


Kina NTMP



Desarrollado por:
DragonDevelopers®





*"Hace mucho tiempo
desde las profundidades
del universo
un iluminado
un ente especial
formado únicamente
por aura
llegó a este mundo
usó su magia
para traer paz y armonía
pero un humano
de ojos verdes
cegado por su ansia
de poder
intentó robar el aura
del iluminado
como consecuencia
el iluminado desapareció
y desde entonces
la humanidad es asolada
con terribles calamidades."*

Leyenda urbana de Midgard I



Introducción

Vista Oceánica es un mundo lleno de misterios que aún no han sido resueltos, de extrañas criaturas llamadas gelatinas y de objetos de invaluable valor que pueden llevar a sus habitantes a un futuro prometedor o a las peores catástrofes imaginables.


Durante este juego recorrerás la isla de Midgard II, una de las tantas que hay en Vista Oceánica. Midgard II tiene muchos lugares interesantes para explorar: playas, ciudades, ríos, desiertos, volcanes, cavernas, planicies, minas subterráneas y más.

La historia de este juego se centra en la pequeña y antisocial Nina y en los problemas en los que se mete durante su viaje por encontrar una cura para la gran enfermedad.

Ella es una persona lógica que valora la ciencia sobre las creencias sobrenaturales que inundan este mundo.

Con el tiempo, Nina termina descubriendo que existe un poder mágico llamado aura, que todos los seres conscientes lo tienen pero, por alguna razón desconocida, ella posee el potencial más grande de todos para ser una poderosa bruja.

La historia comienza con el fin del año escolar e inicio de las vacaciones de verano.



Nina

Una chica inteligente y ávida lectora que carece de habilidades sociales normales.

Vive con su hermano, su abuelo y su gata color rosa en el casco intermedio de Montt.

Es presidenta del club de búsqueda de vida alienígena.

Su madre murió cuando ella tenía 4 años, debido a la gran enfermedad, y desde entonces decidió que el objetivo de su vida es hallar la cura para esa enfermedad.

Cuando descubre que existe un árbol llamado Yggdrasil, el que podría tener hierbas medicinales con las cuales encontrar la cura, se embarca en un viaje para localizarlo.



Fecha de Nacimiento: 25 de Diciembre de 184.

Altura: 1.55 cm.

Peso: 46 kg.

Afinidad mágica: Agua.

Ocupación: Estudiante.

Ama a: Su familia. El azúcar.

Odia a/es enemigo de: La gran enfermedad, Rosette, Violeta, Samanta. Las personas que no leen. Astrología, Supersticiones. Inquisición, Radio "La Legal". La gran Zanahoria. Los médicos que no pudieron salvar a su madre.

Hobbies / le gusta: Astronomía, Ufología, Leer
Estudiar, Escuchar la radio
Fotografía, Medicina, Física
Matemáticas.

Comida favorita: Cereal azucarado con Leche.

Música favorita: Clásica, Electrónica,
Ambiental, Pop.

Gary

Un cazarrecompensas que viaja por el mundo realizando misiones que puedan darle mucho dinero.

Es el hermano sobreprotector de Nina.
No siente demasiada empatía con personas ajenas a su familia.
Carece de escrúpulos o moral con tal de obtener dinero.

Fecha de Nacimiento:	1 de Mayo de 176.
Altura:	1.82 cm.
Peso:	74 kg.
Afinidad mágica:	Fuego.
Ocupación:	Cazarrecompensas.
Ama a:	Su familia.
Odia a / es enemigo de:	La inquisición. Capitán Richelí.
Hobbies / le gusta:	Juntar dinero. Trabajar. Pescar.
Comida favorita:	Todo tipo de carne.
Género musical favorito:	Noticias.

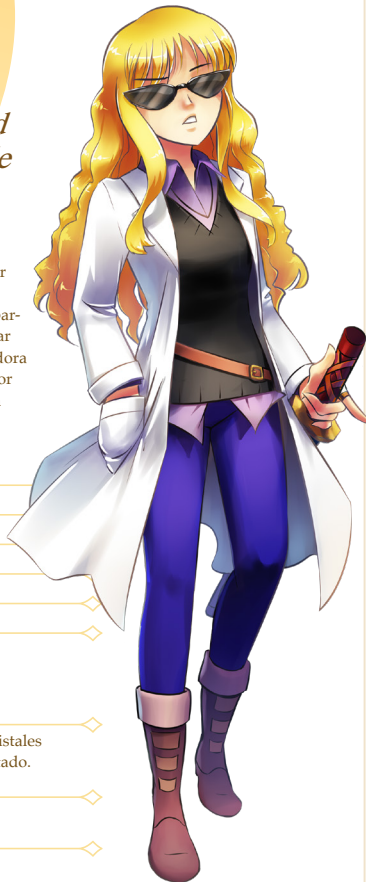


Iris Hadley - Yggdrasil

Una médico de la Universidad de Mintch Conce con un doble doctorado en infectología y toxicología.

Además, es una bruja capaz de teletransportarse y usar hechizos curativos.

Ve su vida reflejada en la de Nina, ya que ambas comparten muchos principios, incluyendo la intención de curar la gran enfermedad; sin embargo, no se siente merecedora de la enorme admiración que Nina manifiesta sentir por ella ni parece estar dispuesta a ayudarla demasiado en sus viajes.



Fecha de Nacimiento: 1 de Enero de 173.

Altura: 1.72 cm.

Peso: 60 kg.

Afinidad mágica: Agua / Luz.

Ocupación: Médica.

Ama a: Nada.

Odia a/es enemigo de: Las gelatinas.
Xeros.
Rey Gelatina.
Iriaria.

Hobbies / le gusta: Pasear sin rumbo. Poner cristales en ciudades que no ha visitado.
Las flores.

Comida favorita: Uva fermentada con miel.
Alcohol.

Música favorita: Blues, Jazz.

Luke “Locke” Lockheart

Un torpe pero simpático ladrón que posee la habilidad mágica de hacerse invisible cuando toca una pared.

Es hijo del legendario pirata Jack Redil Lockheart, que luchó por Midgard en una de sus guerras en el Archipiélago Frutal. Vive con su madre adoptiva, ya que su padre murió hace muchos años y su madre biológica está en coma. Su sueño es ser, incluso, más popular que su padre.

Fecha de Nacimiento: 25 de Marzo de 184.

Altura: 1.56 cm.

Peso: 54 kg.

Afinidad mágica: Viento.

Ocupación: Ladrón.

Ama a: Su padre.
A sí mismo.
Y apostar.

Odia a / es enemigo de: Las personas que asesinaron a su padre.

Hobbies / le gusta: Juntar dinero.
Trabajar.
Pescar.

Comida favorita: Pescado frito con mucha sal.

Género musical favorito: Bailable.

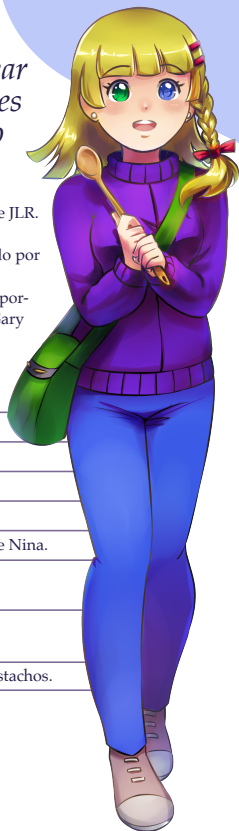


Vainilla

Una chica tímida y bastante tartamuda, cuyo sueño es crear una tienda de dulces y pasteles en las que pueda cocinar todo tipo de platos.

Nació en el Archipiélago Frutal durante el reinado de JLR. Su padre fue asesinado frente a sus ojos cuando era pequeña, por lo cual desarrolló un odio descontrolado por los ladrones y piratas.

Cierta día, unos piratas le robaron un objeto muy importante para ella y esta contrata al cazarrecompensas Gary para que lo recupere.



◆ Fecha de Nacimiento:	16 de Octubre de 183.
◆ Altura:	1.57 cm.
◆ Peso:	51 kg.
◆ Afinidad mágica:	Luz.
◆ Ocupación:	Cocinera.
◆ Ama a:	Sus padres. La amistad de Nina.
◆ Odia a/es enemigo de:	Los piratas. Locke.
◆ Hobbies / le gusta:	Cocinar. Aprender nuevas recetas.
◆ Comida favorita:	Abadejo con croute de pistachos.
◆ Música favorita:	Pop.

Carmen

Una gata arisca que ama la mortadela,
tomar el sol y subir a los árboles.

Es la gata de Nina, aunque ha estado en su casa desde antes de que ella naciera.

Pasa la mayor parte del tiempo durmiendo.

Le molesta mucho que traten de tocarla o tomarla en brazos y parece ser que Gary no le agrada.

Fecha de Nacimiento:	8 de Agosto de ???.
Altura:	27 cm.
Peso:	12 kg.
Afinidad mágica:	Tierra.
Ocupación:	Gata.
Ama a:	Salir de casa.
Hobbies / le gusta:	Dormir, comer. Subir a los árboles. Jugar con sus peluches.
Comida favorita:	Mortadela.
Género musical favorito:	Ninguno.



Persona desconocida

Un personaje misterioso que fue enviado por su padre para capturar a Nina.

Es una persona con un fuerte sentido de la justicia, que no se siente bien haciéndole daño a personas inocentes o que no pueden defenderse.

Al haber nacido fuera del matrimonio de su padre, siente que no posee el mismo derecho que sus hermanastras; sin embargo, tiene la disposición de hacer lo que sea por obtener el reconocimiento de su padre.

◆ Fecha de Nacimiento:	10 de Junio de 183.
◆ Altura:	1.65 cm.
◆ Peso:	56 kg.
◆ Afinidad mágica:	Tierra.
◆ Ocupación:	Integrante del Inquisición.
◆ Ama a:	Su padre.
◆ Odia a/es enemigo de:	Su padre.
◆ Hobbies / le gusta:	Entrenar.
◆ Comida favorita:	Carbonada.
◆ Música favorita:	Instrumental.



Rosette Richelí

Una chica presumida y consentida a la que no le gusta perder ante nadie.

Es una de las hijas favoritas del capitán Richelí ya que este tiene grandes esperanzas depositadas en ella. Su meta es convertirse en una cazadora de brujas y acceder al título de capitana cuando sea mayor. Ama a sus amigas Violeta y Samanta puesto que siente que estas han visto lo peor de su forma de ser y aún así permanecen con ella.



Fecha de Nacimiento:	7 de Septiembre de 184.
Altura:	1,60 cm.
Peso:	49 kg.
Afinidad mágica:	Fuego.
Ocupación:	Estudiante e inquisidora.
Ama a:	Sus amigas. Su gorro verde.
Hobbies / le gusta:	Esgrima.
Comida favorita:	Frutas.
Género musical favorito:	Rock.

Violeta Rochefort

Una bella y simpática chica que vive bajo la sombra de su perfecta hermana mayor.

Es presidenta del club de moda, el cual fundó para pasar más tiempo con sus amigas.

Su club colinda con la oficina que Nina usa para su club de búsqueda de vida alienígena, lo cual termina en constantes desavenencias, ya que sus personalidades son completamente opuestas.

Al igual que Rosette pertenece a una de las familias mágicas más prestigiosas y antiguas de Midgard.



Fecha de Nacimiento:	5 de Septiembre de 184
Altura:	1.53 cm.
Peso:	48 kg.
Afinidad mágica:	Viento.
Ocupación:	Estudiante e inquisidora.
Ama a:	Sus amigas
Odia a/es enemigo de:	Su hermana. Las arañas.
Hobbies / le gusta:	Fútbol, bailar, patinaje y modelaje.
Comida favorita:	Helado de fresa, miel y dulces.
Música favorita:	Bailable.

Samanta Winter - Richelí

Una chica seria y de pocas palabras que fue abandonada por su padre en un orfanato.

Hasta que un día el capitán Richelí la adoptó como una más de sus hijas, ya que este quedó deslumbrado frente a sus habilidades mágicas inusuales.

Su sueño es encontrar una familia con la que pueda ser feliz. Tiene una relación de amor y odio con sus amigas, en especial con Rosette, ya que a veces la ve como un obstáculo en su relación con el capitán Richelí.

Samanta es muy inteligente y sabe perfectamente que el capitán Richelí solo la quiere por sus habilidades, pero ella es feliz sabiendo que alguien la necesita.



Fecha de Nacimiento:	14 de Noviembre de 184.
Altura:	1,58 cm.
Peso:	56 kg.
Afinidad mágica:	Tierra / Luz.
Ocupación:	Estudiante e inquisidora.
Ama a:	Sus amigas. Familia Richelí. Los gatos.
Odia a:	Sus amigas. Su padre.
Hobbies / le gusta:	Leer. Armar rompecabezas.
Comida favorita:	Chicle.
Género musical favorito:	Clásica.

Paracelcius Von Hohenheim

Profesor e investigador de la Universidad de Mintch Conce.

Especializado en el análisis de fenómenos atmosféricos y la identificación de objetos desconocidos. Tiene una de las bibliotecas privadas más extensas de todo Midgard II. En su tiempo libre se dedica a divulgar su conocimiento científico. Parece tener información de vital importancia sobre la ubicación del árbol de Yggdrasil.

◆ Fecha de Nacimiento:	10 de Abril de 125.
◆ Altura:	1,71 cm.
◆ Peso:	66 kg.
◆ Afinidad mágica:	Tierra / Agua
◆ Ocupación:	Profesor e investigador.
◆ Ama a:	La vida, las nubes, el árbol de Yggdrasil.
◆ Odia a:	La ignorancia.
◆ Hobbies / le gusta:	Leer, publicar artículos, la docencia.
◆ Comida favorita:	Arroz con vegetales.
◆ Género musical favorito:	Documentales, Jazz.



Xeros

*Un hechicero poderoso
pero cobarde.*

Le teme a la muerte y busca con desesperación la forma de obtener la inmortalidad.

No siente empatía por nadie, lo cual le permite tratar a los demás como objetos.

Ama a Iriaria desde que ambos eran pequeños.



Fecha de Nacimiento:	29 de Febrero de 171.
Altura:	1,80 cm.
Peso:	69 kg.
Afinidad mágica:	Viento.
Ocupación:	Ingeniero.
Ama a:	Su vida. Iriaria. La ciencia.
Odia a:	La muerte.
Hobbies / le gusta:	El número 7.
Comida favorita:	Pan con palta.
Género musical favorito:	Instrumental.

Capitán Richard Richelí

Uno de los siete capitanes de la inquisición y patriarca de la familia Richelí, una de las familias mágicas más importantes y antiguas de Midgard.

Su objetivo es proteger al pueblo de Midgard sin importar cómo.

Tiene muchos hijos a los que utiliza como herramientas para combatir a las gelatinas.

No le importa hacerles daño a los demás mientras haya paz en su pueblo.

Es una persona fría y calculadora que no se detendrá hasta ver tras las rejas a Nina y a toda su familia.

Fecha de Nacimiento:	19 de Julio de 151.
Altura:	1,86 cm.
Peso:	83 kg.
Afinidad mágica:	Fuego / Tierra
Ocupación:	Capitán inquisidor.
Ama a:	Su pueblo.
Odia a:	Las gelatinas, las brujas, la luna.
Hobbies / le gusta:	Dar órdenes, destruir a sus enemigos.
Comida favorita:	Café.
Género musical favorito:	Ninguno, prefiere el silencio.



Controles

Cómo jugar con un teclado.

Botones a utilizar:



Aceptar



Rechazar / Abrir
menú principal



Mover



Cerrar el juego



Modo pantalla completa



Reiniciar el juego

Tienes un control de consola?.

También puedes utilizar:



Mover



Aceptar



Rechazar / Abrir
menú principal

Dependiendo de la configuración de tu joystick, es posible que los controles sean diferentes a los planteados aquí. Para realizar una configuración correcta es recomendable que leas la documentación del fabricante de tu dispositivo.

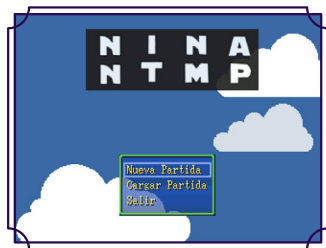
Existe un objeto que puede ser activado con los botones 1 y 2 del teclado. En caso de usar un joystick tendrás la posibilidad de activarlo directamente desde el menú principal.

Manual del juego

Comencemos!

* En este caso usaremos de ejemplo un teclado.

Para iniciar una partida debes ejecutar el juego, ingresar en el menú inicial y seleccionar la opción “Nueva partida”. Siempre comenzarás una nueva partida en el mismo lugar y sin objetos ni dinero.



Aceptar opción

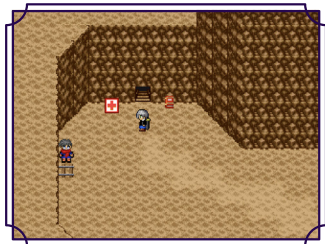


Rechazar opción

Seleccionar opción



Guardar / Cargar



Para guardar tu partida debes tocar una bitácora y seleccionar el espacio en el que lo guardarás la partida.

Para cargar la partida debes iniciar el juego y en el menú inicial y seleccionar la opción "Cargar Partida". Luego selecciona el espacio con la partida que quieres cargar.

Bitácora

Este libro de color rojo, conocido popularmente como bitácora, te permitirá guardar los avances de tu partida.

Si pierdes una batalla o ninguno de los personajes de tu grupo tiene puntos de vida perderás el juego. Si quieres retomar tu aventura podrás hacerlo desde una de las partidas guardadas previamente.



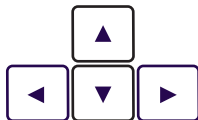
En total puedes tener hasta **15 partidas guardadas**.



Abrir menú de guardado/Aceptar.



Cerrar menú de guardado/Rechazar.



Seleccionar espacio para guardar.

Menú principal



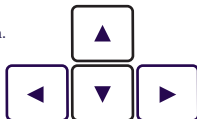
Z

Escoger una opción del menú principal.

X

Abrir el menú principal. Cerrar el menú principal. Retroceder en una opción.

Seleccionar opción.



El menú principal se puede abrir desde casi cualquier lugar, excepto en batalla.

El menú principal se puede abrir desde casi cualquier lugar, excepto en batalla. Tiene la siguientes opciones:

- ◆ **Objetos:** Podrás ver tus objetos y usarlos o equiparlos.
- ◆ **Prólogo:** En caso de que no sepas qué hacer, el prólogo te dirá en qué parte de la historia te encuentras en este momento y qué debes hacer ahora.
- ◆ **Mapa:** Podrás ver el mapa de Midgard o del templo en el que te encuentres.
- ◆ **Cocinar:** Podrás cocinar las recetas que tengas disponibles.
- ◆ **Estampas:** Podrás ver tu libro de estampas. Recibirás uno en el Correo Express de Lota.
- ◆ **Misiones:** Podrás ver qué misiones has tomado o tienes pendientes.
- ◆ **Habilidades:** Podrás acceder a la tabla de habilidades de aquellos personajes que tengan alguna tabla activada. Aquí podrás aprender habilidades nuevas.
- ◆ **Tutorial:** Podrás leer un resumen de este manual de usuario.

Objetos

Son artefactos que puedes encontrar durante el juego y te permitirán avanzar o mejorar su rendimiento en batalla.

Puedes acceder a esta opción desde el menú principal.

Hay muchas formas de obtener objetos.

Puedes comprarlos en una tienda, puedes encontrarlos en un cofre, puedes recibirlo como pago por una misión o incluso puedes robarlo del enemigo.



Existen 5 tipos de objetos

- ◆ **Objetos equipables:** Son utilizados por los personajes para aumentar sus parámetros u obtener efectos beneficiosos. Hay 5 tipos de objetos equipables: Arma, guante, ropa, casco y accesorio. Algunos objetos solo pueden ser equipados por un solo personaje.
- ◆ **Objetos de curación:** Permiten recuperar PV o PA. También puede curar algunos estados alterados. Pueden ser utilizados dentro y fuera de batalla.
- ◆ **Ingredientes:** Sirven para cocinar objetos comestibles. Casi todas las ciudades tienen tiendas que venden ingredientes para cocinar.
- ◆ **Objetos comestibles:** Son similares a los objetos de curación, con la diferencia que estos no se venden en las tiendas, debes cocinarlos por ti mismo.
- ◆ **Objetos claves:** Son objetos importantes que no pueden ser vendidos. A veces estos objetos permiten mover objetos o abrir puertas cerradas con llave.

Vista Oceánica

Vista Oceánica es el nombre del planeta en el que se desarrolla el juego.

Es un planeta pequeño (bastante más pequeño que el planeta Tierra), cuya superficie está cubierta en un 95% por agua. Esta gran proporción de agua ha permitido que muchas personas pudieran ejercer como piratas de manera impune. Algunas islas de gran tamaño son Midgard, Rune y Helfheim.



Midgard II

Midgard es el nombre de la isla continente en la que se desarrolla el juego.

Es una de las muchas islas que hay en Vista Oceánica. La capital se llama Midgard II y se encuentra en la planicie Esperanza. Hace muchos años la capital era Midgard I, pero esta ciudad fue destruida por razones misteriosas. Las leyendas dicen que la luna bajó desde los cielos y la destruyó.



MAR DEL ARBOL

MAR SOLITARIO

VALLE ESPERANZA

PANTANO ILUSION

ALEXANDRIA

MONTE SYLPH

VOLCAN EFREET

LIZ

RANCHO ELISA

NIDO DE HORMIGAS

MIDGARD II

IQUIQUE

ALTAVISTA

MONTE CARACOL

MORIA

LOTR

LIND

TOTUS

MAR DE LOCKHEART

MAR DEL ARBOL

CHILDE

MONTT

PALENA

ISLA RICHELI

ISLAS HELADAS

MAR HELADO

BASE NUEVO MIDGARD

MAR DE IORI

ASTILLERO EL CALEUCHE

E.M.G.

E
MA

LINEA FRONTERIZA
MARITIMO ENTRE
MIDGARD Y DUNE
SCHWARTZWALD

BASE NAVAL
TALCAHUANO

MUSEO

CEMENTERIO

RUINAS
MIDGARD
I

MINTCH
CONCE

BOSQUE
NEGRO

LENGA

MAR DE
CARCIVILU

DAMASCO

FRUTILLA

CEREZA

PAPAYA

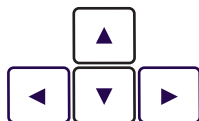
MANZANA



Tiendas

Todos los pueblos y ciudades tienen una o varias tiendas!

Algunas venden pociones y otras solamente objetos equipables. Algunas tiendas solo venden ciertos objetos si tu licencia de cazarrecompensas es de un determinado nivel.



Seleccionar opciones de la tienda.



Aceptar.



Rechazar.

¿Qué puedo hacer en las tiendas?

- ◆ **Comprar:** Puedes comprar un objeto.
- ◆ **Vender:** Puedes vender objetos que no tengas equipados. Ten en cuenta que las tiendas te ofrecerán la mitad del dinero que realmente cuestan los objetos.
- ◆ **Terminar:** Canceles la venta. No obtienes ningún objeto ni gastas dinero.

Muchas de las misiones que puedes realizar durante el juego podrás tomarlas en los pueblos y ciudades previo acuerdo de un contrato.

Si quieres enterarte de los rumores y misterios de Midgard es recomendable que hables con todos los ciudadanos que pasean.

Posadas

Todos los pueblos y ciudades tienen al menos una posada. En las posadas lograrás descansar y recuperar tus puntos de vida y de aura. También podrás guardar tu progreso, puesto que siempre encontrarás una bitácora. Otras cosas que puedes hacer en una posada es revisar tu carpeta con cartas de gatos y cristales y acceder a tu walking closet (para realizar esto último es necesario haber efectuado la misión para acceder a él).



Seleccionar opciones de la posada



Aceptar.



Rechazar.

Pueblos

Los pueblos son lugares tranquilos y seguros donde las personas normales viven y pasean. Todos los pueblos tienen al menos una tienda de pociones y una posada. A veces también cuentan con tiendas de armas, de pesca o incluso casinos con juegos. Siempre puedes estar tranquilo en los pueblos y ciudades puesto que no hay gelatinas sueltas que puedan atacarte sin previo aviso.



Moverse



Hablar con un ciudadano
Abrir una puerta
Activar una palanca
Aceptar



Abrir el menú principal
Rechazar

Batallas

Para ganar una batalla debes reducir los puntos de vida de todos los enemigos a 0, análogamente perderás la batalla si todos los puntos de vida de tu grupo llega a 0.



Al ganar una batalla obtendrás experiencia, dinero y a veces objetos.

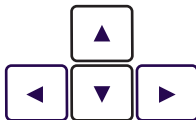
A medida que ganes experiencia irás subiendo de nivel. A mayor nivel, mayores serán tus parámetros.

Si todos tus personajes están inconscientes perderás la batalla.

Usualmente perder una batalla implica terminar el juego.

Existen ciertas habilidades que permiten escapar de una batalla. Si escapas de una batalla no obtendrás experiencia, dinero ni objetos al finalizar la batalla.

Puedes realizar ataques físicos y mágicos para derrotar a tus enemigos, si no tienes ánimo de pensar en una estrategia puedes escoger la opción "auto" para que tu grupo luche de forma automática.



Cambiar de acción o habilidad.



Aceptar acción o habilidad



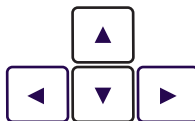
Cancelar
Regresar al menú de acciones

Parámetros

- ♦ **Puntos de vida (PV):** representan la vitalidad del personaje, si estos llegan a cero, el personaje obtendrá el estado alterado “inconsciente” y no podrá realizar ningún movimiento.
- ♦ **Puntos de aura (PA):** permite usar habilidades especiales pagando el coste de aura correspondiente.
- ♦ **Ataque (ATQ):** Todos los ataques físicos y algunas habilidades mágicas realizan daño basado en este parámetro. A mayor ataque, mayor será el daño realizado.
- ♦ **Defensa (DEF):** Reduce el daño físico realizado por un ataque enemigo.
- ♦ **Agilidad (AGI):** A mayor agilidad, más rápido se llenará la barra de acción, permitiéndole al personaje realizar una acción.
- ♦ **Inteligencia (INT):** Las habilidades mágicas utilizan este parámetro para calcular el daño y la efectividad de un hechizo mágico. Una habilidad de curación recuperará más puntos de vida y un ataque mágico hará más daño.

Algunas habilidades permiten aumentar momentáneamente los parámetros dentro de una batalla; y algunos estados alterados los disminuyen.

Gary				Arma		Vortex
Ataque	71	>	71	Bucle		
Defensa	18	>	18	Bota		Chaqueta de cazador
Intelig.	28	>	28	Casco		
Agilidad	18	>	18	Accesorio		



(Arriba/Abajo): Cambiar de equipo
(Derecha/Izquierda): Cambiar personaje



Seleccionar equipo



Cancelar elección de equipo
Regresar al menú anterior

Estados alterados

Durante una batalla puedes adquirir un estado alterado. Usualmente estos son perjudiciales para el personaje. (reducen sus parámetros o impiden que puedas atacar normalmente)

Existen habilidades y objetos que pueden curar ciertos estados alterados. Descansar en una posada curará todos los estados alterados.

Los estados alterados son:

- ◆ **Inconsciente:** No puedes realizar ninguna acción.
- ◆ **Envenenado:** Comienzas a perder PV de forma gradual.
- ◆ **Quemaduras:** Comienzas a perder PV de forma gradual.
- ◆ **Parálisis:** La barra de acción no se llenará normalmente.
- ◆ **Congelamiento:** La barra de acción no se llenará normalmente.
- ◆ **Sueño:** La barra de acción no se llenará hasta que recibas un ataque y disminuye tu defensa a la mitad.
- ◆ **Mudez** (protección de aura): No puedes usar magia.
- ◆ **Confusión:** No puedes usar habilidades mágicas de ataque y disminuye tu ataque a la mitad.
- ◆ **Pereza:** La barra de acción no se llenará por unos momentos.
- ◆ **Coraza:** Evita los ataques físicos y duplica la defensa por algunos turnos.
- ◆ **Felicidad:** Recuperas PV de forma gradual.
- ◆ **Prisa:** Duplica tu agilidad durante algunos turnos.
- ◆ **Espejo:** Refleja los ataques mágicos durante algunos turnos.

Cocinar

Cocinar es el arte de preparar ricos alimentos.

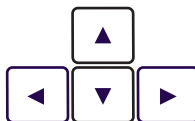
Para poder cocinar es necesario que Vainilla esté en tu grupo. Cada vez que intentes cocinar debes contar con 3 objetos:

- ◆ LA RECETA
- ◆ LOS UTENSILIOS
- ◆ LOS INGREDIENTES

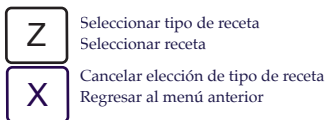
La receta y los utensilios son objetos clave, no se perderán durante el proceso.

Si cocinas exitosamente obtendrás un objeto de comida, que generalmente sirve para recuperar PV o PA. Al cocinar es probable que el proceso falle, si falla perderás todos los ingredientes utilizados en el intento.

Diferentes recetas tienen diferentes probabilidades de ser preparadas exitosamente.



(Arriba/ Abajo): Cambiar de receta.



Club de búsqueda de vida alienígena

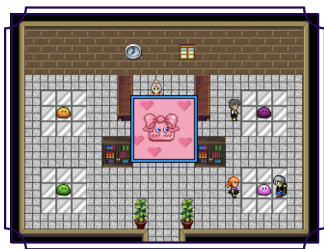
La escuela de Nina le entrega a su mejor alumno un collar y una oficina que puede utilizar como mejor le parezca.

Nina es actualmente la mejor estudiante de su escuela y utiliza dicha oficina como una biblioteca personal, pero un día decidió fundar un club de búsqueda de vida alienígena con sede en su oficina.

Ella sabe que la galaxia en la que vive es muy grande; y que la galaxia es solo es un punto dentro del vasto Universo que incluso podría ser infinito, razón por la cual piensa que el fenómeno de abiogénesis que ocurrió en Vista Oceánica bien pudo ocurrir en algún otro planeta. Esto le llama mucho la atención puesto que cree que hacer contacto con vida inteligente con la tecnología para viajar por el Universo le permitiría dar un salto tecnológico sin precedentes.

Ella no cree en nada de lo cual no tenga evidencia y le desagradan muchos los teólogos que hablan sin tener ninguna prueba o base científica.

Si algún día Nina logra hacer contacto con vida alienígena lo primero que haría sería pedir una copia de la enciclopedia galáctica. La anterior dueña de la oficina y collar de Nina fue Rosa, la hermana mayor de Violeta.



Fotografías

Un invento, relativamente reciente, en Midgard son las cámaras fotográficas. Para tomar una fotografía perfecta es necesario que el objetivo esté solo. Si hay varios objetivos en la pantalla la

Todas las fotografías son objetos equipables. Lugares que deberías visitar si te gusta la fotografía.

En la universidad de Mintch Conce se reúne el club de fotografía.

En Mintch Conce se encuentra el museo de fotografías que reúne muchas imágenes de gelatinas.

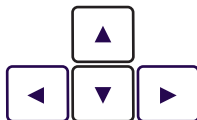
En la planicie Esperanza una madre y sus hijas pueden armar un collage con tus fotos.

Pescar

Midgard es una isla grande con muchos puertos y una vida marítima.

En Lenga hay una tienda de pesca en la que puedes comprar una caña de pescar. Si la equipas puedes pescar en los puertos. Los peces más comunes son los atunes, jureles, salmones, truchas y peces zanahoria. Si sabes cocinar y te gusta comer pescado puedes prepararlos y degustarlos, sin embargo, si eres vegetariano puedes avanzar y terminar el juego sin comer ninguno.

Existe un mito que dice que existe un pez legendario conocido como el “Pez estrella”, dicen que pesa 250 kilos y es feroz como un león, nadie conoce su edad, aunque se calcula que debe tener unos 100 años. Nunca ha sido capturado aunque una vez existió un sujeto que estuvo cerca, se llamaba Homero, dicen que medía 2 metros con brazos como árboles, ojos penetrantes, fríos y duros; cabello abundante. De lo único que estoy seguro es que si derrotas a un pez estrella obtendrás mucha experiencia.



(Arriba / Abajo): Cambiar de equipo
(Derecha / Izquierda): Cambiar personaje



Seleccionar equipo



Cancelar elección de equipo
Regresar al menú anterior

Correo express

El medio de envío de mensajes más popular de Midgard es enviar una carta por medio del “Correo Express”.

Las ciudades que comienzan con L, como Lota, Lenga y Lino, tienen una sucursal del correo express. Siempre que estés cerca de una sucursal pasa a preguntar si ha llegado una carta para ti.

El ejército de Midgard está trabajando en una tecnología (probablemente mágica) que permita enviar mensajes a través de cables, pero aún no está disponible para el uso civil.



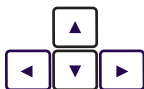
Estampas



Siempre que mandes una carta debes ponerle una estampa. Estas siempre tienen diseños originales y, por supuesto, hay personas a las que les gusta coleccionarlas.

Siempre que uses el correo express por primera vez se te obsequiara una libreta de estampas en las que podrás coleccionar las que tienes.

Siempre que quieras ver tus estampas puedes acceder a ellas desde el menú principal.



Seleccionar opciones de la tienda.



Aceptar.



Rechazar.

Tabla de habilidades



Un personaje puede tener una tabla de habilidades asignada, que en pocas palabras, representa el camino que puedes tomar para ir mejorando tus habilidades y parámetros.

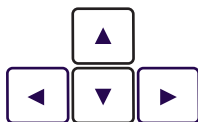
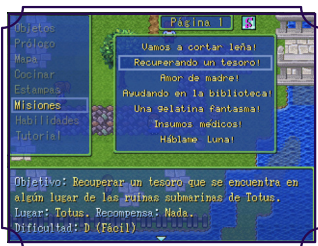
Para adquirir una habilidad debes comprarla en la tabla de cada personaje pagando con puntos de nivel, objetos y a veces dinero. Los puntos de nivel se van obteniendo a medida que tu personaje gana experiencia y sube de nivel.

Hay ocasiones en las que puedes mejorar una habilidad subiendo su nivel de poder, por ejemplo, si tienes la habilidad “recuperación 1” y luego compras la habilidad “recuperación 2” esta última reemplazará a la primera, siendo por defecto mucho más poderosa.
(recuperarás más puntos de vida)

Misiones

Gary es un cazarrecompensas, eso significa que legalmente es capaz de tomar misiones a cambio de dinero u objetos.

Para tomar una misión debes hablar con tu cliente y acordar los términos y condiciones del acuerdo, este queda registrado con un contrato que no puede ser cancelado. Para asegurarte de que tomar una misión correctamente el cliente debe decirte que puedes tomar esto como una misión.



(Arriba/ Abajo): Cambiar de equipo
(Derecha/ Izquierda): Cambiar personaje



Seleccionar equipo



Cancelar elección de equipo/ Regresar al menú anterior

Licencia

La licencia de caza recompensas es un documento que indica la cantidad de misiones que has realizado. Una licencia de caza recompensas puede ser de nivel E, D, C, B, A ó S. Algunas tiendas solo te venderán determinados objetos si tu licencia de caza recompensas tiene un nivel mínimo.

Análogamente, existen ciertos lugares en no tendrás permiso de acceder a menos que tu licencia tenga un nivel mínimo, por lo cual es recomendable que realices todas las misiones que puedas cada vez que llegues a un pueblo o ciudad.

Gelatinas

Las gelatinas son una plaga que asola Vista Oceánica. Tienen forma gelatinosa y poco definida. Odian la luz del sol por lo que suelen ocultarse en cavernas o lugares oscuros. Pueden hibernar durante años y despertar cuando sea preciso.

Las gelatinas pueden comerse entre ellas, una gelatina que come y absorbe a otra obtiene parte de su fuerza.

Parece ser que nadie sabe cómo es que se crean las gelatinas, pero son seres peligrosos que pueden atacar sin compasión.

Rayo arcoíris

El ataque más común, pero al mismo tiempo el más devastador, que poseen las gelatinas es el rayo arcoíris. Es un rayo concentrado de energía que pueden lanzar cuando se sienten amenazadas. Si te encuentras con una gelatina, ten mucho cuidado de su rayo arcoíris.

La gran enfermedad

Es una enfermedad que ha existido en Vista Oceánica desde hace cientos de años. Hasta el momento no tiene cura y siempre termina llevándose la vida del enfermo.

Magia

Todo ser que tenga conciencia de sí mismo puede realizar magia.

Existen 5 tipos de afinidades mágicas: **agua, fuego, tierra, viento y luz**. Sin embargo, es muy inusual que alguien tenga el tipo luz.



Sobre la magia

Sus afinidades

Las afinidades funcionan de distinta forma en contra de otra afinidad tal como se ve en la siguiente tabla:



Afinidad	▶ Débil ante:	▶ Fuerte ante:
Agua	Viento	Fuego
Fuego	Agua	Tierra
Tierra	Fuego	Viento
Viento	Tierra	Agua
Luz	Nada	Depende

Casos especiales

No es normal, pero hay casos documentados de personas que han podido cambiar de afinidad después de sufrir ciertas crisis mentales.

Dependiendo de la afinidad que tengas es posible que realices magia de una u otra forma e incluso hay estudios que aseguran que tu personalidad cambia dependiendo de tu afinidad.



Agua. HI: Materializar objetos extraños. **P:** Personas inteligentes, tranquilas y muy perseverantes que prefieren pensar a realizar esfuerzos físicos.



Fuego. HI: Aumentar los atributos de un objeto. Controlar objetos que estén cerca. **P:** Personas de mente simple y directa que suelen valorar mucho más a los amigos y familiares que a los objetos o el dinero.



Tierra. HI: Aumentar o disminuir de tamaño los objetos. Hacer que el tiempo transcurra más rápido o más lento. **P:** Personas introvertidas con un gran sentido de la justicia y que rara vez se retractan de sus decisiones.



Viento. HI: Sacar el aura de sus cuerpos y controlar objetos a distancia. Leer el pensamiento. **P:** Personas extrovertidas y muy sociables que prefieren estar acompañadas a la soledad.



Viento. HI: Teletransportación. Predecir un futuro probable. Habilidades extrañas que no aparecen en las otras afinidades.. **P:** Personas extrañas que por lo general no se adaptan a su entorno pero siempre buscan la felicidad.

HI: Habilidades intrínsecas. P: Personalidad.

No existe ninguna afinidad que sea intrínsecamente mejor que las demás, cada una tiene sus cosas buenas y malas, sin embargo, si intentas crear habilidades que pertenezcan a un tipo de afinidad distinto al tuyo, no obtendrás resultados óptimos.

Yggdrasil

Yggdrasil es un árbol legendario que según cuentan las leyendas fue plantado por el mismo iluminado hace miles de años.

Sin embargo, desde el gobierno central de Midgard II se ha desmentido categóricamente la existencia de este árbol.

Las pocas personas que aseguran haberlo encontrado dicen que es un lugar mágico, lleno de criaturas fantásticas y peligros sin igual pero con objetos y tesoros que no podrás encontrar nunca en ningún otro lugar.

Templos

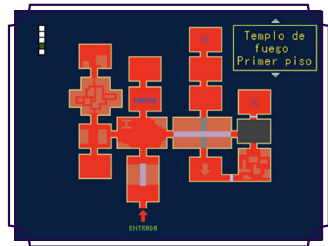
Existen 4 templos en Midgard:

- ♦ *Templo de agua*
- ♦ *Templo de tierra*
- ♦ *Templo de fuego*
- ♦ *Templo de viento*

Todos están llenos de gelatinas y de tesoros muy interesantes.

Fueron construidos hace cientos de años, mucho antes de que Midgard I fuese destruida.

Se desconoce su propósito pero los inquisidores no ven con buenos ojos a los ciudadanos que se acercan demasiado a estos lugares.



Según dicen las leyendas, cada templo produce cristales muy extraños que no podrás encontrar en ningún otro lugar.

Walking Closet

La ropa solo puede ser equipada dentro del walking closet que tienen todas las posadas.



Asegúrate de buscar y equipar tu ropa favorita para que los personajes vestan según tus preferencias.

Para tener acceso al walking closet es necesario realizar primero una misión específica con Tío Ava. Esta estará disponible después que visites el templo de fuego. Para ingresar al walking closet debes tocar el closet que se encuentra en las posadas.

Cuando cambias tu ropa también cambia el diseño del personaje al momento de entrar en batalla.

Gatos y Cristales

Es un famoso juego de cartas intercambiables que está de moda en Midgard II.

Las reglas son simples:

¿Cómo ganar?

Para ganar debes reducir los puntos de cristal de tu oponente a 0 ó el efecto de una carta debe decir que ganas la partida.

¿Cómo obtener cartas?

Para obtener cartas debes ir a una tienda y comprar un sobre por 100 cristales. Cada sobre contiene 3 cartas aleatorias.

¿Cómo armar el mazo?

Cada mazo debe tener 5 cartas. En todas las posadas encontrarás tu carpeta con las cartas que tienes.

Tipos de cartas

- Gato: Hacen daño al cristal enemigo.
- Ataque: Aumentan el ataque de tus gatos.
- Defensa: Aumentan la defensa de tu cristal.
- Intercambio: Cambiar tus puntos de un tipo a otro.
- Puntos: Aumentan los puntos que recibes al comenzar tu turno.
- Eliminación: Vacía la reserva de puntos del oponente.
- Efecto: Puedes ganar la partida si cumples con los requisitos.
- Curación: Recuperan los puntos de vida de tu cristal.



Existen 3 tipos de puntos:

- Puntos de Pata (Púrpura)
- Puntos de Cola (Celeste)
- Puntos de Bigote (Blanco)

Al comienzo de tu turno debes escoger 2 tipos de puntos y recibirás x puntos de esos tipos, donde x es la cantidad de puntos que puedes recibir. Al comienzo del juego la cantidad de puntos que puedes recibir es de 2, pero existen cartas que pueden aumentar este número. Los puntos sirven para activar las habilidades de tus cartas.

Activar tus cartas

Después de obtener los puntos de tu turno, puedes activar las habilidades de tus cartas tantas veces como seas capaz de pagar su coste. El coste es XP YC y ZB, es decir, x puntos de pata, y puntos de cola y z puntos de bigote.

Estructura del turno

1. Añadir los puntos que quieras.
2. Activar las habilidades de tus cartas.
3. Terminar el turno tocando la flecha verde.

Nota: Si quieres conceder la partida puedes tocar la cruz de color roja.

Cruzados

Su principal función es la de proteger a los civiles en contra de cualquier cosa que los amenace.

En caso de que el peligro esté relacionado con las gelatinas, los cruzados tienen la obligación de informar inmediatamente a la inquisición. Son los encargados de mantener la paz de los ciudadanos de Midgard II.

Inquisidores

La inquisición es una de las organizaciones más antiguas de Midgard. Su principal labor es la de luchar en contra de las gelatinas y asegurarse de que los ciudadanos no intenten hacer nada que esté en contra de las leyes dictadas por Midgard II.

Existen 7 capitanes, cada uno es líder de uno de los escuadrones inquisitoriales:

- Escuadrón general de protección real y política.
- Escuadrón de protección civil.
- Escuadrón de hechizos curativos.
- Escuadrón de habilidades inusuales.
- Escuadrón de combate contra las gelatinas.
- Escuadrón de estudios del AUPOS.
- Escuadrón de estudios del AUAI.

Su vestimenta es negra y suelen cubrir sus rostros para evitar tener contacto con civiles normales.

Lo más importante para los inquisidores es cumplir al pie de la letra la ley de Futa, que fue creada directamente por el iluminado, por lo cual es absoluta y perpetua durante el tiempo.

Barcos, trenes y máquinas MT

Las principales formas de desplazamiento para las personas comunes y corrientes son: viajar en barco, en tren o en una máquina MT. Para viajar en barco debes hablar con un marinero, en Lenga hay varios. A veces pueden llevarte gratis si viajas en la sala de equipajes. El gobierno de Midgard II está tratando de crear estaciones de tren alrededor de todo el continente, pero de momento solo hay estaciones en Iquique, Midgard II y Altavista.

Para utilizarlas debes entrar en la estación y hablar con el funcionario o funcionaria. Pero ten cuidado, hay ladrones que atacan los trenes.

Para viajar en una máquina MT debes comprar una, pero como son demasiado caras lo más recomendable es usar una máquina MT que sea administrada por el gobierno.

Invertir en una máquina MT

En una de las minas de Moria encontrarás un joven inversionista con una máquina MT. Si lo ayudas a mejorar su máquina y lo apoyas económicamente con cristales para pagar la gasolina, podrás usarla para extraer rocas que luego venderás por un buen precio.

Si tienes mucha suerte, encontrarás diamantes pequeños con los que generarás una fortuna en poco tiempo. Para mejorar la máquina MT es necesario localizar metales mágicos.

Cristales

Desambiguación. La palabra cristal puede referirse a varios términos, algunos ejemplos son.

- Dinero: es el nombre de la moneda oficial de Midgard II
- Juego de cartas intercambiables: Elemento fundamental del juego. El objetivo de la partida es destruir el cristal enemigo.
- Teletransportación: La habilidad de Iris permite teletransportarse de un lugar a otro con solo tocar sus cristales. Para ello es necesario haber estado antes en el lugar donde deseas ser teletransportado.
- Elementales: Son cristales impregnados en aura de una misma afinidad.
- Templo de Viento: En el templo de viento hay cristales que pueden modificar el soplar del viento o abrir puertas cerradas con magia.

Dedicado para mi bella sobrina Amanda

Producido por:
DragonDevelopers®



Nina NTMP
Todos los derechos reservados

*Desarrollado por Alvaro Sebastián Maurelia Vielma (Tío Ava).
Representante legal de Dragon Developers.
Dueño de los personajes e historia.*