
Este juego es una "Aventura Gráfica".

(!) (Otra) NOTA DE LA VERSIÓN 1.2: ¡un error garrafal! Había dicho que éste juego era un Rpg, sabiendo que en realidad es una aventura gráfica. Ok, stá corregido al menos =).

Una de las primeras aventuras gráficas fue "KING'S QUEST" de la compañía Sierra-On-Line, que salió por ahí a principios de los 80'. El juego trataba de una aventura Épica, en donde usabas comandos como "Mirar, Tomar, Usar, etc" o sea que con cada comando hacías algo, además poseía unos acertijos muy difíciles que tenías que usar tu cerebro al máximo para resolverlo.

Conclusion: UN JUEGO MUY DIFÍCIL. A través de juegos como "King's Quest", tenemos a Shadowgate un juego buenísimo. Insisto en que Shadowgate es un "clásico", incluso un remake fue lanzado para GBC, e incluso una secuela en N64 ("Shadowgate 64: Trials of the Four Towers), te darás cuenta que ya es una saga pequeña, pero buenísima.

¡Ojalá disfrutes jugando este genial, pero complejo juego!.

=====

2. HISTORIA DE LA GUÍA

=====

-Versión 1.0: Inicio de la guía

*INICIO : 16 de Diciembre de 2003

*TÉRMINO: 18 de Diciembre de 2003

-Versión 1.1:

[Do'h!, se me perdió la fecha de esa versión. Pronto la tendré =P]

*Cambio de e-mail: cronocless@gmail.com

-Versión 1.2:

[Jueves 19 de Mayo de 2005]

*Actualización de la "apariencia estética" (;que cursi sonó eso!) a todas mis guías (salvo la de Robotrek).

*Cambios en "Introducción y Comentarios" y en otras secciones (había un error con el tipo de juego que era Shadowgate y compañía).

*Revisión ortográfica y estructural ;sin usar Word! (me jode usarlo).

*Destaco partes importantes en la caminata =).

*Reduzco gente en los agradecimientos (no es por ser malo, es que la lista antes parecía larga...pero será, ya se añadirán más, ¡Je!).

```
=====
```

3. COMANDOS DEL JUEGO

```
=====
```

Como había explicado anteriormente, este es un juego que funciona a través de varios comandos, además el juego es "estático" en el sentido que tan solo te aparecerá una pantalla mostrando el lugar donde estas y los caminos que puedes seguir.

Date el lujo de pensarla y pensarla para poder seguir jugando bien. Para usar los comandos presiona el botón "A", luego selecciona el comando que deseas utilizar.

Los comandos son los siguientes:

```
-----  
MOVE  
-----  
[Moverse]
```

Permite trasladarse hacia otro cuarto, SIEMPRE Y CUANDO EL CAMINO AL QUE DESEAS IR ESTÉ ABIERTO. Abajo del comando "Move" aparecen los caminos disponibles, pero también te puedes trasladar usando este comando en la misma pantalla grande que te muestra el lugar "gráficamente".

```
-----  
LOOK  
-----  
[Mirar, Examinar]
```

Comando muy útil, te puede decir acerca de las características de un ítem, algún sector del lugar, partes sospechosas, etc. Te puede salvar de algunas desgracias, pues usando este comando, eres bastante precavido en el transcurso del juego.

```
-----  
OPEN  
-----  
[Abrir]
```

Permite abrir pasadizos, puertas, bolsas, etc. ¡Ojo!, algunas puertas requieren de una llave para ser abiertas.

USE

[Utilizar]

Además de usar los ítems, te permite manipular ciertos objetos que están en la pantalla (por ejemplo, palancas).

LEAVE

[Botar, abandonar]

No es un comando sobresaliente, tan sólo te permite "botar" ítems.

TAKE

[Tomar]

Con este comando coges un ítem.

CLOSE

[Cerrar]

Cierras puertas, pasadizos, bolsas, etc.

HIT

[Golpear]

Permite golpear las cosas (cuando golpeas una superficie dura en la pantalla aparecerá un "POW!" gigante, ¡jejejeje! el juego igual tiene elementos cómicos).

SPEAK

[Hablar]

Con este comando puedes hablar con alguien. Además te sirve para ejecutar los hechizos.

CARD

[Tarjetas]

Abajo donde aparecen tus ítems, te darás cuenta que existe este comando el cual posee dos flechas:

-Con la flecha de arriba pasas a los siguientes 7 items

-...Y con la de abajo, a los 7 items anteriores.

También puedes cambiar entre algo que "esté abierto" (por ejemplo un libro) para ver tus items o hechizos.

Es bastante incómodo este sistema para buscar los ítems y hechizos...

SELF

[Uno mismo]

Representa al jugador en sí. En este comando debes usar ciertos items como botellas, capas, etc. Es algo medio tonto, pero si usas la espada, la antorcha varias veces, bebes una botella equivocada, usas la lanza, etc, en este mismo comando ¿qué pasa?: te mueres y pierdes... obvio, ¿no?.

SAVE

[Salvar, Guardar el juego]

¡¡IMPORTANTÍSIMO COMANDO!! (a excepción que juegues con emulador usando los "Savestates"), permite guardar el juego en el cuarto donde estás localizado.

=====
4. CONSEJOS ANTES DE COMENZAR
=====

- Pienso que esto es lo más importante: ÁRMATE DE UNA ENORME PACIENCIA, te esperan muchos acertijos que te dejen con la cabeza a punto de explotar.

Bueno, el tiempo que te llevara terminar este juego pero sabiendo todo lo que hay que hacer es alrededor de 1 hora ---AUNQUE TU NO LO CREAS--- (¡y que me costó terminarlo en 5 años! no habían guías ni ayuda, pobre de mí!... pero no me culpen, empecé ese juego como a los 7 años sin saber mucho inglés).

- El dominio del inglés es fundamental en este juego, sino te perderás en varias partes, así no pudiendo resolver cierto acertijo, y quedarte pegado por mucho tiempo... a excepción que uses la guía para terminar el juego, pero eso queda a juicio tuyo.

Cada jugador tiene su perspectiva para terminar los Rpg's.

- Usa sabiamente tus antorchas, pues al apagarse tus dos antorchas (a lo sumo una obviamente) pierdes, una antorcha se empieza a agotar.....

¤=====¤

Corredor

¤=====¤

Al entrar aparecerán unos ojos naranjos con rojos... son los ojos de Warlock, éste te dice que el mago Lakmir fue tonto al enviarte a ti, un "don nadie" según él, para detenerlo.

Además te desea lo peor: "una horrible muerte" (¡gracias Warlock, te queremos mucho!). Finalmente Warlock ríe, y desaparece su voz.

Siguiendo, debes tomar las dos antorchas que están colgando, luego usa "KEY 1" en la puerta central. Después de abrir la puerta, entra para ir al sgte. lugar.

¤=====¤

Pasaje de piedra

¤=====¤

Toma las antorchas. Verás que después de tomarlas, una de ellas aparecerá como ítem así "TORCH", pero sin número, este ítem te servirá más adelante.

Al lado derecho verás un libro junto con dos velas ABRE el libro (porque si lo tomas, caerás en una trampa y perderás). Dentro del libro verás que hay una llave ("KEY 2").

Al tener esta llave vuelve al cuarto anterior, abre la otra puerta que no podías antes, entra y coge los dos ítems dentro ("SWORD" y "SLING").

Volviendo al cuarto en que estamos, si examinas la pared que está al fondo verás una piedra blanca que al abrirla te lleva a un cuarto secreto ("Cuarto de la flecha")... eso lo vamos a dejar más adelante, ahora preocúpate de ir al sgte. cuarto.

¤=====¤

Cuarto de las 3 puertas

¤=====¤

- *La puerta del fondo te lleva al "Salón de Tumbas"
- *La puerta de la derecha te lleva al "Lago"
- *La puerta de la izquierda te lleva al "Cuarto helado".

Primero anda al "Lago"

¤=====¤

Lago

¤=====¤

Verás un esqueleto con una llave que NO DEBES TOMAR por ahora (sino serás comido por un tiburón, y perderás).

Por ahora, abre la puerta y entra al sgte. lugar.

¤=====¤

Cascada

¤=====¤

Hay una cueva bloqueada por rocas en donde no puedes entrar, si ves más abajo verás unas pequeñas piedras ("STONE") que son cinco y debes tomar.

Ahora debes entrar a un pasadizo delgado (usando el comando "MOVE") al lado izquierdo de la cascada.

Para chequear si es ese el lugar, al usar comando "Look" en el pasadizo te dirá: "It is very dark".

¤=====¤

Detrás de la cascada

¤=====¤

Verás una roca sobresaliente y oscura al lado derecho de la pantalla, golpéala (usando "HIT"). Después de golpearla aparecerá una bolsa amarilla que debes tomar ("BAG 1"), ábrela y toma su contenido que son tres gemas: "WHITEGEM", "RED GEM" y "BLUE GEM".

Ahora dirígete al "Cuarto Helado" (Referencia: "Cuarto de las 3 puertas")

¤=====¤

Cuarto helado

¤=====¤

¡No entres al pasadizo que está en el suelo, es una trampa!. Toma las dos antorchas, y luego si te fijas en el lado derecho de la puerta café hay un orificio, ¿cierto?.

En ese orificio usa la "WHITEGEM". Al poner la gema aparecerá una esfera fuxia ("SPHERE") que debes tomarla.

Abre la puerta café ahora, y entra.

¤=====¤

Cuarto del dragón

¤=====¤

Para no perder, toma PRIMERO EL ESCUDO ("SHIELD").

El dragón lanzará sus llamas, pero no morirás gracias a la protección del escudo.

Luego toma los sgtes. ítems: la lanza ("SPEAR"), el martillo ("HAMMER") que en realidad parece hacha y el casco ("HELMET"). ¡Ojo!, si coges un quinto ítem, perderás por "destrucción del escudo, debido al intenso calor de las llamas del dragón".

Vuelve ahora al "Lago" (Referencia: "Cuarto de las 3 puertas").

¤=====¤

Lago

¤=====¤

Usa "SPHERE" en el agua, ahora el agua se convertirá en hielo y podrás tomar sin ningún problema la llave que tiene el esqueleto ("KEY 3").

Para volver a tomar "SPHERE" debes usar tu antorcha prendida en el hielo, luego la esfera flotará en el agua, pero el lago se solidifica por fortuna.

Toma "SPHERE" nuevamente.

¿Te acuerdas que en el "Pasaje de Piedra" había una roca que te llevaba a un cuarto secreto ("Cuarto de la flecha")?. Debes ir allá ahora.

¤=====¤

Cuarto de la flecha

¤=====¤

Obviamente, toma la flecha ("ARROW") que está al fondo. Ahora debes usar (comando "USE" por cierto) la antorcha de la izquierda... se abrirá un pasadizo al que debes entrar.

¤=====¤

Lugar de los 2 puentes

¤=====¤

Entra por el pasadizo que tiene el puente de metal (si te vas por el puente de madera, perderás por la fragilidad de ese puente).

α=====α

Cuarto del espectro

α=====α

Toma las antorchas que se encuentran a los lados.

Verás a un espectro bloqueando tu camino, quítalo de ahí usando tu antorcha prendida en "TORCH" (la que no tiene número).

Si todo sale bien la pantalla "parpadea" con un poco de colores, y el espectro desaparece. Toma el trapo celeste que está en el fondo ("CLOAK") que es una capa útil más adelante.

Ahora abre la siguiente puerta, y entra.

α=====α

Cuarto del letrero EPOR

α=====α

Usa el comando "LOOK" dos veces en donde dice EPOR, así aprenderás tu primer hechizo (precisamente llamado "EPOR") que sirve para extender la cuerda e ir al cuarto de arriba ("Cuarto de los espejos").

Toma la antorcha y los ítems que están al lado izquierdo del letrero "EPOR". Estos ítems son: "SCROLL 1" (este pergamino contiene información "no muy explícita", para crear el arma final y terminar el juego. Pero si no lo entiendes, no te preocupes yo más tarde te explicaré como crear el arma final), "BOTTLE 1" y "BOTTLE 2".

Al fondo verás una pared en la cual hay como una marca de una puerta. Usa el comando "OPEN" en ese lugar sospechoso. Si no se abre nada y te dicen "It won't open" quiere decir que estas intentando abrir una área equivocada de esa pared.

Al abrir el pasadizo, entra.

α=====α

Pequeña caverna

α=====α

En el suelo verás una piedra con forma rectangular que tiene un orificio. Usa "BLUE GEM" ahí, y luego aparecerá un brujo que te dirá la única forma de vencer al Warlock es usando el "Báculo de los Años" ("STAFF of ages").

Y te dice el sgte. acertijo (que lo resolverás en el transcurso del juego para poder formar ese báculo):

"5 a encontrar, 3 por el báculo, 1 es la llave, 1 es el pasaje. Esta es la

clave del éxito".

Se cerrará la pared y otro pergamino aparecerá ("SCROLL 2"), tómallo y luego ábrelo. Aprenderás otro hechizo: "HUMANA".

Ahora anda al "Salón de las tumbas" (Referencia: "Cuarto de las 3 puertas")

```
α=====α
  Salón de las tumbas
α=====α
```

Abre las dos primeras tumbas de la derecha (de color naranja y otra de color gris). Aparecerá una bolsa ("BAG 2") tómala, y luego ábrela tomando su contenido (tres "COPPCOIN").

Además aparecerá una momia, la cual debes quemar usando tu antorcha prendida (es decir "USE" en tu antorcha prendida a la misma momia). Aparecerá un bastón delgado ("SCEPTER") que debes tomar.

Anda al próximo cuarto.

```
α=====α
  Cuarto de los 3 espejos
α=====α
```

Toma las antorchas y la escoba de abajo ("BROOM").

Ahora usa "HAMMER" en el espejo del medio.... te darás cuenta que había una puerta (cerrada) detrás de ese espejo (ojo si usas "HAMMER" ya sea en el espejo de la izquierda o de la derecha, perderás). Abre la puerta usando "KEY 3", y entra.

```
α=====α
  Cuarto sofocante
α=====α
```

¡Es un cuarto rodeado en llamas!, así que no puedes seguir y serás enviado automáticamente al cuarto anterior.

¡No hay problema!, solo debes equiparte "CLOAK" ("USE" en Cloak, después de realizar ese comando, presiona el cursor en "SELF"). Ya equipado, no volverás de forma automática al cuarto anterior.

Si abres la puerta, aparecerá un demonio bloqueando el camino. Para salir de este aprieto, usa "SPHERE" en las llamas. Esta esfera desaparecerá junto con las llamas, así que sigue al sgte. cuarto sin ningún problema.

α=====α

Cuarto del Troll

α=====α

Intenta ir al sgte. cuarto, pero un Troll aparecerá clamando que el puente es suyo, y el peaje cuesta una moneda de oro (¡que tipo tan desgraciado!).

Sácate esta molestia de encima usando "SPEAR" en él. Te darás cuenta que botaste al Troll, pero no oíste el ruido del impacto... o sea que sigue vivo.

Entra al sgte. cuarto que es el de "El cíclope", al cual cada vez que quieras llegar estando en el cuarto que actualmente estamos tratando, debes usar el hechizo "HUMANA" para evadir al Troll, ¿Ok?.

α=====α

Cuarto del Cíclope

α=====α

Usa la palanca del pozo para que suba el balde ("BUCKET"), ábrelo y toma el ítem que tiene: "GAUNTLET".

Ahora para encargarse de Cíclope, pon una piedra en la honda (es decir, "USE" en "STONE", así fija tu cursor en "SLING". Una piedra desaparecerá, y te avisarán que has puesto una piedra en la honda correctamente en el sgte. mensaje: "You've put the small stone in the sling"). De esta forma, con tu honda ("SLING") lista, úsala en el cíclope.

De ésta forma, DERROTARÁS al Cíclope.
Ahora para MATARLO, basta con usar "SWORD" en él SIN ANTES HABERLE DADO CON "SLING".

Abre la puerta y entra al sgte. cuarto.

α=====α

Corredor de la alfombra roja

α=====α

Primero que todo, toma la antorcha.

Con respecto a los cuartos:

- *La primera puerta ubicada a la izquierda te lleva a la "Biblioteca".
- *La segunda puerta de la izquierda te lleva al "Laboratorio".
- *La puerta del fondo te lleva al "Salón extenso".

Primero anda a la "Biblioteca".

¤=====¤

Biblioteca

¤=====¤

Puedes leer los libros del estante para saber más acerca de la historia del juego. Toma todos los ítems que ves: "SKULL", "MAP" y "BOOK".

Luego abre el cajón ("DESK") y toma los ítems "KEY 5" y "GLASSES". Con respecto a "SCROLL 3" y "SCROLL 4", ábrelos y aprenderás los hechizos "ILLUMINA" y "TERRAKK" respectivamente.

Al lado de la repisa de los libros verás un orificio, que al usar "RED GEM" ahí moverá la repisa y se abrirá otro cuarto secreto, entra ahí.

¤=====¤

Chimenea

¤=====¤

Toma los ítems que hay alrededor de la chimenea ("CUP", "BELLOWS" y "POKER"). Ahora usa el hechizo "TERRAKK", de esta forma abre el globo terráqueo y toma los ítems "KEY 6" y "BOTTLE 5".

¡Listo!, ahora dirígete al "Laboratorio" (Referencia: "Corredor de la alfombra roja").

¤=====¤

Laboratorio

¤=====¤

Toma los frascos que se ven en la repisa (dos "BOTTLE 2", "BOTTLE 3", "TESTTUBE" y "BOTTLE 4"). Toma también la herradura ("HRSESHOE") que se ve arriba arriba del pasadizo que te lleva al sgte. cuarto.

Ves una rejilla, ¿cierto?. Si vas hacia abajo fijándote en el suelo verás una piedra blanca que al usarla, la levantarás y aparecerá otro frasco que debes tomar: "WATER", fundamental más adelante.

Anda al sgte. lugar.

¤=====¤

Fuente

¤=====¤

Verás una flauta que está sobre el líquido. ¡No la tomes sin precaución, sino perderás por exponerte con líquido ácido!.

Para poder tomar sin ningún problema la flauta, usa "GAUNTLET" en "SELF".
Ya al haber equipado "GAUNTLET", toma la flauta ("FLUTE").
Ahora usa "FLUTE"...una parte del árbol se abrirá y te mostrará algo que
debes tomar ("RING").

Dirígete al "Salón extenso" (Referencia: "Corredor de la alfombra roja").

α=====α
Salón extenso
α=====α

Toma el espejo ("MIRROR") y el símbolo real ("CREST"). Quema la alfombra
usando tu antorcha prendida: aparecerá una llave negra que es "KEY 4",
¡tómala, por cierto!.

Ahora con respecto a sus puertas:

*La puerta del extremo superior izquierdo (ábrela con "KEY 6") te lleva
al "Cuarto Circular".

*La puerta del extremo superior derecho (ábrela con "KEY 5") te lleva al
"Cuarto de la esfinge".

*Y finalmente, la puerta de abajo (que debes abrir con "KEY 4") te lleva
al "Pequeño Corredor".

Primero anda donde se encuentra la esfinge.

α=====α
Cuarto de la esfinge
α=====α

Intenta subir las escaleras, pero la esfinge te detendrá. Te propone
resolver su acertijo a cambio de poder ir al observatorio (el sgte. lugar).
Esto lo debes hacer cada vez que quieras subir ahí.

En los acertijos debes usar el ítem pedido.

Yo tan sólo nombraré 3 acertijos con sus respectivas respuestas, pues
existe un truco muy bueno para resolver los acertijos de este tipo más
fácilmente (está en la sección de "Secretos").

1) "First burnt and beaten, drowned and pierced with nails..."
R:"HRSESHOE"

2) "I'm a fire's friend, my body swells with wind...."
R:"BELLOWS"

3) "You look at me, I look back, your right hand raises..."
R:"MIRROR"

Ahora sigue hacia el "Observatorio"

¤=====¤

Observatorio

¤=====¤

Hay un cuadro con una estrella a la izquierda, esa estrella ("STAR") debes tomarla. Ahora abre el cuadro, el cual descenderá y te mostrará un ítem rosado ("ROD") que debes tomar. Finalmente toma el pergamino que está en la mesa, el "SCROLL 5", cuyo contenido es acerca de una leyenda... nada fuera de lo común.

Sube las escaleras.

¤=====¤

Parte alta

¤=====¤

Verás a una mujer encadenada, y una cuchilla de doble filo verde ("BLADE"), que si la intentas tomar, la mujer es en realidad un lobo que te matará.

Para evitar esto, usa "ARROW" en la mujer para así matar al maldito lobo. Toma tranquilamente "BLADE", uno de los ítems para construir el arma final.

Ahora anda al cuarto circular (Referencia: "Salón extenso").

¤=====¤

Cuarto Circular

¤=====¤

Toma la trompeta que se ve ahí, pero antes aparecerá un monstruo que evitará llevarte ese instrumento.

Mátalo usando "WATER" en él obviamente, así el monstruo desaparecerá y tendrás el camino libre, también el lujo de encontrar otro ítem importante que es la trompeta ("HORN").

Sube las escaleras.

¤=====¤

Cima de la Torre

¤=====¤

Verás al dragón protegiendo un Talismán. Extermina al dragón usando "STAR" en él.

Finalmente, toma el ítem "TALISMAN".

Anda al "Pequeño Corredor" (Referencia: "Salón extenso")

¤=====¤
Pequeño Corredor
¤=====¤

Toma las antorchas.
Hay dos pasadizos:

*El de la izquierda te lleva al "Mirador".
*Y el de la derecha, al "Trono".

Anda al "Mirador".

¤=====¤
Mirador
¤=====¤

Al frente te darás cuenta que hay un pilar con un orificio en la parte superior.

Usa "ROD" ahí. Saldrá todo correcto, cuando se vean rayos y una mano que tiene una varita surja del suelo. Toma esa varita ("WAND").

Anda a la izquierda de nuevo.

¤=====¤
Extremo del mirador
¤=====¤

¡NO tomes el pote dorado, sino perderás porque es una trampa!. Toma la bolsa ("BAG 3") y ábrela cogiendo todo su contenido interior ("BIG COIN" y tres "GOLD COIN").

Anda al "Trono" (Referencia: "Pequeño Corredor")

¤=====¤
Trono
¤=====¤

Primero usa "SCEPTER" en el rey (que ya es un montón de huesos, ¡jeje!).
De este modo, el pilar de la derecha bajará y descubrirá un orificio. En
ese orificio, usa el ítem "RING".

Se abrirá un paso al que debes entrar.

α=====α
Salón de granito
α=====α

¡Cuidado, el pasadizo de la izquierda es una trampa!.

Toma las 4 antorchas y sigue hacia el pasadizo del frente.

α=====α
Lugar de las gárgolas
α=====α

*El pasadizo del frente te lleva al "Gran Pozo"
*Y el pasadizo de la esquina superior derecha te lleva al "Cuarto
rodeado de lava".

Debes ir al cuarto rodeado de lava ahora.
(Ni se te ocurra entrar al "Gran Pozo" sin una debida precaución que diré
más adelante, sino te matarán).

α=====α
Cuarto rodeado de lava
α=====α

Hay un pasadizo que no puedes alcanzar, y una estatua bloqueando el
camino.

Para pasar, ¿recuerdas haber tomado el ítem "BOOK"? Abre "BOOK" sin
antes haber usado los lentes ("GLASSES") en "SELF", para así aprender un
nuevo hechizo: "MOTARI".

Ahora usa "MOTARI" en este mismo lugar, y por esas cosas del destino la
estatua se hundirá y un puente se formará para que vayas al sgte. cuarto.

α=====α
Cuarto de las palancas
α=====α

¡No entres al orificio grande que hay, sino serás comido...y Game Over!
Posiblemente, aquí está el acertijo más difícil del juego. He aquí la
respuesta: para abrir el cilindro usa la palanca de la derecha, luego la
del medio y nuevamente la de la derecha.

Es decir:

*Sea "I" palanca izquierda

*Sea "M" palanca media

*Sea "D" palanca derecha

El problema se resuelve así (siguiendo el orden)

```
*=====  
I- M- D  
  2° 1°  
    3°  
*=====
```

De esta forma, el cilindro se abrirá y debes tomar su contenido que es
otro ítem importante: "ORB".

Después de tomarlo, el cilindro regresa a su posición inicial.

Ahora anda al lugar de las gárgolas.

```
⌘=====⌘  
Lugar de las gárgolas  
⌘=====⌘
```

Antes de entrar al pasadizo del frente, usa el hechizo "ILLUMINA" para
evitar ser atacado por las gárgolas y entrar sin problemas.

Hácelo cada vez que quieras entrar a este lugar.

```
⌘=====⌘  
Gran Pozo  
⌘=====⌘
```

En los alrededores del pozo verás unos engranajes, usa la "BIG COIN" en
ellos.

Ahora abre el pozo (usando la palanca), y entra.

```
⌘=====⌘  
Dentro del Gran Pozo  
⌘=====⌘
```

Verás un gong y al lado algo parecido a un "palo de fósforo".

Usa el "palo" en el gong, así saldrá un espectro montado en una balsa.
Usa "GOLD COIN" en él. Finalmente sube a la balsa (usando el comando
"MOVE" en la balsa).

α=====α
Cuarto de la calavera gigante
α=====α

Verás tres orificios con forma de talismán.
Así:

```
*=====*
```

```
E-C-D
```

```
o o o
```

```
x
```

```
*=====*
```

En donde:

*E: símbolo de una espada
*C: símbolo de una corona
*D: símbolo de un diamante
*x: donde debes poner el talismán

Por lo tanto, debes poner "TALISMAN" en el orificio cuyo símbolo es una espada, si lo haces en otro orificio perderás.

Verás que aún no ha pasado nada, pero finalmente ahora usa "HORN" y un pasadizo se abrirá, te llevará al cuarto en donde está Warlock.

¡¡¡¡¡Paciencia!!!!!!), te falta armar "STAFF of ages", antes de patearle el trasero al maldito Warlock.

Debes ir ahora muy muyyyy lejos: al "Lugar de los 2 puentes", ¿OK?.

α=====α
Lugar de los 2 puentes
α=====α

¡Recuerda tener "WAND" y "BOTTLE 2".

Ahora podrás cruzar el puente frágil de madera usando "BOTTLE 2" en "SELF", de ésta manera flotarás en el aire.

¡Adelante, anda al cuarto de la Serpiente!
(recuerda, es el pasadizo derecho del lugar en que estamos ahora, ¿OK?.).

α=====α
Cuarto de la Serpiente
α=====α

Verás a una serpiente verde, no le hagas nada diferente de lo que prosigue o sino perderás =(.

Usa "WAND" sobre la serpiente que mágicamente se convertirá en el preciado ítem "STAFF".

¡Listo!, ahora vuelve al "Cuarto de Warlock"
(Referencia: "Cuarto de la calavera gigante").

α=====α
Cuarto de Warlock
[LA BATALLA FINAL]
α=====α

Al entrar a este cuarto, te darás cuenta que has llegado muy tarde:
Warlock invocará al Behemoth. ¡Oh, oh, estás en aprietos!

Pero recuerda que debes armar el "Staff of Ages" para vencer a este dúo.

Para armar ésta arma debes:

- 1°) Usar "BLADE" sobre "STAFF"
 - 2°) Finalmente usa "ORB" en "STAFF", y tendrás el arma definitiva.
-

De esta forma, usa "STAFF" EN EL BEHEMOTH (el monstruo).

Ahora da un suspiro porque el Behemoth es derrotado, sin antes llevarse también al Warlock (¡Por idiota!). Después regresarás al reino, sin antes haber sido homenajeado por el Rey.

¡Solo me queda desear que disfrutes el final después de haber terminado este complejo juego!.

=====

7. SECRETOS

=====

-Aquí va uno: en el cuarto de la esfinge, puedes saber de la sgte. manera la respuesta al acertijo que te está haciendo:

- 1) Intenta subir al observatorio
- 2) Luego la esfinge te dirá su acertijo
- 3) Ahora graba tu juego (comando "SAVE")
- 4) Usa cualquier ítem en la esfinge
- 5) Al no acertarle, ¡te enviará al cuarto del ítem correcto que responderá su acertijo!. Por ejemplo le tiras cualquier un ítem "nada que ver" a la esfinge, y te manda al "cuarto de los 3 espejos" por lo tanto la respuesta a su acertijo es usar el ítem "BROOM" en él.
- 6) Resetea el juego, y carga el archivo en donde habías guardado previamente en el cuarto de la esfinge, y obviamente dale la respuesta.

Las respuesta varían del cuarto al cual te manda, si no te resulta intenta con algún ítem que hayas encontrado en ese mismo cuarto.

=====
8. AGRADECIMIENTOS
=====

- Por supuesto a Kemco e Icom Simulations por este grandioso, pero insisto, difícil juego.
- A mis manos, que están siempre dichosas de escribir para ayudar a los demás jugadores que la requieran (la ayuda, ¡jeje!). =)
- A un compañero de la Educación Básica por prestarme Shadowgate de NES hace muchos años atrás, para luego regalármelo (no le interesaba el juego, en realidad no le gustaba, aun me pregunto por qué, si es un gran juego), y jugar mi 1ra aventura gráfica que me costó bastante terminarla.
- A todos quienes me apoyaron, voy a poner a los querían aparecer (y si no querían, yo les doy las gracias):
 - *A mi familia,
 - *A "Tonerkhoni". Eres un tipo muy sabio con respecto al tema de los Rpg's, sigue así, siendo el mejor. ¡Suerte con tus guías de Dragon Quest!
 - *A Tamy.
 - *A "Angelit@" por apoyo verbal y anímico
-Y muuuchos más que prometo nombrarlos en alguna otra guía.

