrando los dos arcos y luego camina hacia la izquierda, para golpear la estatua que está entre los matorrales [1]. Sigue caminando y rompe los dos barriles para obtener un palo. Avanza hasta que inicie una escena en la que te aparecerán los Ghouls

En esta área hay una estatua un poco hacia la derecha [2], entre el camino por el que venías y el que da a la siguiente zona. También hay otras tres en la parte de atrás: una al lado de la puerta en la izquierda [3], otra al lado de una ventana [4], y la tercera detrás de un arbusto a la derecha [5]. No olvides ir matando a los Ghouls que te encuentres, si quieres obtener las estatuas, por el momento no mates al que trae al castor, hasta que te diga.

Avanza hacia la derecha, para llegar a una pequeña zona con una fogata y una cruz verde para Lucy. Aquí toca la flauta de Susan y verás una nota mágica en el suelo, la cual te dará un escudo (1). También hay dos estatuas aquí; no se te olvide activarlas [6, 7].

Camina por el pequeño camino de arriba para llegar a la siguiente zona. Toca la flauta de Susan y verás una nota mágica roja, la cual hará que aparezca una estatua a la izquierda [8]. Luego saca tu arco y apunta hacia la estatua que está sobre la plataforma de madera ubicada arriba del camino [9]. Ahora sí mata al que trae al castor. Iniciará una escena con unos lobos.

-o- Checkpoint -o-

Dirígete al inicio del nivel. A la derecha estará la barrera de madera que está impidiendo que los lobos lleguen hasta a ti. Con Susan, dispárale flechas a los lobos para matarlos; tres flechas por lobo, y son dos lobos. Recuerda que la barra en la parte superior de la pantalla te indica qué tanto avanzan los lobos. Si no logras matarlos antes de que se acabe la barra, perderás.

Cuando acabes esto iniciará otra escena y volverán a secuestrar al castor. Dirígete a la zona que está arriba de la fogata, donde está el Ghoul que tiene secuestrado al castor; iniciará otra escena en la que unas criaturas romperán las rocas y el Ghoul con el castor se irá por el túnel a la derecha.

Métete al túnel, y cuando salgas golpea la estatua cercana [10] que está algo escondida entre los arbustos. Luego libera al castor. En esto iniciará otra escena. Esta vez las criaturas querrán tirar una roca.

-o- Checkpoint -o-

En el centro de esta zona toca la flauta y revelarás una nota mágica que te dará un escudo (2). Aquí hacia abajo, en una roca que no puedes alcanzar, está una estatua. Utiliza el arco de Susan para atinarle [11]. La última estatua [12] está justamente del lado opuesto -hacia atrás de la pantalla-, y casi no se ve; como referencia dispara al lado opuesto al que disparaste para obtener la anterior estatua.

Ahora dispárale con Susan a las dos criaturas que intentan tirar la roca de la derecha hasta que los mates. Recuerda que la barra en la parte superior de la pantalla te indica qué tanto falta para que tiren por completo la roca. Si no los matas antes de que se termine la barra, perderás.

Para terminar el nivel tendrás que ir alternando entre esto, según se vayan dando los casos, hasta que el castor termine de morder los árboles. Me parece que los que más rápido avanzan son los lobos, pero recomiendo que atiendas el que sea primero: los lobos o las criaturas que intentan tirar la roca. Recuerda que es imposible que maten al castor, así que tu prioridad siempre debe de ser matar a los lobos y a las criaturas de la roca, y luego liberar al Sr. Castor. Mi sugerencia es que juntes a Peter con Susan para que de esta manera ella pueda disparar con el arco mientras Peter golpea con la espada. Y así acabarás el nivel.

Ahora, si te preguntas donde están los 11 escudos que faltan, la respuesta es sencilla: te dan un escudo por cada 10 golpes seguidos que les des a los Ghouls. Recomiendo que esto lo hagas después del primer Checkpoint, después de que secuestran al castor y destruyen las rocas revelando el túnel, pero antes de meterte al túnel. Vete al inicio de la zona, y luego acude a la zona de la izquierda. Aquí habrán 4 Ghouls; a cada uno le puedes dar hasta 4 golpes, así que no será difícil obtener 10 en total; los números en pantalla te indican cuántos golpes les has dado. Lo único a tener en cuenta es que el contador se regresa a 0 si te golpean o si pasan más de unos instantes en que no golpeas a ningún Ghoul. (3-13).

Recuerda utilizar un palo, y no hagas técnicas poderosas ya que matarás a los Ghouls con menos golpes, y eso es algo que no quieres para obtener los escudos.

~~~~~  
II.08 - Frozen Lake  
~~~~~

Avanza un poco hasta la roca extraña. Aquí toca la flauta para ver una nota musical roja, la cual hará que aparezca una estatua [1]. En frente de esta estatua que apareció hay otra [2]. Avanza un poco hasta que salgas al río congelado. Aquí camina hacia la izquierda y encontrarás una muy pequeña cascada congelada. Destruyela y mete a Lucy por el hoyo para que aparezca en la plataforma de arriba, la cual contiene un escudo (1) y una estatua [3]. Regresa a Lucy con los demás.

Hacia la derecha y a abajo hay una estatua [4]. Luego pégale con Peter al árbol de la derecha; un poco después de que más de la mitad de la barra circular se llene aparecerán unos duendes. Cambia a Susan y dispárales hasta que los mates. Regresa a Peter y termina de romper el tronco. Luego cruza utilizando el tronco al otro lado.

-o- Checkpoint -o-

Iniciará una escena; más Ghouls. Primero debo advertirte del águila; tirará bloques de hielo que no sólo te golpearán, sino que también pueden abrir un hoyo en el hielo y hacer que pierdas, así que ten cuidado.

Hacia abajo y a la izquierda hay una estatua [5], y hacia abajo en la parte del centro hay un escudo (2). Toca la flauta en el centro del área y verás dos notas mágicas. La verde te dará un escudo (3) mientras que la azul hace que se duerman los Ghouls y el enano molesto de atrás que deberías de matar. Al lado de él hay dos barriles. Uno tiene otro escudo (4), y a la derecha de los barriles hay una estatua [6]. Sobre el hielo y en la parte de atrás está otra estatua [7]. Acércate al tronco de la derecha y junta a Lucy con Susan para romper los bloques de hielo. Luego haz que Peter destruya el tronco y crúzalo.

-o- Checkpoint -o-

Como se ha hecho costumbre, verás una escena, que no será muy alentadora esta vez.

Fast Reload de Susan y Lion's Claw de Peter son bastante efectivos aquí, así que cuando se te notifique que tienes habilidades nuevas, adquiérelas. Inicia cambiando a Susan y disparándole a las rocas que tienen la cara de ella, en la parte de atrás de la pantalla y a la izquierda de los Ogros. De esta forma te desharás de los dos. Ahora explota los barriles de abajo; uno contendrá un escudo (5). Cambia a Peter e intenta destruir el tronco;

se prenderá fuego. Agarra a Susan y tírale bolas de fuego para apagarlo; si lo estás enfocando aventará las bolas... de lo contrario disparará flechas. Todo esto lo harás mientras te enfrentas a los Ghouls y a los Boggles. Cuando apagues el fuego cambia a Peter y continúa pegándole.

Eventualmente te enfrentarás a un Ogro, y el tronco agarrará fuego. Lo importante ahora es que hagas que el Ogro persiga a Peter hacia la izquierda, y luego cambies a Susan para apagar el fuego que está en el tronco de la derecha, mientras el Ogro sigue a la izquierda. Ya que lo apagues golpea el tronco con Susan. Si vuelve a agarrar fuego repite el proceso hasta que puedas cruzar.

-o- Checkpoint -o-

Verás una escena. Un trineo te persigue, y el contador arriba muestra cuánto tiempo te resta. Sobre este pedazo de hielo es imposible que te caigas al agua, así que no temas. Primero pégale a la estatua de arriba [8], y luego empieza a matar a los Ghouls hasta que dejen de salir. Cuando esto pase aparecerá un bloque de hielo que conectará donde tu estás con el pedazo de la derecha. Utiliza a Lucy para cruzar, ya que es hielo delgado que se caerá. Ve conectando las partes azules, para hacer un camino continuo que permita a los demás cruzar hasta la siguiente área.

-o- Checkpoint -o-

Matarás más Ghouls. Recuerda agarrar los contadores que incrementan tu tiempo. En la parte de arriba hay dos estatuas que no debes de olvidar activar [9, 10]. Cuando dejen de aparecer Ghouls aparecerá un bloque de hielo que conectará con la siguiente zona de hielo delgado. Agarra a Lucy y ya sabes qué hacer.

-o- Checkpoint -o-

Aquí te enfrentarás a muchos enemigos, incluyendo Minoboars. Pégale a la estatua de arriba [11] y la estatua [12] que está abajo. Luego dispárale con Susan a los barriles en la plataforma de arriba, en la que están los enanos, para obtener un escudo (6). Posteriormente toca la flauta de Susan en esta zona en busca de una nota mágica verde que te dará otro escudo (7). Mata a todos los enemigos y terminarás el Nivel. Obtendrás el siguiente mensaje:

Has recibido regalos del Padre Navidad. Lucy tiene un cordial de Flor de Fuego, el cual tiene habilidades poderosas para curar. Susan ha recibido un Arco , al que nunca se le acaban las flechas, y un cuerno de marfil con el que podrá convocar ayuda. Peter tiene una poderosa espada de regalo.

~~~~~

-----

Inicia destruyendo los barriles explosivos con el arco de Susan; de esta forma no tendrás que preocuparte de ellos cuando te enfrentes a los lobos. Suena la flauta para que aparezca una nota mágica verde con un escudo (1). Ahora ve a la izquierda lo más que puedas para encontrar dos estatuas [1, 2]; tendrás que pasar por donde el hielo no se esté rompiendo. Después dirígete todo lo que puedas a la derecha para encontrar otras dos estatuas [3, 4].

Vete a la parte central de la zona. Hasta atrás verás una cara de Lucy. Cambia a ella y cruza rápidamente por el hielo delgado, ya que éste se caerá. Pégale a la cascada hasta que ésta se rompa, y regresa a donde están los demás niños, teniendo cuidado de que Lucy no se caiga al agua.

Ahora agarra a Susan. Con ella dispárale a la parte indicada de la cascada. En total son tres diferentes lugares a los que le dispararás. Después de esto iniciará un contador. Rápidamente agarra a Peter y haz que le pegue al pedazo de tronco que está cerca de la zona central de la zona. Iniciará una escena.

-o- Checkpoint -o-

Esto es muy similar a la avalancha por la que sobreviviste en un nivel pasado. La diferencia es que ahora debes de evitar chocar contra las rocas porque perderás vida. Aquí también agarrarás varios escudos. El primero está a la izquierda (2), al igual que el segundo (3).

-o- Checkpoint -o-

Continuarás en los rápidos. El siguiente escudo está a la derecha (4). Luego habrá un corazón en el centro.

-o- Checkpoint -o-

Seguimos en los rápidos. Habrá un escudo (5) a tu izquierda, cerca de donde un Ogro aventará una piedra; luego tendrás que evitar chocar contra las piedras de los Ogros; cuando te acerques a uno, pégate todo lo que puedas al lado opuesto. Asimismo cuídate de las águilas, hasta que acabes esta parte.

-o- Checkpoint -o-

Ahora te enfrentarás a Maugrim, el jefe de la Policía Secreta (el lobo). Recomiendo que primero obtengas los escudos de esta zona. Empezando por la derecha y dirigiéndonos a la izquierda, golpea los jarros grandes (6), luego los escudos (7), luego la mesa (8), luego los escudos junto con las hachas (9), Toca la flauta de Susan en el centro y aparecerá una nota

mágica con otro escudo (10).

Ahora, lo que tienes que hacer para enfrentar al lobo: Notarás que su vida se regenera. Primero golpéalo continuamente hasta que le bajes la vida casi 1/4 parte. Cuando esto pase aparecerán cuatro lobos y un círculo en la carreta de atrás. Antes de matar a éstos lobos destruye la carreta, y luego ya mata a los cuatro lobos.

Regresará Maugrim. Vuélvelo a golpear hasta que salgan los cuatro lobos. Mátalos. Repite hasta que aparezca la cara de Lucy en el árbol de atrás. Contrólala y súbela al árbol. Luego repite todo, para eventualmente subir a Susan. Sigue matando lobos hasta que Maugrim agarre a las niñas. Cuando esto pase ve y golpéalo. Las niñas caerán y Maugrim atacará a Peter. Haz que Susan lo golpee para que suelte a Peter. Luego cambia a Peter. Ahora necesitarás bajar la barra de vida de Maugrim hasta la mitad para que vaya y se esconda.

-o- Checkpoint -o-

Te enfrentarás a más lobos. Repite todo el proceso de subir a las niñas al árbol y luego atacar a Maugrim hasta que llegues al siguiente Checkpoint.

-o- Checkpoint -o-

¡Sorpresa, aún más lobos! Sube a Lucy al árbol, y luego si quieres obtener los escudos restantes, tendrás que pegarle 12 veces seguidas a los lobos, indicado por los números que aparecen en pantalla. Cada vez que lo hagas recibirás un escudo (11 - 16). Eventualmente querrás subir a Susan al árbol, y luego matar a los lobos restantes e irle a pegar a Maugrim para acabar el nivel.

~~~~~  
II.10 - Rescue Edmund
~~~~~

Este enano puede ser lo más molesto en el juego. Para dañarlo tendrás que esperar a que haga su ataque giratorio, durante el cual te alejarás lo más que puedas de él. Cuando acabe su ataque giratorio estará mariado y es entonces cuando lo golpearás hacia el árbol que está detrás de él. De esta forma Peter lo atará y lo golpearás lo más que puedas, hasta que se libere. Tendrás que repetir todo el proceso hasta que lo mates. Cuando se suba al árbol, corre hasta el árbol y empieza a pegarle al árbol. Por alguna razón esto evitará que sus flechas te dañen. Cuando lo mates llegarás a un Checkpoint.

-o- Checkpoint -o-

Ahora te enfrentarás a muchos enemigos, pero lo que determinará cuándo avances a la siguiente sección es la muerte del Cíclope, el enemigo de un ojo. Primero recomiendo que te alejes del cíclope y agarres los escudos y estatuas en esta sección:

Una estatua está hasta abajo [1]. Otra está a la derecha del árbol en el que atas al enano [2]. La siguiente está en la parte de arriba y a la izquierda, entre los barriles y cerca del corazón [3].

Y los escudos:

Destruye uno de los barriles de la parte de arriba y a la izquierda, cerca del corazón para encontrar un escudo (1). Enciende un palo con Edmund, y utilízalo para encender la hoya cercana (2) al corazón. Luego enciende un arbusto que está a la derecha y hacia abajo del árbol en el que atas al enano (3). De la misma forma obtendrás otro escudo encendiendo unos arbustos de la izquierda (4), hacia arriba de la hoya que está en la parte inferior izquierda. El último lo puedes obtener encendiendo los arbustos que están abajo de la hoya (5).

Después de esto mata al cíclope. Para matar a los Minoboars, recomiendo que adquieras tan rápido puedas la habilidad que te permite matarlos con un solo golpe. Para matar al Cíclope le tendrás que lanzar las pilas de madera que están en la parte de abajo; recuerda que si el Cíclope no está enfrente de la pila, la puedes mover un poco para que quede en dirección del Cíclope. Para lanzar la pila, simplemente golpéala. Eventualmente el Cíclope caerá.

-o- Checkpoint -o-

Ahora vamos en busca de la siguiente sección. Golpea la rama del árbol que está a la derecha para que ésta se caiga y luego te permita entrar a la sección de la derecha. Tendrás que hacer lo mismo que hiciste la vez pasada: Matar al Cíclope. Pero antes de hacerlo, sería bueno que obtuvieras los escudos y la estatua restantes:

Enciende la fogata que está hasta arriba de esta sección para obtener un escudo (6). Luego enciende los arbustos a la derecha en la parte superior para obtener un escudo de cada uno y rompe los barriles cercanos para otro escudo (7-9). Detrás de estos barriles que acabas de destruir está la cuarta estatua [4]. Hay un arbusto hacia abajo y a la derecha que también tendrás que encender (10).

Ahora sí mata al Cíclope.

-o- Checkpoint -o-

En esta parte tendrás que matar la cantidad de Minoboars indicados en la parte superior de la pantalla. Recuerda que Minoboar Bane es muy útil en este caso, pues la mayoría de los enemigos serán Minoboars. Cuando los mates pasarás a la siguiente zona. Para los Minotauros recomiendo que utilices la habilidad en conjunto de Peter y Edmund Blade Spinner.

-o- Checkpoint -o-

Ahora estarás subido en un árbol, y tienes a tu disposición dos ataques: el ligero y el fuerte. Con el ligero (botón <B>) golpearás a los enemigos que suban por el lado izquierdo del árbol, mientras que con el fuerte (botón <X>) golpearás a los que suban por el lado derecho del árbol. Cuando veas que los enemigos se empiecen a subir por el otro árbol, cambia al otro niño y mátalos. Así tendrás que ir alternando hasta durar el tiempo que aparece en pantalla, sin que los enemigos suban al árbol.

-----

## II.11 - Follow Aslan

-----

Por el momento controlaremos a Susan. Dispárale a los barriles de abajo y encontrarás un escudo (1). Luego camina hacia adelante y destruye las cosas de madera que están a la izquierda. Aquí toca la flauta y te darás cuenta de que hay una nota mágica azul. Haz que Susan se junte con Lucy, y rompe los objetos de madera que están bloqueando el camino. Inmediatamente después toca la flauta, corre a la nota azul y toca lo que se te pida para dormir al Centauro. Si te atrapa el Centauro es porque te tardas mucho; recomiendo que hagas lo siguiente. Toca la flauta y párate encima de la nota mágica. Luego rápidamente desde donde estás júntate y avienta a Lucy; inmediatamente después toca, sobre la nota mágica que debería de seguir visible, lo que se requiere.

Sigue caminando hasta que llegues a una carpa con una luz encendida. No te acerques a donde se alcanza a ver la luz. A la derecha de esta carpa hay unos escudos y lanzas. Golpéalos para obtener un escudo (2). Haz que Susan le dispare a arriba de la tienda de campar para que se cierre la puerta y se oscurezca.

Rápidamente corre al otro lado, cruzando donde se proyecta la luz. A la izquierda de la carpa que acabas de cruzar hay unos barriles de los que puedes obtener un escudo (3). Del otro lado del camino hay una carreta detrás de unos barriles. Golpéala para que te dé un escudo (4). Sigue avanzando. A tu izquierda verás una fogata. Pégale al jarrón que está al lado para obtener un escudo más (5). Destruye los objetos de la derecha y toca la flauta para revelar una nota mágica azul. Junta a las dos niñas y haz que Lucy destruya los objetos que bloquean el camino, y luego toca lo que se te pide para dormir al Centauro.

Ahora pasa por donde estaban los objetos bloqueando el camino y da vuelta a la izquierda en la primera intersección. Sigue el camino hasta que veas una carreta, la cual golpearás para obtener un escudo (6). Golpea el jarro que está al lado de ésta para obtener otro (7). Ahora regresa a la intersección y sigue por el lado contrario al que acabas de tomar. Al final de este camino encontrarás dos barriles; uno de ellos tiene un escudo (8). Regrésate a la intersección, y ahora toma el camino del frente.



Si te esperas un poco te darás cuenta que hay un grupo de Centauros que recorre este camino. No te verán al menos de que te les pongas directamente enfrente. Espera a que pasen y luego dispara a la carpa que está con la luz encendida; una vez que la luz se deje de proyectar, avanza hacia la derecha y métete por el camino pequeño que va abajo. A la mitad de este camino toca la flauta para ver una nota mágica verde, de la cual obtendrás un escudo (9). Cuando llegues al final del camino dispárale a la carpa de enfrente, y luego camina hacia la derecha. A partir de aquí los Centauros dejarán de pasar.

Inicia golpeando la carreta de la izquierda para obtener un escudo (10). Luego sigue caminando, pegado a la izquierda. El primer Jarrón con el que topes tendrá otro escudo (11). Busca los objetos de madera que están a la derecha y destrúyelos. Toca la flauta, párate sobre la nota, luego júntate con Lucy y haz que destruya los objetos de madera que bloquean el paso. Inmediatamente después toca la flauta.

Ahora prosigue por el camino. Si estás pegado a la derecha no pasarás por la luz que está proyectando la carpa de la izquierda.

-o- Checkpoint -o-

Empieza utilizando a Susan para matar a los duendes que están por el camino de arriba. Luego cambia a Lucy y haz que se meta por la cueva que está en el camino de abajo, antes de llegar al Cíclope. La cueva permitirá a Lucy llegar al camino de hasta arriba, donde hay una roca que tirará. Regresa con Susan.

Regrésate con Susan al camino de arriba, y cruza utilizando la roca que tiró Lucy. Al final de éste camino encontrarás una nota mágica azul que dormirá al Cíclope.

-o- Checkpoint -o-

Empieza golpeando las dos estatuas que están cerca de donde apareces [1, 2]. Luego mata a algunos enemigos y acércate a la fogata con Susan. Presiona el botón indicado en pantalla para obtener flechas de fuego. Corre hacia la derecha y dispárale las flechas a los troncos que están en el camino. Regresa y obtén otra vez las flechas de fuego, y ahora camina más a la derecha para encontrar otros troncos. Repite una vez más. Recuerda que tienes un contador de tiempo, así que trata de hacerlo rápidamente.

Después de estos últimos troncos llegarás a lo que parece ser una zona cerrada, con varias estatuas. Aquí quédate, matando a todos los enemigos que aparezcan. Lucy, con sus habilidades para subirse sobre los enemigos puede ser útil. Cuando hayas matado a todos los enemigos aparecerá la cara de las niñas indicándoles que se suban al árbol. Antes de hacerlo toca la flauta de Susan en el centro para ver una nota mágica verde, la cual te dará un escudo (12). También hay tres estatuas aquí, no se te olvide golpearlas [3 - 5].

~~~~~

II.12 - Battle of Beruna

~~~~~

Empezaremos obteniendo todas las estatuas. Hay tres en la parte de la izquierda de la zona [1 - 3], y la restante está en la parte derecha [4]. En la parte derecha también hay unos barriles, de los cuales obtendrás un escudo (1).

Mata enemigos hasta que inicie una escena en la que aparece un gigante. No es posible eliminarlo directamente. En vez de eso tendrás que matar a 10 Ghouls, tal y como se te indica en la parte superior de la pantalla. Es muy importante que no dejes que el Gigante se suba a las rocas, así que debes de tratar de hacerlo lo más rápido posible. Si el Gigante se acerca mucho a la roca en la que están tus Centauros perderás. Para alejarlo puedes pegarle a la pila de palos para lanzarla. Cuando mates a los 10 Ghouls busca en la parte lejana de la zona un círculo. Párate sobre él y presiona el botón indicado en la pantalla para matar al gigante.

Iniciará una escena, y después de esto se volverán disponibles nuevas habilidades. Recomiendo que adquieras el poderoso ataque Shield Slam de Peter y la extensión de vida. Pronto saldrán dos gigantes. El primer requerimiento son 15 Anklebiters, los enemigos pequeños, y luego 8 lobos para matar al segundo. Cada vez que cumplas el requerimiento busca la zona iluminada y presiona el botón indicado. Recuerda que no debes de dejar que los Gigantes se acerquen a donde están tus Centauros, y los puedes alejar con las pilas de palo.

-o- Checkpoint -o-

Ahora te enfrentarás a tres gigantes. Necesitas matar a 5 Minoboars para eliminar al primer gigante. No es difícil matarlos. Luego 3 Ogros para matar al Segundo gigante. Aunque esto suene complicado, es muy sencillo si utilizas algún Bane (Wolf Bane), por ejemplo, para quitarle la armadura al Ogro, y luego lo golpeas con tu espada. Si no te gusta esta técnica, un golpe con la pila de palos los mata. También podrías tener la oportunidad de aprender Ogre Bane, la cual te permitirá matar a los Ogros con un golpe.

Para finalizar con el tercer gigante, necesitarás matar a dos Minotauros. Estos son más complicados de matar que los Ogros. Puedes utilizar las pilas de palos para dañarlos o utilizar algún Bane y el Shield Blast para matarlos.

-o- Checkpoint -o-

Has enojado al ejército de la Bruja. Te enfrentarás al General de los Minotauros. La forma de matarlo es muy similar que la de los demás Minotauros. Le lanzarás la pila de palos: Recomiendo que primero te alejes de la pila, y ya que el Jefe te esté persiguiendo corre a la pila y la golpeas cuando el Jefe venga hacia ti. Los Bane así como el Shield Blast también surten efecto en ocasiones, y los ataques normales cuando no está defendiendo.

Los escudos restantes también los puedes obtener aquí. No estoy seguro de cómo se obtienen, pero si te mantienes peleando por un rato los obtendrás. Lo más seguro es que te los den por la cantidad total de golpes que des sin recibir daño, o por cuantos enemigos matas de un solo golpe (2 - 6).

-----  
II.13 - The Witch's Castle  
-----

Notas Preliminares:

Es obligatorio que encuentres todas las estatuas en este nivel para poder terminarlo :)

Guía:

En este nivel es obligatorio golpear las estatuas, ya que de otra forma no podrás avanzar. Golpea las cinco estatuas [1 - 5] que están en la zona que apareces para llenar la barra que se muestra al rededor de la imagen del cuerno de Susan, en la parte superior de la pantalla. Ya que hayas golpeado las cinco aparecerá una nota mágica amarilla sobre la que tocarás lo que se te pida para avanzar a la siguiente zona.

-o- Checkpoint -o-

Al entrar a la siguiente zona se te notificará que tienes una nueva habilidad disponible: Sun Speed de Lucy, habilidad que hará que su cordial se llene más rápido.

La mecánica para esta zona es la misma que la anterior. Golpea todas las estatuas para avanzar. Te recomiendo que empieces con las que están plenamente visibles, que son tres, y luego que les dispaes a las objetivos en las paredes con Susan para que la luz entre y las sombras se vayan, revelando otras 3 estatuas [6 - 11]. Busca la nota mágica y toca lo que se te pida para que inicie un escena.

-o- Checkpoint -o-

Antes de avanzar a la siguiente zona, toca el cuerno de Susan en el centro de esta zona en la que está el trono de la Reina, para revelar una nota mágica verde, de la cual obtendrás un escudo (1). Ahora sí avanza a la siguiente zona.

Esta es una zona pequeña, con unas escaleras que suben. Primero pégale a las dos estatuas aquí [12, 13], y luego sube las escaleras. Estarás en un cuarto con una antorcha grande a la derecha, la cual está apagado.

Agarra esta antorcha con Susan, manteniendo el botón indicado en pantalla presionado, y muévela hasta la antorcha que está al lado de las escaleras, la cual está encendida. Al hacer esto encenderás la primera, y obtendrás un escudo (2). Ahora busca la sombra aquí y dispara a arriba de ella para que entre la luz. Golpea la estatua [14].

Para romper los bloques de hielo que están tapando la puerta, junta a Lucy y Susan, y lanza a la primera para que los rompa. En el siguiente cuarto controla a Lucy y haz que se meta por la cueva que está antes de la primera sombra de la izquierda. Llegarás a un bloque de hielo que debes de golpear. Regresa a donde está Susan, y luego métete por la cueva de la cueva que está después de la sombra de la derecha. Golpea el hielo y regresa con Susan. Utiliza a Susan para golpear al hielo del centro. Las sombras se irán y tendrás que golpear las estatuas -una de cada lado de abajo, y una de cada lado de arriba, haciendo un total de 4 [15 - 18]-, mientras te encargas de los lobos. Toca lo que se requiera en la nota mágica amarilla. Iniciará otra escena.

-o- Checkpoint -o-

Avanza a la siguiente zona. Baja las escaleras y junta a ambas niñas para destruir los bloques de hielo en la pared, en la zona en la que te aparecen los Boggles. Revelarás un camino nuevo. Aquí recomiendo que utilices a Lucy, y que avances por el nuevo camino que te sacará de castillo; trata de mantenerte lo más alejado al castillo que puedas en este camino. Pronto iniciará una escena y se destruirá el acceso del camino. Aquí utiliza el Boggle Tame de Lucy para subirte a uno y matar fácilmente a los demás. Después de matar muchos la siguiente parte del camino caerá y la podrás utilizar para regresar al castillo.

En el primer cuarto al que llegas al entrar al castillo toca el cuerno para revelar una nota mágica verde de la que puedes obtener un escudo (3). Avanza a la siguiente zona e iniciará una escena.

-o- Checkpoint -o-

Empieza tocando el cuerno de Susan en el centro de la zona. Aparecerá una nota mágica verde que te dará un escudo (4). Posteriormente acércate al fuego y presiona el botón indicado con Susan para obtener flechas de fuego. Dispárale a cada una de las seis sombras con una flecha de fuego para mandarla al aire y de pasada golpear la estatua. Cuando hayas activado las seis estatuas [19 - 24] aquí aparecerá un Ogro. Puede ser que Peter y Edmund los maten con facilidad, pero esto no es cierto para las chicas, así que no lo podrás dañar.

Lo que recomiendo que hagas es que te vayas hasta la derecha para que el Ogro te siga, y ya que esté ahí corras a la izquierda y golpees la reja todo lo que puedas, hasta que la destruyas. Esto te permitiría entrar a un cuarto con la nota mágica amarilla y una antorcha apagada. Antes de tocar la canción mueve la antorcha a la antorcha de la derecha (puede ser algo tardado con el Ogro golpeándote tanto) que utilizaste para encender las flechas. Al encender la antorcha apagada recibirás un escudo como recompensa (5). Ve a la nota mágica en el cuarto pequeño y toca lo que se te pide para terminar el nivel.

~~~~~

II.14 - The Great Battle

~~~~~

### Notas Preliminares:

Cuando seleccionas este nivel aparecerá una pantalla que te explica que puedes utilizar tus estatuas para comprar refuerzos para la batalla.

Los refuerzos que puedes comprar varían de precio. Obviamente, el más caro es el más efectivo, mientras que el más barato no es tan efectivo como nos gustaría que fuese. No te preocupes, siempre que juegues este nivel se te preguntará qué quieres comprar, así que puedes experimentar para ver qué es lo que más prefieres comprar.

### Guía:

Este nivel es bastante divertido, ya que lo único que tienes que hacer es pelear y tratar de matar cuanto enemigo puedas. Recomiendo que para esto utilices a Peter. Este nivel se subdivide en olas, en las que tienes que ir matando la cantidad de enemigos que se muestra en la parte superior de la pantalla. Por cierto, por cada 10 golpes seguidos que des, indicado por los números en pantalla, obtendrás un escudo. De esta forma obtendrás 6 de los 7 escudos (1 - 6). El séptimo lo obtendrás tocando el cuerno de Susan para revelar una nota mágica verde, la cual te lo dará (7).

La primera ola consiste de 8 Ghouls. La segunda consiste de 8 Ghouls y 12 Ankle Slicers. La tercera consiste de 8 Ghouls, 12 Ankle Slicers, y cuatro enanos. Recomiendo que primero te encargues de los Ghouls y Ankle Slicers, para luego juntar a Peter con Susan y de esta forma, mientras Peter cuida a Susan, dispararle a los enanos que están cruzando donde está marchando el ejército, en una de las rocas de la derecha.

Después de la tercer ola alcanzarás un Checkpoint.

-o- Checkpoint -o-

La cuarta ola consiste en matar a 6 Minoboars y 6 Lobos. Nada muy complicad si utilizas los ataques de Bane. La quinta ola consiste de 6 Minoboars, 6 Lobos, y cuatro enanos. Recuerda utilizar la técnica que mencioné arriba para matar a los enanos. Cuando puedas, adquiere la habilidad Triple Tipple de Lucy, ya que hará que su Cordial se llene más rápidamente.

La sexta ola consiste de 6 Minoboars y 4 Minotauros. Recuerda que necesitas utilizar un ataque poderoso, como Bane o Shield Blast para quitarle la armadura a los Minotauros y que esto permita que le pegues normalmente.

La séptima ola son 6 Minoboars, 4 Minotauros, y 12 Ankle Slicers. La octava ola consiste de 2 Ogros y 4 Minotauros. La novena consiste de 3 Ogros, 6 Minotauros, y 10 Minoboars.

-----  
II.15 - The White Witch  
-----

¡Por fin pelearás contra la bruja! Empieza controlando a Susan y tocando su cuerno en la parte de abajo para que aparezca una nota mágica verde que te dará un escudo (1). Los demás escudos los obtendrás dando 10 golpes seguidos, pero para esto espérate a que aparezcan muchos enemigos.

Para enfrentar a la bruja tendrás que dar vueltas, esquivando sus golpes, hasta que ella se vaya a la parte de arriba. Cuando haga esto aparecerá un signo de 5+ encima de ella. Con Peter golpéala 5 veces seguidas. Luego se te indicará que le echas flechas con Susan. Hazlo. Por último golpéala con Edmund. De esta forma la dañarás y se irá a la parte superior.

-o- Checkpoint -o-

Ahora te aparecerán muchos enemigos y eventualmente dos Cíclopes. Primero dedícate a matar a los enemigos que vayan saliendo mientras esperas a los cíclopes. Este es el momento ideal para hacer 10 golpes seguidos con Peter y obtener escudos. Cuando lleguen los Cíclopes, primero asegúrate de matar a los enemigos restantes (los Lobos, Ghouls, etc.) antes de enfrentarte a los Cíclopes. Aunque parece que no dejarán de venir, eventualmente matarás a todos los enemigos normales.

Para matar a los Cíclopes necesitas aventarles las pilas de palos. Claro, está la forma rápida, en la que le avientas los palos encendidos con fuego, y la forma larga, en la que le avientas los palos sin encenderlos con fuego. Si decides encenderlos con fuego, los tienes que empujar hacia la lumbre y luego apuntar hacia los Cíclopes, para luego golpearlos para que se vayan hacia su objetivo. Bastan dos golpes con los palos encendidos para matar a cada Cíclope.

-o- Checkpoint -o-

Otra vez te enfrentarás a la Bruja. La técnica para dañarla es la misma que la vez pasada, con la diferencia de que ahora realiza un ataque de terremoto cuando se va hacia arriba, pero no es muy dañino.

-o- Checkpoint -o-

Ahora no contarás con Edmund, y la técnica para enfrentar a la Bruja cambiará un poco. Para empezar, ahora tendrás que golpearle con las flechas de Susan cuando se te indique, para luego lanzarle una pila de palos encendida con fuego, y terminar dándole cinco golpes seguidos con Peter. Esto lo tendrás que repetir dos veces, para hacer un total de tres veces. La diferencia radica en que la Bruja tiene la capacidad para dejar inconscientes a Peter y a Susan. Cuando esto pase, necesitas utilizar

el Cordial de Lucy para recuperarlos.

Si estás teniendo mucha dificultad en esta fase de la batalla, recomiendo que primero prepares los palos encendidos, y luego ya le dispaes las flechas a la bruja. Inmediatamente después cambia a Peter y ponte detrás de los palos. La bruja irá hacia ti, y cuando se ponga en frente de ti pégale a los palos para lanzarlos hacia ella. Luego corre y golpéala.

Ya que hayas realizado esto tres veces aparecerá una nota mágica amarilla en el suelo. Necesitas tocar con Susan lo que se te pida, para derrotar a la Bruja de una vez por todas. Si no te da suficiente tiempo para tocar lo que se requiere, lleva a uno de los niños hasta abajo y cuando todos los enemigos lo persigan, cambia a Susan y rápidamente corre y toca las notas.

Felicidades por terminar el juego! Si no has encontrado todos los escudos y estatuas, sería una buena idea que lo hicieras. También hay unos niveles extra que puedes jugar desde el cajón de hasta abajo del ropero.

-----  
-----  
-----  
003. Lista de Escudos  
-----  
-----  
-----

Por el momento no he escrito una "lista" de los escudos, pero puedes encontrar la ubicación de TODOS dentro del Walkthrough de arriba, dentro de esta guía. Espera encontrar una lista aquí en la próxima actualización de la guía.

-----  
-----  
-----  
004. Lista de Estatuas  
-----  
-----  
-----

Por el momento no he escrito una "lista" de los estatuas, pero puedes encontrar la ubicación de TODAS dentro del Walkthrough de arriba, dentro de esta guía. Espera encontrar una lista aquí en la próxima actualización de la guía.

-----  
-----  
-----  
005. Preguntas Frecuentes (FAQ)  
-----  
-----  
-----

Ésta es la sección de Preguntas Frecuentes. Aquí podrás encontrar la respuesta a preguntas que comúnmente surgen al jugar Las Crónicas de Narnia.

Si tienes una pregunta que no aparece aquí, me la puedes mandar al mail [luarfaqs@gmail.com](mailto:luarfaqs@gmail.com) para que la responda (y, en caso de que sea una pregunta interesante, la añada a esta sección; en caso de que la añada, se te dará el reconocimiento correspondiente. NOTA: Checar sección de "Contacto" antes de mandarme un e-mail).

- ¿Para qué sirven los escudos?

Los escudos sirven para efectos del porcentaje que has completado del juego.

- ¿Importa el porcentaje que he completado del juego?

Sí, importa mucho, ya que según qué tanto has completado del juego es a qué tantas opciones extras tendrás acceso. Éstas incluyen tanto películas extras como niveles extras.

- ¿Me pueden faltar habilidades?

Sí, no todas las habilidades se aprenden automáticamente. Hay habilidades como las Banes, de Peter, que solamente se aprenden cuando has golpeado a los enemigos un número determinado de veces.

-----  
--  
--  
006. Historial de Versiones  
--  
-----

Versión 1.00 (Enero 5, 2006): Queda completo el Walkthrough.

Versión 0.50 (Diciembre 27, 2005): Primera versión de la guía. Todo el contenido que no es agregado en versiones posteriores es incluido en esta versión.

-----  
--  
--  
007. Información de Contacto  
--  
-----



Existen tres métodos para contactarme:

- a) Si tienes una duda, pregunta, o comentario sobre el Juego, visita el foro ubicado en:

<http://www.guias.tk>

Y pon un mensaje en el que menciones tu pregunta. En ese mismo foro recibirás la respuesta a tu pregunta, muy seguramente antes de que pasen 24 horas. Por lo tanto, si quieres una respuesta rápida/urgentemente, utilizarás este método, pues es el más rápido.

Recuerda que NO se requiere que te registres en el Foro para poner mensajes, pero no estaría mal que sí lo hicieras si piensas visitar seguido el Foro. Es totalmente gratis, y sin compromisos.

Si quieres comentar sobre este o demás Juegos, también lo puedes hacer en ese mismo foro.

La intención de realizar tus preguntas en el Foro es que de esta forma no solamente seré yo el que pueda responder tu duda, sino que cualquiera persona que visite el Foro te podrá ayudar.

- b) Si tienes una duda, pregunta, o agradecimiento; o una contribución, corrección, crítica a la guía, me puedes escribir a [luarfaqs@gmail.com](mailto:luarfaqs@gmail.com) a través de correo electrónico. Asegúrate de incluir en el cuerpo del mensaje (NO en el asunto/subject) el nombre del Juego: "Narnia"

NOTA: Recibirás respuesta entre 2 a 5 días. Si tu pregunta es urgente, realízala en el foro, ya que ahí recibes respuesta dentro de 24 horas. Por lo tanto, aunque pongas que requieres una respuesta urgentemente, por el solo hecho de mandármela por correo y no ponerla en el Foro, estás aceptando que no requieres una respuesta con urgencia.

Considero como contribución toda aquella información que no está contenida dentro de la guía, y que es información relevante al Juego. Por ejemplo, algo que se me haya olvidado incluir, o alguna estrategia alterna, es una contribución. Mientras tanto, una corrección puede ser de contenido (de información), de ortografía, etc. Si colaboras con una contribución o corrección, tienes derecho a recibir reconocimiento dentro de la guía.

~ No mandes attachments/datos adjuntos. No los abriré por más que insistas. Lo mismo sucede con fotos y demás imágenes, las cuales son automáticamente bloqueadas por Gmail (sí podré leer tu correo, pero las imágenes simplemente no aparecerán).

~ No mandes e-mails "cadena" ni Forwards, ni nada similar a eso. Ese tipo de correos los considero Spam y los borro sin leerlos. Asimismo, si mandas este tipo de correos bloquearé tu dirección, lo que significa que tus correos serán automáticamente borrados sin que yo tenga que molestarte en verlos.

~ Tampoco me mandes tu correo a través de la opción de "Invitar usuario a unirse a MSN". Los correos de ese tipo usualmente los borro sin leerlos, debido a que obviamente ya tengo MSN. El caso aquí es que muchas veces han mandado algún comentario junto con el mensaje de invitación, y ese comentario no lo leo por la razón antes mencionada.

\*\* NOTA IMPORTANTE: Si me vas a mandar un e-mail, hazlo a la dirección de

Gmail. No contestaré correos que me lleguen a la dirección de Hotmail. Tampoco contestaré e-mails que me lleguen a las dos direcciones. En pocas palabras, solamente contestaré los e-mails que me lleguen exclusivamente a la cuenta de Gmail.

c) A través de MSN Messenger. Puedes agregar a la dirección `lu4rfaqs@hotmail` (y/o) `luarfaqs@gmail.com`

Este método lo utilizarías si tienes dudas o preguntas, quieres comentar el juego, etc.

NOTA: No me conecto frecuentemente al MSN, así que si tienes una duda o pregunta, recomiendo que utilices los métodos a) y b).



008. Copyright / Legal

~ This guide is Copyright 2005-2006 Raúl Morales

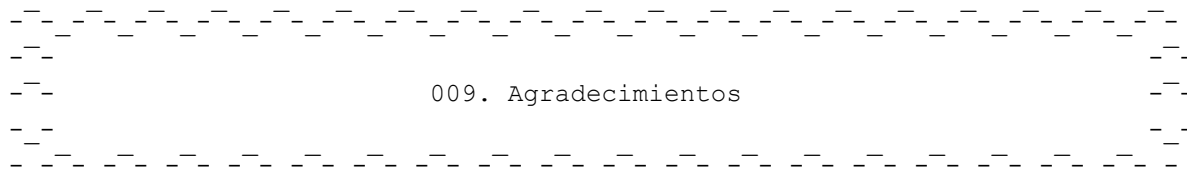
~ Esta guía no puede ser reproducida bajo ninguna circunstancia, excepto para uso privado y personal. No puede ser puesta en ningún sitio web o distribuida públicamente sin permiso previo del autor. El uso de esta guía en cualquier otro sitio web o como parte de una exhibición pública está estrictamente prohibido, y es una violación de los derechos de autor (Copyright). Asimismo, no está permitido alterar o modificar el contenido de esta guía.

~ Todas las marcas y derechos de autor contenidos en este documento son propiedad de sus respectivos dueños. (All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders).

~ Sitios Web que pueden exhibir esta guía:

- GameFAQs
- IGN
- Neoseeker
- Nación Arcade

Si quieres autorización para poner la guía en tu sitio, mándame un e-mail primero a `luarfaqs@gmail.com` .



009. Agradecimientos

- A CJayC y Sailor Bacon, administradores de GameFAQs.
- A C. S. Lewis, por escribir los libros de las crónicas de Narnia. Asimismo a los creadores del juego y de la película :)
- A ti, por leer esta guía.

This document is copyright lu4R and hosted by VGM with permission.