

. Agradecimientos especiales.....	10	
. Cuestiones Legales	11	
__ -----		__

1. CARTA DEL AUTOR

Saludos! Hacia mucho tiempo que no me ponía a escribir sobre algo y que mejor forma de iniciar el ajetreo que, volver con un genial juego que encuentre vagando en los abismos de la red, se trata de Dragon Ball Z: la legenda de los Saiyajins (o algo asi es la traduccion), este juego basado en las primeras sagas de Dragon Ball Z, tiene una genial trama y sistema de combate, en realidad es muy pintoresco, divertido y con un agil sistema de batallas que hasta parece mentira que fue lanzado para la super Famicom, pero bueee, entre otras cosas no creeria posible que ha nadie le interese un juego de esta magnitud y como tengo algo de tiempo libre, que mejor forma de pasar el rato que de estar descargando mis penurias en un teclado. (Si, soy una celebridad) (u,u) "

Nota: Estoy algo frio con el tema de escribir y en realida no me concidero un genio para explicar ciertas cosas, soy algo renuente y en ocaciones poco ortodoxo, pero si te puedo asegurar que no te pasaras un mal rato leeyendo esta guia, ademas que los temas de dragon ball son de mis preferidos.

Como en algunos casos detallo (en otros no), usar un editor de texto para formato ASCII que sea un tanto "basico", como el note pad o el text edit, a una resolución mínima de 800 x 600 (en 1024 x 768 se ve genial)... por que si ocupan word abra horribles y desagradables cambios que haran terminar este archivo en algun basurero, pero bien bien bien, ya sabran que hacer.

Recuerda darle el copy-paste al Bloc de notas para que te aparesca todo el arte de un forma "correcta" por si tienes algunos problemas para verlo, revisa tu fuente, yo ocupo el "Lucida Console" que no he revisado pero creo que es el estandar.

Esta guia tratara de ser lo mas grafica posible, asi que espero que les guste (y entiendan) todo el arte que desarrollo.

Esta guia esta disponible en:

<http://www.gamefaqs.com/>

Si deseas revisar mas sobre los fines legales se localizan hasta el final de este archivo.

2. HISTORIAL DEL ARCHIVO

version 0.1 --- 15/01/10 09:18 pm --- 24/01/10 04:30 pm

Empece a las 9:18 pm del 15 de enero por extraño que parezca, hace un frio de la vil (@""··\$·) upps! hace que me puse a calentar los dedos con algo de escritura.

Termine el dia 24 del mismo mes, baya un nuevo record y ahora me sofoco con este terrible calor.

Tamaño del archivo: 81.1 KB.

Se realiza:

- Las plantillas ya utilizadas desde hace varios trabajos.
- El Historial que estas leyendo en este instante.
- El arte ASCII del nombre del juego.
- Buscar informacion sobre el juego.
- Comence el a pasar el recorrido de un solo golpe.
- Revision de algunas otras opciones y controles.
- Me puse a ver algo de la serie para sacar informacion.
- Revision ortografica (:D)
- Completada las partes finales (agradecimientos y cuestiones).
- Mi logotipo para finalizar.

Año nuevo, Guia nueva (jejejeje), que mejor forma de empezar el año que poniendo a trabajar los dedos en el teclado y empezar a escribir mil y una incoherencias.

Nota: soy fan de DB desde que tengo memoria, pero nunca me habia puesto a escribir sobre el, la mayor informacion que aparece aqui es por mis propios recursos y no tanto de busqueda (a excepto de algunos nombres) asi que si me equivoco en algo importante, favor de hacermelo saver.

3. ACERCA DEL DRAGON BALL

¡Para quien no lo sepa! (ejem!) (¬_¬)! a quien trato de engañar, todos saben que es Dragon Ball, Goku y todo eso, pero en fin, tengo que explicar a fuerzas un poco de eso y bien, esto es lo que seeee;

Dragon Ball es considerado uno de los anime-manga (Si tampoco tengo que explicar esto) mas exitosos jamas creados, sacado de la imaginacion de Akira Toriyama (y algunos polvos magicos), es el eslabon perdido que conecto a las caricaturas japonesas hacia el continente Americano!, quien no recuerda (o sea, este es mi caso), las aventuras del niño Goku en busca de las esferas del dragon y sus enfrentamientos con diversos tipos en lo que considero las mejores batallas de artes marciales de la serie en General, (como cuando se enfrenta a Jackie Chun - Roshi o Ten-Shin-Han), luego ya en la antesala su enfrentamiento contra el primero Boss de esta saga, Piccoro Daima- hu! y etc...

Dragon Ball Z por su parte es monstuosamente mas popular que la primera serie, aqui ya vemos las nuevas aventuras de Goku sub-adolescente y su temeroso hijo Son Gohan, resolviendo los misterios de su raza originaria y el enfrentamiento gradual con monstruos espaciales aun mas terribles, aunque para la mejor comprension se puede dividir la serie en algunas sagas:

- Saga de Vegeta (o de los Sayajin's): Aqui abarca desde el enfrentamiento con Raditz (el hermano incomodo) y la muerte de Goku, hasta la derrota de Vegeta.

- Saga de Freezer: Ante la esperanza de revivir a los amigos muertos en la batalla contra Vegeta y Nappa, Krillin, Gohan y Bulma viajan al planeta originario de Piccoro en busca de unas esferas del dragon mas poderosas, la saga termina con la pelea entre Goku (ya transformado en super Saiyajin) y Freezer y la destruccion de dicho planeta.

(Aunque parece que esta Saga incluye un apartado en la que aparece un sujeto llamado Garlic jr y su golpe de estado a la Atalaya de Kami-Sama, no quiero profundizar en eso).

- Saga de los Androides/Cell: Freezer no murio peleando con Goku y aparece en el planeta tierra dispuesto a hacer mucho daño, de la nada aparece un joven que lo revana en mil pedazos y llega en busca de Goku para advertirle del bizaro futuro que les espera, la saga termina cuando Gohan es quien posee el poder mas grande y es el encargado de destruir al andriode Cell.

- Saga de Majin Buu: Aqui vemos la pseudo aventuras de Gohan adolescente y los pequeños Trunk's y Gotten, el enemigo es el mas poderoso que se les haya aparecido o soñado; Majin Buu y solo termina derrotado por Goku en una batalla del nivel Freezer vs Goku (o sea de buen nivel), la saga termina en la pelea de Ubb (la reencarnacion de Magin Buu) y Goku en un torneo de las artes marciales y la huida de estos dos para entrenar... (?) (Aja, asi es!)

Dragon Ball GT, que muchos consideran un poco chafona, nos regresa a la trillada idea de ver a Goku convertirse en un niño y ahora acompañado por su nieta Pan (hija de Gohan) y Trunks, recorriendo el universo tras la busqueda de unas esferas del dragon mas poderosas y existente en la tierra que nunca antes habian mencionado, para una mejor comprension (y devo criticar) (ù_ú), se puede dividir en:

- Saga de Baby: Goku regresa a ser niño y va tras las esferas regadas en todo el universo, en su viaje conoce a un tipo llamado Baby, una especie de mutante de origen Tsufuru que odia a los Saiyans y esta dispuesto de eliminar a todos, esta saga termina con Goku transformandose en SSJ4 y derrotando a este Sujeto!

- Saga de Super A-17: Esta es como una re-conexion con las tramas perdidas de DBZ, el androide 17 que ya no habia aparecido, obtiene un clon en el infierno con la ayuda de dos cientificos locos, la tierra se abre un portal desde el inframundo y goku queda atrapado en el a la espera de enfrentar a sus ex-amigos (>_<) Freezer y Cell, mientras todos los enemigos existentes de la serie salen del infierno y no conforme con eso tambien cuentan con el super A-17, el mas poderoso y temido jamas creado, la saga termina con su derrota y la busqueda de las esferas del dragon tras la muerte (baya novedad) de Krillin.

- Saga de los dragones (o la final): Unos seres malvados han salido de las esferas y es que estas se fracturaron despues de haber jugado tanto con ellas, Goku y Pan van tras estos monstruos y terminan con una reunion familiar y el enfrentamiento contra el dragon de 1 estrella, la entidad mas poderosa que pudo existir, la saga termina con esta batalla y la union entre shen long y goku, a este ultimo se le puede ver vagamente 100 años despues, cuando su nieta pan es ya un vegetal caducado.

(Quiero mencionar de paso, que DBGT es terriblemente abrumadora, ya que sin Goku no pueden ni matar una mosca, todos los demas son convertidos en relleno y no sirven ni para tapar la gloria de sus combates pasados en un solo episodio, Gohan, Piccoro y Vegeta, que malos son).

Y asi termina esto (ufff), creo que resumi todo lo que he visto, pero en fin, ahora hablando del juego, no tengo mucho que comentar, en el podemos seguir paso a paso las aventuras del los guerreros Z por las dos primeras sagas de DBZ, como lo dije lineas arriba, entre los que tengo el gusto de comentar.

- Lo bueno: Cuenta con un sistema de combate muy agil y facil de comprender,

ademas que las representaciones de los combates son de buen nivel (sin cosiderar las animaciones pre-ataques), este es uno de los primeros RPG (o al parecer el unico) de DBZ para la Famicom en 1993, aunque por desgracia solo salio en Japon.

- Lo malo: Los niveles no son del todo convicentes y estan muy apegados a la serie, asi si tuvieras un nivel de exp. muy elevado y tu BP (Battel Powe) es reducido, no se puede hacer nada.

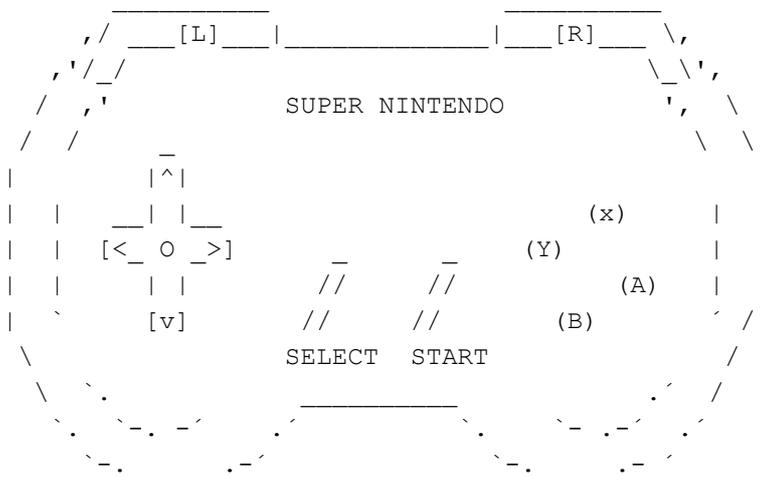
Mas tarde (si me dan la palabra) aparecio para la GBA una trilogia de RPG basados en DBZ, la primera parte llamada "The legacy of Goku" comprende la misma trama que este juego, aunque con un sistema de combate totalmente diferente (y no tan animado por cierto, destacando que ya se manejaban los 16 bits), es demasiado recomendable aunque seria mejor dejar ese tema para otro dia (a menos que alguien quiera profundisar en eso) (:D)

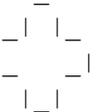
4. EL CONTROL Y MENUS

De inicion se cuenta con un menus estandar donde se podra checar los siguientes datos y opciones, accede a el con el boton (A) y deshase con (B)

- *Hablar : Inicia una conversacion si es que te sientes solo o de plano no sabes ni a donde ir.
- *Mirar : En caso de encontrar Capsulas o mirillas en la pared, podras obtener el item (o trampa) que esconda,
- *Volar : Para evitar el fastidio de ir a marcha, puedes volar a placer, pero esto no evita las batallas, igual llegan.
- *Item : Los artilugios antes mencionados pueden ser utiles en cualquier momento.
- *Menu : Tenemos otro menu, ve mas abajo (u_ó)"

Estas son las configuraciones de los botones, aunque no hay del todo que explicar, es interesante que bien me quedo el arte ASCII (^_^)



- *  : Manejo de los personajes por todas las secciones.
- * (A) : Acepta todo lo que te digan, muestren o aparezaca.
- * (B) : Cancela y hazle de reversa a todo.

* (x) : En batalla, checa el BP del oponente.
* (Y) : N/D
* [L][R] : N/D
*[select] : N/D (I'm Sorry) (>_<) "

Al final del menú primario, podemos acceder a un sub-menu para revisar ciertas opciones miscelaneas que nos ofrece el juego, como son:

*Cartas : Este juego se rige de cartas para los combates, aqui se puede ver cuales cuenta nuestra mano.
*Estado : Checa el estado de todos, nivel de pelea, poder y todo lo relacionado conforme al buen sentido de suvir de niveles (...) (H_H).
*Lugar : El Orden en que aparescan a la hora de los trancasos.
*Texto : La velocidad a la que aparescan las palabras y...
*Salvar : el "save game"

Esto es en pocas palabras a lo que se puede acceder desde el menu y botones, si es que me comi algo, avisadme de inmediato (:D)

5. VALOR DE CARTAS Y COMBATE

Esto sin lugar a dudas es lo mas recurrente de explicar, "el" como funciona el sistema de combate, significados de abreviaturas y las frases tan repetidas como "no te perdonare" y (Ghhhhh)(explosion).

- Sistema de Combate:

Para iniciar un combate estandar, solo hay que moverse sobre la superficie del planeta y en automatico nos caeran unos enemigos dispuestos para hacerce a la gran paliza, de lo basico que tengo que explicar es:

*HP : O Healing Point's, es la capacidad o resistencia del personaje para morir, aunado a un numero marcador que indica el valor de vida.
*Ki : O en las artes marciales reales, el "CHI" es un tipo de poder interno, en este caso es un marcador que indica cuanto poder especial o energia se puede ocupar.
*BP : O Battle Power, mide el nivel de PODER en las batallas, la tirada aumenta por la afluencia de niveles, pero estas van regidas en su mayoria a como el personaje lo obtiene en la serie (>_>)

Luego nos aparece otro menu de batalla, que no es diferentes al normal, solo que podemos Atacar, revisar algo en los item's o hur, tambien puedes chechar que tanto BP posee tu oponente presionando el boton (X), entre los consejos generales que puedo proporcionar para iniciar una batalla es;

- NO malgastes energia en los enemigos basicos, solo dales por su lado y enfrentalos sin cuidado, total, solo son de relleno.

- Al ir enfrentando enemigos normales por el mapa, ve recolectando las mejores cartas (o las magicas) y ocupando las mas chafonas, asi al enfrentar a los Bosees no se te hara tan dificil el tener una lucha pareja.

- Trata de no huir mucho de las Batallas, por si no te abras dado cuenta, si no logras escapar, tus niveles de cartas pierden una estrella (*) y eso te puede resultar molesto despues.

- SI te enfrentas a dos o mas enemigos poderosos, lo mejor es concentrar todos los ataques en uno y aguantar vara hasta eliminarlo, ya que si divides el ataque y el nivel del enemigo es muy alto, te podria parecer una eterninda en finiquitar el encuentro.

- Y mi personal favorito, llena tu inventario de item's Kaito y Patriarca, estos aumentan tu BP de forma fantastica y te hace mas competitivo para los trancasos, aunque solo limitete a ocuparlos contra voces, tambien es bueno contar con algunos recuperantes, nunca se puede saver (o si?) (ñ_ñ)!

- Manejo de Cartas.

Las cartas se pueden notar a vista rapida por sus características específicas, de las cuales debes checar cuidadosamente lo siguiente:

- Nivel de Estrellas: estas son desde 1 a la Z y a valoran el potencial del ataque, esto quiere decir, cual es el orden de ataque contra el oponente, si tu vas primero o segundo (tal vez tercero) (u_u)" y la capacidad para esquivar si es que el valor atacante es menor.

- Poder de Ataque: Representadas por las esferas en la parte posterior, aqui de igual forma cambian de nivel de ataque segun el valor de las lineas, aunque a esto si no sabria como representarlo, solo digo que el mas bajo es una linea como (~) y el mas alto de (Z) ademas segun sea el nivel de estos signos, se puede contra-atacar o lanzarse (cuando luches lo notaras).

- Valor de Carta: Esto tambien es algo dificil de representar graficamente, solo te puedo explicar dos signos basicos, que es el mas notorio en un dibujo Azul, este es para ataques magicos y son generalmente los que (convinados con las estrellas) causan mas daño al oponente.

6. LOS PERSONAJES Z

En las primeras partes de DBZ los humanos o peleadores ordinarios, amigos de goku en Dragon Ball, toman un papel mas o menos importantes, que a medida que avanza la serie, solo son borrados y suplantados por los Sayajin's, entre los Guerreros que podemos ocupar en esta aventura, son:

```
_____  
 \_ /  
  / /  
 / / _____  
 / / _____ G O K U /  
 /_ / _____ \---
```

Descripcion: Al principio fue encontrado por SOn GOhan en las montañas y era en realidad una pesadilla viviente, hasta que por accidente (si como no) (¬_¬) callo en un barranco y se golpeo la cabeza, despues fue una ternura viviente, al principio contaba con una cola y esta le hacia transformarse en un simio

Gigante, aunque en todo DBZ no le vuelve a crecer. Aunque parezca extraño, en DBZ no elimina a ninguno de sus oponentes, desde su hermano Raditz, Nappa, Vegeta e incluso Freezer, si, solo los machuca, pero no se encarga de darles el golpe final (baya caso). El hereo de todo este embrollo llamado Dragon Ball.

Transformaciones:

- Super Saiyajin: La obtiene en la batalla contra Freezer, despues que este mata a Krillin.
- Super Saiyajin 2: En la saga de Buu: Sus poderes han superado a los del Saiyajin normal, asi que se le considera en face 2 (:D)
- Super Saiyajin 3: El greñudo, es el unico en obtener esta transformacion y es a base de entrenamiento, la ocupa para enfrentar a Buu en la batalla final.
- SSYJ 4: Solo hasta DBGJ, despues de tomar el razonamiento al convertirse en un tremendo gorila gigante dorado.

Datos:

- Solo ha ganado una vez el torneo de las artes marciales, en el n°23, cuando enfrenta a Piccoro Jr y despues de ocupar la tencnica de volar, saca a este de la plataforma.
- Muere cuando Piccoro lo transpasa junto con Raditz y cuando trasporta a Cell al planeta Kaito antes que explote, en el futuro alternativo de los androides despues de la batalla de Freezer, muere de un infarto.

Tecnicas:

- Lanzamiento de Ki: Esta tecnica enseñada por Kami-Sama y es un golpe a distancia con una fuerte corriente de Ki que aparenta a un golpe normal (solo que es a lo lejos).
- Lanzamiento de energia: El tipico arrojamiento de poder, que concentra de la mano, recomendado para enfrentar enemigos de rellenos, ya que lanza una serie de estos ataques (y golpea a varios).
- Taiyou-Ken: Una tecnica no de su repertorio pero si ocupada frecuentemente y se trata de un resplandor que sega y confunde al enemigo (este no puede atacar en el turno donde es segado).
- Kame-Hame-Ha!: Aprendida inicialmente del maestro Roshi, es sin lugar a duda su tecnica mas representativa y mortifera.
- Kaio-Ken: Aprendida por Kaio-Sama, este es un aumento brusco en el BP de GOku, que le da tanta ventaja en ataque y fuerza como su Ki pueda resiste (o sea llegar hasta 0), este ataque es genial, pero te puede absorver el Ki al enfrentar a Vegeta (por el nivel muy bajo).
- Genki-Dama: Esta aparece solo al tener el Kaio-Ken y es la concentracion y absorcion de energia de todos los seres vivientes, por desgracia para esta tecnica, tambien dura lo que tengas de KI (y no ha de ser mucho al principio), tambien que te pone al descubierto para recibir una sertera paliza en lo que juntas todo el poder.

\
/ /
/ / _____

/ / ___ P I C C O R O /
/ _____ \---

Descripcion: Este es el segundo Piccoro y vendria siendo el hijo del Piccoro original, aunque esto no se menciona con frecuencia, se le considera a el como la reencarnacion, desde que aparece para enfrentar a Goku poco antes de 23 torneo de artes marciales, no se le ve como un sadico maligno como su padre, incluso salva a un pequeño y a su madre de ser aplastados por unas rocas, despues de la muerte de Goku, se lleva a Gohan para entrenarlo y casi, casi tomarle el afecto como de un Padre, en el planeta Namek se une con otro sujeto similar a él, llamado Nail y en la saga de los androides regresa a ser un solo ser con Kami-Sama, despues es el ultimo punto en que Piccoro (aunque ya no sea la forma malvada) interviene en una batalla contra los Cell's Jr's. En la saga de Majin Buu, solo se encarga de entrenar a Goten y Trunks para hacer la fusion y en DBGT hace unas pequeñas apariciones para ayudar a Goku a salir del infierno en la saga del Super A-17.

Datos:

- En algun momento de la historia (tal vez despues de entrenar a GOhan), ya no sigue el camino de la maldad y se olvida de conquistar la tierra.

- Muere cuando interviene un ataque de Nappa a Gohan, en la explosion de la tierra de Buu (cuando regresa a su forma original y goku no logra salvar) y en DBGT cuando la tierra se destruye al no recolectar las esferas en todo el universo, decide quedarse en la explosion de la tierra para evitar que las dichas esferas sigan causando daño.

Tecnicas:

- Lanzamiento de energia: La tecnica estandar, de lanzar un poder!

- Makankosapo: Su tecnica especial, es una acumulacion de poder y energia, concentrado en uno de sus dedos, que despues lanza en forma de espiral, esta tecnica es la que transpaza a Goku y Raditz.

\
/ /
/ / _____
/ / ___ G O H A N /
/ _____ \---

Descripcion: El primogenito de Goku, es la segunda estrella de DBZ y aunque trataron de inclinar la trama a su lado, despues todo se regreso a su padre, de niño siempre fue muy tranquilo y desinteresado por aprender artes marciales (aunque esto solo se referia a que tuviera 4 años), despues de ser secuertrado por su tio Raditz, es entrenado por Piccoro, en diversas partes de DBZ hace explotar su furia contra los enemigos, aunque esto solo es por lapsos cortos y nunca termina dañando a nadie, hasta que Cell despieta este poder al destruir al A-16, es quiza la unica aportacion importante que hace en todo DB, en la batalla contra Majin Buu y despues de liberar su poder definitivo con el supremo Kaio-Sama, es absorbido por el monstruo y sale sobrando el la batalla final, en DBGT no hace absolutamente nada, baya fraude.

Datos:

- Se casa con videl, la hija de mr, satan al final de la saga de Majin Buu y tiene una sola hija llamada Pan, el nombre que tiene es en honor al abuelo de Goku, Son Gohan.

- Solo muere cuando Buu hace estallar la tierra y goku no logra salvar su cuerpo que duerme placidamente despues de ser rescatados al ser absorbido con anterioridad. En DBGT es controlado por el Tsufuru Baby y como lo he dicho en algunas ocaciones, No hace absolutamente NADA.

Tecnicas:

- Lanzamiento de energia: La tecnica estandar, de lanzar un poder!
- Masenko: Esta es su unica tecnica propia y es una expulsion de energia de alto impacto, solo recomendable para las batallas contra enemigos fuertes o de lo contrario es mal gastar energia.

```

  _____
 /         \
 /         \
 /         \
 /         \
 /         \  _____
 /         \  K R I L L I N  /
 /         \  _____  \---

```

Descripcion: Este era un niño que era humillado por los monjes en su pueblo natal, asi que decide buscar al dios de las artes marciales, el maestro roshi para que lo entrene, es a principio compañero de GOku y se vuelve en su mejor amigo, es participe en diferentes batallas contra los Sayajin, Freezer y los Cell jr's, es quiza el segundo humano mas fuerte en toda la serie y su forma de combate es en realidad un estilo de artes marciales entrenados solo hasta Kami-Sama, aunque tambien en la saga de Buu llega a donde el Gran Kaio-sama, no se le ve entrenando.

Datos:

- Esta casado con el A-18 y tienen un hija cuyo nombre no recuerdo.
- Este chico tiene el record de mas muertes en la serie, en DB es asesinado por uno de los sirvientes de King Piccoro, llamado Tambori, Freezer lo mata por un destello que lo hace explotar, Buu lo convierte en chocolate y se lo come y en DBGT su cuñado el A17 lo elimina con un simple poder.

Tecnicas:

- Kakusan-ha : Una tecnica variada, en la que lanza diversas ataques de energia, en este momento no recuerdo muy bien donde le he visto ocupar este poder (c_c)"
- Taiyou-Ken: Similar a la que ocupa Goku (y copiada de Ten), es un destello que sega a los oponentes (y permite que esten inmoviles en el turno que les corresponde atacar).
- Kame-hame-ha: La muy conocida tencica del maestro Roshi, fue el segundo en aprender a usar este poder!
- KienZa : Esta tecnica la comienza a utilizar en la batalla contra Nappa, Krillin lanza un disco que Nappa no pienza esquivar, aunque es alertado por Vegeta que podria ser revanado, contra Freezer solo le corta su cola en la face 1 (Muy buena tencica si me preguntan).

```

_____
\___/
 / /
 / /
 / / _____
 / /___ Y A M C H A /
 /_____/_____ \---

```

Descripcion: En DB era un forastero del decierto que se la pasaba robando a cualquier viajero perdido, junto con su amigo Puar, la mayor parte de aventuras que tiene solo son en DB, como la pelea contra Goku gorilla en el castillo de Pilaf, su participacion en el torneo de artes marciales, N° 21 contra Jackie Chun, N°22 cuando Ten Shin han le rompe una pierna y la N°23 contra el cuerpo poseido de Kami-Sama (nunca gana nada), en DBZ esta listo para la batalla contra los Saiyajins, solo que es el primero en morir y contra un Saibaimen (uff), en la saga de los androides, el N°20 lo transpasa y roba su energia sin problemas, luego se enfrenta contra uno de los Cell's jr, pero tampoco logra nada de cuidado, de alli en adelante solo hace pequeñas participaciones sin ningun valor. (y hasta eso, nunca se logra casar con Bulma) (Jajajaja)!

Datos:

- Cuando lo conocen por primera vez, tenia un pavor a las chicas y en una parte comenta que querria casarse, aunque la serie termina y nunca se le ve con nadie (que no fuera Puar)!

- Ha muerto en dos ocaciones, cuando explota con un Saibaimen y en la saga de Buu, que lo convierte en chocolate (si, la vida de un triunfador).

Tecnicas:

- Kame-hame-ha: El tercer dicipulo del maestro Roshi, solo aprende su tecnica maestra, pero no tiene diferencia con la de los demas, la ocupa por primera vez cuando enfrenta a Ten-shin-han.

- Souki : Este es una especie de poder que va controlando a placer con su manos, la ocupa por primera vez cuando enfrenta al ser controlado por Kami-sama en el torneo N°23.

```

_____
\___/
 / /
 / /
 / / _____
 / /___ T E N- S H I- H A N/
 /_____/_____ \---

```

Descripcion: El mejor alumno del Maestro Tsuru y de Tao pai pai, cundo lo conocen era un tipo que se entrenaba para ser un maton a sueldo con Tao, pero despues de la batalla contra Goku en el torneo 22, se decide pasar del lado de los limpios, en ese momento aparece Piccoro y junto con el maestro Roshi y Chaoz, van tras las esferas del dragon para pedir que elimine al montruos, solo que fallan y Roshi y Chaoz mueren, despues de perfeccionar una tecnica llama Mafuba, desea enfrentar a Piccoro pero sus poderes no son suficientes, en el torneo 23 enfrenta de nuevo a Goku, pero este esta a un nivel muy alto, para la batalla contra Nappa, pierde un Brazo y despues de arrojar un Kiko-hu muere tragicamente, de alli no tiene ninguna aportacion importante hasta cuando en la saga de Cell, despues que este absorbe al androide 17, interviene lanzando muchas veces el Kiko-hu e impide que absorba de inmediato a N 18, esta es quiza su aportacion mas importante (aunque no impide que Cell se perfeccione),

Antes de iniciar!!! a lo largo del juego encontraras diversas casas, en algunas solo hay paletos que te dan informacion, en otras puedes encontrar salas de entrenamiento para aumentar el Ki u obtener algo de dinero y otras mas se pueden comparar item's, por otra parte los enemigos son poco diversos, en la tierra solo hay saibaimen de varios colores y en namek, aparte de los soldados de freezer de bajo nivel, apareceran los que bayamos derrotando como las fuerzas Gineu.

A. LLEGA DE LOS SAIYAJIN'S

La historia comienza cuando el malvado hermanastro de Goku, Raditz el Saiyan, secuestra al pequeño Gohan, con el fin de que su padre se una a el y destruya la tierra (o se conviertan en caza-recompensas espaciales, que se yo) (¬_¬), con el fin de destruir a Raditz, Goku y Picoro (dos fuertes rivales en ese entonces) deciden unir fuerzas y aparecemos en Kame-House...

- Kame-House:

Aqui habla con los chicos, Krillin que al no poder ayudar nos obsequiara un item Tortuga, Bulma aconsejara buscar a Gohan con el Rada (item Radar) y el anciano Roshi nos regalara 40¥.

Sal y ocupa el dichoso radar, este nos marcara ir por la nor-oeste, asi que en marcha, vuela un poco y enfrenta algunos Saibaimen azules, solo toma algo de practicas aqui y si vas continuas un poco por el norte encontraras unas pequeñas casillas, en una puedes restaurarte, en la otra un palurdo nos dira que ha visto caer una bola de fuego por el norte, ejejeje a seguir por aqui hasta encontrar una entrada a una cueva.

Bien, antes de ir por la cueva, por aqui cerca hay otra casa donde estara Mr. Popo acorralado por 4 Saibaimen, si los derrotas obtendras un item de Gohan (que puede llegar a ser algo util), tambien hay otra casa mas al norte donde un sujeto nos entrena para subir el Ki u obtener algunos ¥enes, con estos puedes comprar algunas cartas en direccion izquierda, seee!

Al entrara a la cueva, dirigete a la orificio en el norte, aqui hay un item de Roshi, luego en una capsula hay un item de Yenma-sama, en otra uno de Ulon y por ultimo uno de Escape, mas tarde notaras donde esta Raditz.

```
_____  
 \  /  
  / /  
 / / _____  
 / / _____ FAKE RADITS /  
 / _____ \---  
 / _____ \
```

HP: aprox 80
Exp: 50

Estrategia: Bieeeeeen! no creas que estas enfrentando al verdadero Raditz y que tus golpes son la ostia, en realidad este solo es monstruo que copia la forma de algun otro sujeto, aunque no sea el verdadero, si que te la puede hacer muy cansada, de primera, los ataques normales le pueden causar entre 7 y 10 HP de daño a lo contrario que si ocupas un Makenko de piccoro, este le puede llegar a batir hasta unos 60 HP! la estrategia es clara, no te limites en guardar las

mejores cartas o te puede costar un poco caro.

Como premio obtendres un item de Abuelo-Gohan, ahora sal de la cueva y en seguida veras al viejo Raditz, haciendola de emocion en su nave espacial.

```

  _____
  \_____/
   //
  //
  // _____
  // /      R A D I T S  /
 /_____/_____ \---

```

HP: aprox 1000?

Exp: 250

Trama: Ante la infamia de Raditz por secuestrar a un inofensivo peque, Goku y Piccoro dan la cara ante la situacion, aunque Raditz presume de poder enfrentar a los dos al mismo tiempo y tener oportunidad de tomarse un cafe (:D)

Estrategia: Ojojo, bienvenidos al mundo de los saiyan's, el sujeto que estas a punto de enfrentar es la jerga en persona, bien preparate para recibir una terrible chinga, pero tranquilo, no todo es golpes en esta vida, asi que siguiendo los consejos de la serie, ocupa el item Gohan (el de; "Gohan viene en tu ayuda), asi que en cualquier momento de la masacre, el pequeño Gohan aparecera para darle un mortifero cabezaso a su tio, este quedara confundido y ahora es momento de revisar de nuevo el menu, ahora con la opcion de SP, que permite a goku lanzarse y capturar a su hermano, solo resta ocupar el ataque espiral Makanko de Piccoro y este atravesara a los dos tipos de un solo impacto, asi es, ha machacado dos pajaros de un tiro (:D)

*** En la serie: Goku y Piccoro van tras raditz sin armar tantos panchos, luego de una dispareja batalla, Goku atrapa a su hermano y ambos son transpasados por el Makanko de Piccoro, antes de morir Raditz alarde que existen dos Saiyan's mas poderosos que él y que van en camino hacia la tierra, analizando la situacion y notando el gran poder oculto de Gohan, Piccoro se lo lleva a entrenar para el proximo encuentro. Goku es apoyado por Kami para acceder a entrenar en el otro mundo con Kaio-Sama...

Gohan es avandonado a su suerte en las llanuras mas perdidas, mientras que los demas guerreros Z, van por el entrenamiento basico de Kami, el tiempo pasa...

Toca el turno del entrenamiento con Gohan, solo hay que hablar con Piccoro.

```

  _____
  \_____/
   //
  //
  // _____
  // /      P I C C O R O  /
 /_____/_____ \---

```

HP: aprox 100

Exp: 0

Estrategia: El antiguo demonio sin corazon llamado Piccoro, ha comenzado a tener corazo de pollo y comienza a entrenar a su pupilo, para esta batalla no es la gran cosa, solo hay que tener un poco de suerte con los numeros de las cartas, especificamente deja de lado las mas deviles y no te pierdas con los ataques especiales, que algunos (segun sea el caso opuesto al numero de carta de tu oponente) pueden ser esquivadas y perderias valiosos puntos de Ki, aqui la ventaja de poder no es mucha, Piccoro solo tiene el triple de fuerza que tú.

Por si las dudas pierdes, sigue intentandolo, aunque recuerda antes ir a restaurarte del agua verde que esta al sur, no saldras de este lugar sin que no derrotes al sujeto verde...

Como premio obtendras un item Picco...

Mientras tanto...

Goku sigue el camino de la serpiente en busca de un tipo llamado Kaio (o Kaito), al llegar a la cola y notando un diminuto planeta, este es atrapado por la obsena gravedad del lugar.

- Planeta Kaito:

Habla con el tipo rechoncho, aun con la apariencia devil se trata de una de las divinidades del otro mundo, despues de una prueba de fuego para acceder a su entrenamiento (contarle un chiste como "una estrella-estrellada") (-_-)" el sujeto decide entrenar a goku (por suerte esto no aparenta en el juego) (-_-)"

- Entrenamiento 1 (750 Exp.):

La gravedad del lugar es 10 veces al de la tierra, el primer entrenamiento es vencer la dichosa gravedad, hay que aguantar hasta 0 y para ello solo contamos con 10 cartas, ahora en el menú de combate contamos con el SALTAR, que imita la fuerza al poder de la carta que ocupemos, no creo tener que decirte que la suerte tiene que estar a tu lado para tener una buena mano de cartas, aunque si no te convencen del todo, antes de iniciar la batalla ocupa el item de Ulon para modificarlas (En casa de Kaio te puedes restaurar).

- Entrenamiento 2 y 3 (750 Exp):

Ahora hay que vencer la gravedad solo con 6 Cartas (ho my goddess)! ejejefe, ya me imagino que tal el entranamiento, pero como detectan mis antenas de vinyl, deseguro haz suvido de nivel y esto sera un gran relajajo, el entrenamiento 3 solo varia en que cuentas con 3 cartas (buuuu) (u_u) (Zzzz) (despiertame al terminar).

- Entrenamiento 4 (1200 Exp):

Ahora enfrentaremos a Kaito, cosa que no es del todo peligrosa, solo cuenta con 125 HP y una tremenda habilidad para contraatacar, nada del otro mundo y obtendremos un item Kaito (el cual mejora nuestro puntos de BP).

Hemos completado el fatidico entrenamiento en el otro mundo, Kaito con su poder telepatico hace saver a los amigo de goku que es momento para resvivirlo y asi estar listo para el enfrentamiento... El deseo ha sido consedido, pero los Saiyan's han llegado y no hay mas vuelta de hoja...

Tu mision es buscar a los demas aliados y al lugar de enfrentamiento contra los seres espaciales.

Ok, en primera enfrentaremos un Saibaimen de Nappa, no sera la gran cosa, pero al derrotarlo llegara el gran aliado Goku, que sera rapiñado por no estar del lado de los malos, luego enfrentaremos a 5 Saibaimen, aqui de igual hay que tener cuidado y derrotandolos es momento de enfrentar al enemigo mas temido.

 _ /
 / /
 / / _____
 / / _____ N A P P A /
 / _____ \---

lo mejor que puedas, creo no poder recomendar algo mas.
Como recompensa obtendremos un item Vegeta...

Vegeta huye y ante la terrible situacion, Gohan y Bulma deciden ir al planeta originario de Piccoro; Namek, en busca de unas esferas mas poderosas que puedan revivir a todos los asesinados tras la batalla contra Vegeta.

*** En la serie: Goku y Vegeta tienen una pelea muy reñida hasta que este ultimo decide transformarse en Gorila gigante y propinarle una terrible paliza a Goku, despues ante la intervension de Krillin, Gohan y Yajirobe, pronto las cosas cambian cuando Gohan es quien se transforma en gorila, Vegeta es vencido pero Goku quedando en un muy mal estado y sin tener la posibilidad de viajar con Bulma, Gohan y Krillin tras las nuevas esferas del dragon en el planeta originario de Piccoro: el planeta Namek.

B. SAGA DE FREEZER

Transcurren 34 dias hasta que los chicos llegan al planeta, pero ahora estan en fuego cruzado en una batalla contra el conquistador espacial Freezer y el Saiyan Vegeta.

- Planeta Namek:

Gohan y los (demás) sobrevivientes deciden ir tras las esferas, pero antes de ir, ven caer la nave de Vegeta, bien es hora de investigar sobre eso en la ruta norte...

Aqui presenciaremos una escena tipica de la serie, el emperador Freezer y sus secuaces Dadoria y Zarbon, destruyen una aldea y a sus habitantes en busca de las esferas, cuando Dadoria esta a punto de volver polvo a un pequeño niño Namek, Gohan no resiste tal abuso y rescata al niño, aunque aqui comienza una de las persecuciones... Solo hay que esquivar los ataques hasta que la barra se complete, luego de haber salvado al pequeño Dende, recibiremos un item del Patriarca.

De nuevo emprende el vuelo y es hora de ir a por las esferas, prender el radar y sigue a la esfera que este mas proxima en direccion izquierda, hasta encontrar una cueva...

Al sur hay un item karin, sigue por la izquierda y de nuevo al sur, hay algunas capsulas falsas, mas al sur estara la genial carta de goku y por la derecha te encontraras un item de Milk y mas al norte uno de Dragon, ahora vamos de nuevo por el sur, a donde parezcan 3 caminos, a la izquierda encontraremos 40 Yenes, al sur abra un item de Kaito y solo resta ir por la derecha, luego al norte, pasando una trampa de rocas gigantes que querran aplastarnos y muy al norte estara la esfera, ahora hay que salir... Aunque a la salida nos estara esperando un molesto enemigo.

```

  _____
  \_____/
   /  /
  /  /
 /  / _____
/  /_____ K I W I /
/_____/_____ \---

```


en un plazo de 10 días a un máximo de 100 Grados, no creo tener que explicar como es este entrenamiento, así que disfruta subiendo algunos niveles y háblame cuando termines... (u_u)"(Zzzz)....

(0_0)" Bien en que íbamos, si claro! a medio entrenamiento de Goku, tendremos que entrenar en el planeta Kaio con Piccolo, que hará lo mismo que hizo Goku, no hay mucho que decir, a excepción que tendremos que batallar de nuevo con Nappa y Raditz! en tu ceremonia de clausura, cuenta a todos si sales vivo de esa (n_n)... Regresamos a Namek...

Ahora le toca el turno a Vegeta, enfrentarse al soldado Zarbon! el encuentro es algo reñido, pero Vegeta recibe un tremendo ataque...

De igual forma en Namek, Gohan y los demás conocen al chico que salvaron, es Dende y en agradecimiento decide ayudar en la búsqueda de las esferas, ahora toma el radar y dirígete a donde esté la más cercana.

La esfera estará al aire libre y es fácil de encontrar, cerca de esta esfera un poco más a la izquierda estarán unas casas destruidas, si revisas entre las basijas abra 58 Yenes, ahora dirígete a la otra que está un poco más al norte... Aunque tendremos que ir a una cueva... (Antes de entrar puedes restaurarte o comparar algunos ítems de Kaito).

Ve al norte y checa en el hoyo a una manija, luego sigue por la izquierda, sigue un poco al norte y derecha, hay un hoyo con un ítem de Yajirobe, si vas más a la derecha y sur encontraremos una laguna de restauración, hay que regresar de nuevo por donde el ítem de Yajirobe, más al norte hay un ítem de Karin y sigue por la izquierda al sur, luego a la izquierda, si vas al norte en un hoyo abra una bolsa para meter más objetos, de nuevo por la izquierda, abra un ítem de localizador y sigue por el sur, estará otra laguna de restauración, pero un día nos dirá que para ver al gran Patriarca tendremos que ir a una cueva del sur para girar las manivelas, así que en marcha, sal de aquí... La cueva está cruzando el mar, en una pequeña sección de tierra al sur e izquierda...

A la entrada al norte, hay un hoyo pero es una trampa, ve a la izquierda y tendremos tres caminos, por la izquierda hay una entrada a la manivela, más a la izquierda hay otra entrada a la manivela y notarás rápido la capsula con el ítem de Escape, ve al norte a otra entrada a manivela, sigue más al norte, hay otra entrada y más al norte otra más, luego en derecha hay un hoyo con ítem de dragon, a la derecha hay dos entradas más, así que estamos listos para salir de la cueva.

Regresamos a donde la cueva de la esfera y hablamos de nuevo con el día, ahora nos asegurará que activamos todas las manivelas y aparecerá un nuevo camino a la izquierda...

Estaremos ahora en otra sección, baja un poco y entra en la cueva, aquí abra dos Namek peleando y dende aconsejara ayudar a su amigo Nail, bien solo tenemos que derrotar al otro sujeto (n_n), luego Nail nos pedirá seguirlo con el gran Patriarca, continúa al sur, pero abra un sujeto parecido a Dodoria que bloquea el paso, con Nail de nuestro lado este tipo no es más que una serilla, dale una lección y sigue el camino, vamos al sur y derecha hasta que notes dos caminos, a la derecha que lleva con ítem Abuelo y agua de restauración, solo resta ir por el norte, encontrando un ítem de Piccolo y luego uno de Patriarca, la salida es por la derecha y regresaremos al aire libre.

Dirígete a la casa del Patriarca, aquí el gigantesco ser reflexionará sobre si ayudar o no, pero gracias por haber salvado a Dende y su hermano, entregará

la esfera y ademas liberara el potencial poder de Gohan, bueno hay que apurarse antes de que el patriarca tienda el petate (o sea un Ghhhh!)(:+)

Nail y dende ya no seguiran de nuestro lado (y con lo mucho que ayudaba dende) (:D) Ahora hay que regresar por todo el camino de la cueva, pequeño detalle, (ejejeje)"(0,o)"

Al salir aparecera Vegeta a querrer pasarse de listo, pero ante la inminente llegada de Zarbon, tendran que unir fuerzas.

```

  _____
 \_____/
  //
 //
// / / _____
// / /      Z A R B O N  /
/_____/_____ \---
```

HP: aprox 200 -300

BP: 23000 -30000

Exp: 3500(x2)

Estrategia: El soldado Zarbon tiene en su primer face un poco mas de fuerza que Doderia, entre lo mas recomendable es ocupar un item de Kaito (si tienes alguno) para mejorar a GOhan, Vegeta tiene sus propios meritos aunque no te debes confiar de todo con el, ya que puede o no atacar (es a su criterio), ocupa a estos dos amigos para el combate ya que los demas solo gastan recursos en cartas que te pueden ser utiles despues, En realidad es un gran peligro.

Pero esto aun no acaba! Zarbon muta a su segunda forma con un BP de 30000, que ahora si tiene mas ventajas de ataque, los ataques magicos son los unicos que le pueden mover el piso a este sujeto, si la mayoria del grupo tiene un BP regular entre 15000 sera un poco mas probable de pasar esta pelea sin tanto enredo, asi obtendremos un item de Patriarca.

Vegeta ofrecera su ayuda y solo pedira uno de los tres deseos, aunque Gohan esta algo renuente, el enemigo es ahora Freezer, luego de visitar a Bulma, Gohan continua con la busqueda de las esferas, aunque Freezer ha llamado a sus temibles fuerzas especiales Gineu para que se encarguen de todos...

Mientras tanto continuaremos con el entrenamiento de Goku en la pelea con la gravedad, recuerda que quedan 5 dias.

No he comentado, pero hay un tip para pasar este entrenamiento mejor y es que ocupa siempre tus cartas deviles al principio, ojo con eso.

Terminando el entrenamiento, Goku esta preparado para llegar a Namek, aunque no teniendo todos la esperanza de verlo, las fuerzas Gineu capturan las esferas y deciden enfrentar a Gohan y Vegeta...

```

  _____
 \_____/
  //
 //
// / / _____
// / /      R E C O O M  & /
/_____/_____ B U R D O      |
/_____/_____ \---
```

HP: aprox 350 & 300

BP: 65000 -13500

Exp: 7000

Estrategia: Elimina sin cuidado al enano de Burdo, no hay tanta lata con eso, el verdadero y real problema es Recoom, lo mejor es tener a Gohan con un item de Kaito y aumentar un poco el BP, vegeta atacar por su cuenta o no te puede obedecer asi que dejalo que actue solo, no hay un plan muy necesario para

acabar con Recoom, solo rezar por que vegeta se ponga comodo para atacar y mantener restaurando a los personajes claves, con algo de calma se podra eliminar a este detestable invasil.

Terminando el encuentro es momento de tomar un descanso y aunque intentemos escapar, es hora de enfrentar a los otros dos elementos.

```

  _____
 \_____/
  //
 //
// // _____
// //      J I I S U & /
// //      B A A T A |
/_____/_____ \---

```

HP: aprox 300
BP: 64000 -62500
Exp: 6000

Estrategia: El poder de ambos es un poco elevado, la mayoria de sus ataques si te pueden marear, ademas de combinar en ocaciones un ataque doble muy dificil de esquivar, aunque no necesariamente tienes que matarte eliminando a los dos, concentra todos tus atques en eliminar a Baata, que es en porcentaje un poco mas devil, creo que estaras un buen rato es eso, pero despues Jiisu se marchara.

Ahora restaurate y con el radar busca la localizacion de las esferas, Jiisu estara con Ginew para el nuevo combate (justo donde esta la nave de Freezer), pero antes de eso, Goku por fin llegara a Namek y se transportara rapido para la batalla.

```

  _____
 \_____/
  //
 //
// // _____
// //      G I N E W /
/_____/_____ \---

```

HP: aprox 400
BP: 120000
Exp: 12000

Estrategia: La contienda sera uno contra uno, aqui el poder de Ginew es tremendamente mayor, haz lo necesario para seguir una batalla normal, tratando de reducir un 25% del total de HP, hasta que reunas dos cartas magicas, luego ocupa el Kaio-ken para aumentar enormemente el BP de Goku y despues lanzale un Kamehame-ha, que le destruira rapidamente (ami me funciona asi de facil), al recibir mucho castigo, Ginew lanzara de forma automatica su tecnica para desplazarse y ocupar el cuerpo de Goku.

Luego de transportarse en el cuerpo de Goku, se unira a su lacayo Jiisu para ir tras los demas guerreros, Goku les tendra que explicar que no es el al que se enfrentan.

Por desgracia para todos, Ginew cuenta con el poder de Goku, pero no con su HP (este se concerva en 400), asi que ocupa una de las cartas del Patriarca para mejorar el BP de Gohan y Vegeta, ahora hay que eliminar a Jiisu rapidamente y despues encargarse de Ginew con un Final Flash cortesia de Vegeta, este en buen grado le puede causar unos 350 de daño y restaria solo darle un leve empujon para terminarlo.

da la talla a su poder...

Mientras tanto Piccoro que ya habiamos manejado y tenia que absorber a Nail, ha llegado (junto con los otros que hayan muerto) para salvar a todos de una muerte mas que segura.

HP: aprox 600

BP: ?

Exp: 8000

Estrategia: Ahora con Piccoro de nuestro lado, no todo parece estar perdido, mas si ocupas el item del gran patriarca, no tengo una recomendacion necesaria, mas que solo ocupes al Namek en la batalla, los demas solo le harian un estorbo, no te preocupes no hay ningun ataque de Freezer que te pueda bajar mas de 30HP!

Derrotando a este montruo, estamos listos para la segunda transformacion! Aqui cambiara su forma ya a la de un tipo de lagarto y solo iniciaremos un poco de ajetro hasta que desaparesca...

El poder de Piccoro aun es competencia, pero hay que buscarlo un poco al norte, estara cubierto por algunos enemigos de relleno y despues de enfrentarlo un round, volvera a escapar...

Ocupa el tiempo fuera para poder restaurarte y comprar Items necesarios como el de Kaito, Patriarca, Milk y Ulon! tambien busca a unos Namek sobrevivientes para mejorar los poderes de Piccoro (aunque estos Namek fueron los que nos ayudaron hace mucho, no se si aparecen si murieron).

Despues de estar dando algunas vueltas y enfrentando a los wey! (:D) por fin tendremos la opcion de enfrentar la verdadera forma de Freezer!...Transportando a todos un poco al sur...

HP: aprox 2000

BP: ?

Exp: 5000

Estrategia: Ahora el genial poder de Piccoro esta al nivel del montruo (ya sin ventajas), hay que intercambiar algunos golpes y bajarle un 15% a su barra (si gustas ocupa un Kaito para hacer esto mas rapido)!

En lo que Goku ha salido de la maquina restauradora, los poderes han crecido a cerca de unos 260,000! pero aun es un chiquillo contra Freezer.

Ahora haz que muera Krillin (ò_ó)"(si! asi es! haz que muera!), para obtener el verdadero poder de Goku! transformandolo en el SUpEr Sayajin, luego ocupa el item del Patriarca, (que aumentaran a 7999998)"(Carambba!)(O_o)"

luego ocupa un item de Milk para convertir las mejores cartas en magicas y lanzale un super Kamehame-Ha! que probablemente en "Z" le cause un daño de 900 HP, creo no seguir explicando como terminar este encuentro.

Hemos derrotado a Freezer, pero esto no termina aun! Vegeta (si es que se pudo contener en la batalla)! tambien se ha transformado en Super Saiyan y esta listo para enfrentar a su acerrimo rival.

(6000000 BP) "Sin c-o-m-e-n-t-a-r-i-o-s" y suerte.

*** En la serie: Vegeta se da cuenta del engaño de los chicos para llamar a Porunga y no permitirle ser inmortal, dos deseos son concedidos, que Piccoro reviva y sea trasladado a Namek! luego ante la inminente muerte del Patriarca, el dragon se desvanece, Vegeta esta tan cabreado y a punto de matar a Gohan, hasta que es alertado de la precencia de Freezer, el emperador ha llegado y despues que Vegeta usa un plan para ser mas fuerte, hacen un enfrentamiento mano a mano muy reñido, hasta que Freezer revela una de sus transformaciones y apalea terriblemente a todos, Piccoro que en su paso absorbe la energia del Namek Nail, llega para detener el poder del montruo! de igual forma tienen una pelea muy pareja hasta que Freezer muestra su segunda transformacion, esta es suficiente para demoler a todos a su paso, pero por el puro gusto de ver el

sufrimiento de todos, cambia a la tercer y verdadera forma. Mientras que goku ha sido sanado por completo, no llega a tiempo para salvar a Vegeta de la muerte, luego enfrenta a Freezer con una gran desventaja de poder, ante tal diferencia de poder, comienza a contruir una Genki-dama a placer de recibir muchos golpes, hasta que lanza este mortifero ataque, parecer surtir efecto y que ha destruido a Freezer, sin embargo este re-aparece, nokea a Piccoro y elimina a Krillin, esto expulsa el verdadero poder de Goku que lo convierte en el legendario Super-Saiyajin, Freezer ya no es rival, pero ante tal amenaza, lanza una energia que golpea el centro del planeta y hara explotar Namek en 5 minutos, la verdadera batalla esta por comenzar...

8. INVENTARIO/VALOR DE LOS PERSONAJES

Ooooo! mejor dicho, la seccion de los Items, esta es una pequena informacion de los personajes representados y del valor que tienen en cada carta.

- Abuelo Gohan

Valor: Bloquea al enemigo en Batalla
Precio: 20 P.

Historia: Cuando Goku era niño este fue el tipo que lo encontro entre las montañas, luego cuando Goku se trasformo en simio gigante, fue el causante de su muerte, fue alumno del maestro Roshi.

- Bulma

Valor: Recupera algo de HP.
Precio: 3 P.

Historia: Bulma es la chica que comienza el viaje con Goku por las esferas del dragon, es una experta en crear aparatos electronicos, entre ellos el Radar del dragon.

- Bubbles

Valor: Bloquea unas batalla
Precio: 10 P.

Historia: El mono mascota de Kaio-Sama, que goku tiene que atrapar para poder adaptarse a la gravedad del planeta.

- Enma-Sama

Valor: Cambia una carta a Z en ataque
Precio: 15 P.

Historia: Este es el gigante que se encarga de asignar un lugar a las almas de las personas, fue dicipulo de Kaio-sama.

- Esferas del Dragon

Valor: una de/las siete esferas
Precio: N/D

Historia: Las siete esferas pueden invocar al dragon shen-long, capaz de conceder un deseo, el dragon de namek, llamado Porunga puede conceder hasta 3.

- Gohan

Valor: Gohan Viene a ayudar
Precio: N/T

Historia: Gohan aparece y golpea con un tremendo poder, esta carta es util y necesaria para la pelea contra Raditz.

- Goku

Valor: Transforma una Carta en Z-Z y favorita
Precio: 40 P.

Historia: El tipico heroe del Juego.

- Kami-Sama

Valor: Restaura todo el HP.
Precio: 10 P.

Historia: El dios de la tierra, en un tiempo fue un solo ser con el malvado Piccoro, hasta que decidio expulsar esta parte negativa. Habita en la atalaya celeste.

- Karim

Valor: Restaura todo el HP y Ki.
Precio: 20 P.

Historia: El gato ermintañõ que habita en la torre un poco antes de la Atalaya celeste, es un tipo muy habil.

- Kaio-Sama

Valor: Aumenta el BP.
Precio: 20 P.

Historia: El sujeto de apariencia poco habil que entrena a Goku y le enseña dos de las mejores tecnicas que posee, el Kaio-ken y la Genki-Dama.

- Lanch

Valor: Ataca a todos los enemigos!
Precio: 10 P.

Historia: Lanch es una chica que Goku y Krillin rescatan de la policia, como una mision que impone Roshi para poder entrenarlos (la mision era conseguir a una chica que lo atendiera), aunque posee dos personalidades que cambia al estornudar.

- Luna

Valor: Trasforma a Gohan
Precio: N/D

Historia: La luna llena es un receptor de ondas plus que transforma a los Saiyajin con cola en simios gigantes.

- Mr. Popo

Valor: Restaura todo el Ki
Precio: 10 P.

Historia: El asistente de Kami-Sama en la atalaya celeste, se encarga de entrenar a Goku en su primer viaje hacia este lugar, no se sabe que clase de persona es.

- Bubbles

Valor: Convierte a Magica una carta.
Precio: 12 P.

Historia: La esposa de Goku, una vez dijero: La mujer mas fuerte de la tierra, hasta antes que apareciera N°18.

- Patriarca

Valor: Aumenta el BP
Precio: 40 P.

Historia: El tipo gigante, patriarca de todos los Namekusein, es creador de las esferas gigantes del dragon y ayuda un poco bla bla bla.

- Piccoro

Valor: Cambia el ataque y defenza de un oponente
Precio: 20 P.

Historia: Heee! nada que comentar sobre el, que no haya comentado antes, ejejej.

- Puar

Valor: Recobra algo de Ki.

Precio: 4 P.

Historia: La mascota de Yamcha, cuenta con la habilidad para transformarse en diversas cosas, aunque solo es en pura apariencia.

- Radar del dragon

Valor: Localiza las esferas

Precio: N/D

Historia: Este artilugio fue creado por Bulma y es capaz de persivir las ondas o frecuencias que emiten las esferas.

- Rastreador 1-2

Valor: Analiza al enemigo

Precio: 10 y 20 P.

Historia: Estos artefactos se pusieron de moda para anilizar el BP de los oponentes desde la llegada de los Saiyajin's hasta la muerte de Freezer, de alli en adelante no se sabe exactamente como calculaban la fuerza (?) (>_<)"

- Roshi

Valor: Restaura algo de HP.

Precio: 6 P.

Historia: Una vez considerado el dios de las artes marciales, el maestro de Goku y Krillin en una primera vez, tambien conocido como Jacky Chun.

- Shen-Long

Valor: Restaura el HP y Ki a todos

Precio: 60 P.

Historia: El dragon que sale de las 7 esferas y concede un deseo a cualquiera que pueda reunir las, una vez fue destruido por Piccoro-Daima-hu! (Waaa-jajaa).

- Ulong

Valor: Ulong te cambia las cartas.

Precio: 4 P.

Historia: El cerdo (y no es ofensa) pervertido amigo de Goku y que cuenta con la habilidad de transformarse en cualquier cosa, aunque por poco tiempo.

- Vegeta

Valor: Vegeta viene a ayudarte
Precio: 20 P.

Historia: Vegeta aparece para ayudarte, aunque no podras controlarlo, este es el tipo maton espacial enemigo de Goku, todos saben.

- Yajirobe

Valor: Yajirobe viene con su espada a ayudarte.
Precio: 20 P.

Historia: Este tipo conoce a Goku cuando uno de los sirvientes de Piccoro (shinbal?) va tras la esfera, luego lo corta en dos y se lo come.

9. FAQ Y BUZON DE COMENTARIOS

Aun no he tenido tiempo de revisar algunas propuestas, de todas formas alli va el mensaje que siempre doy.

Tu opinion es importante, si tienes dudas, comentarios, informacion, chistes, criticas o cosas por el estilo, mi correo esta disponible para cualquiera de estos casos, lo unico que te pido es que el titulo del correo sea: "WARRIORS FAQ", esto debido a que recibo muchas cartas de cadena, spam y ese tipo de basura y siempre borro los mensajes sin leerlos, otra cosa mas es que no adjunten archivos, si es algo muy importante para mostrar como una imagen o algun edicto, se me informe antes para estar prevenido de recibir el archivo.

Si es un truco valido o alguna correccion respecto a esta guia (excepto las ortograficas, de eso me encargo yo), te mostrare como colaborador especial.

Aunque no lo hago frecuentemente, me gustaria hacer una encuesta (o mejor dicho, debate), cuales consideran sus mejores 7 peleas de DB (en general)? alli les va mi Top (del mejor al menos efectivo)(u_u)":

1. Goku vs Freezer
 2. Goku vs Vegeta (la 1ª)
 3. Goku SSJ3 vs (Kid) Buu
 4. Goku vs Majin Vegeta
 5. Yamcha vs Ten (en el 22 Torneo)
 6. Piccoro vs N°17
 7. Goku vs Piccoro Sr
-

11. AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Ya para terminar este documento, quiero agradecer a algunas personas o cosas por la colaboracion especial, ya que por muy pequeña que sea, fue muy indispensable para terminar este FAQ...

Para finalizar me gustaría mucho dar los siguientes agradecimientos:

- Akira Toriyama (y sus polvos magicos) wooaw, cuanta imaginacion.
- Jackie Chan (chun?): Dicen que de el se inspiro Toriyama para crear las escenas de combatr en Dragon Ball.
- Bandai: El responsable de crear un imperio de juegos sobre DB!
- Gamefaqs.com (La mejor pagina sobre FAQs) por recibir mis trabajos y Neoseeker.com que tambien tiene buenas guias
- Google.Com Que haria el mundo sin esta pagina :)
- A TI, gracias publico, por leer este archivo (o disque leer).
- A MI nueva uE9 (o 233jr) baya que ya tenia rato sin escribir.
- Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.
- A las Barbies, quien lo diria, aun las menciono en mis guias (Grrr)(ò_ó)!

Bueno, creo que eso es todo, (hummm), prometi no llorar (ú_ù), ejejej es broma, nos vemos en la proxima (si claro) (como no)!

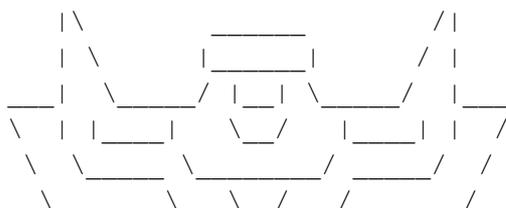
12. CUESTIONES LEGALES

Este archivo es propiedad de Night Stalker (carta_detrampa@hotmail.com)

Puedes ocupar esta guia libremente, leer, criticar, mostrar, imprimir, siempre y cuando quede resaltado que es de mi propiedad, esta prohibido su uso para fines de lucro y editar cualquier parte de esta guia, si deseas publicarla en algún sitio, te pido que me informes y muestres el url. Cualquier parte no mencionada, error u omision me lo puedes comunicar por correo. (excepto las ortograficas, esas no cuentan) :D

Las marcas, personajes, logotipo, etc. son propiedad de sus respectivos dueños y no se violo ningún copyright de estas marcas al realizar este archivo.

All trademarks, talent names, images, likenesses, slogans, logos and copyrights are the property of their respective owners.





TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS COPYRIGHT 2010* (Night Stalker)
LA ULTIMA VERSION SIEMPRE DISPONIBLE EN GameFAQS.COM

This document is copyright NightStalker2099 and hosted by VGM with permission.