

LA-MULANA

ラ・ムラナ

enjoyUP



WiiWare™

UNIGORO

12
www.pegi.info

Leggenda

Arrivò in questo luogo...
Dal cielo...
In questo mondo...
Intrappolata e sola, piange

Permettetemi di tornare a casa mia.
Al cielo a cui appartengo.

Figli miei, per favore aiutatemi.
Figli miei, rendetemi a casa.
Figli miei, per questo siete nati.

Ballata tradizionale tratta da
"Il clan testimone del viaggio"
Traduzione: Shawn Kosugi

Storia

Lettera indirizzata al Professor Lemeza Kosugi,
dipartimento di archeologia
dell'Università:

"Finalmente! Le ho trovate! Ho vinto!"

Diverse generazioni della famiglia Kosugi
si sono dedicate all'archeologia.

Hanno cercato per anni le rovine di
La-Mulana nelle quali,
si dice, nacque la civiltà.

La lettera era firmata da Shan Kosugi, suo
padre, e affermava di averle
trovate.

Caratteri

Lemeza Kosugi

31 anni, terza generazione di Americani d'origine giapponese.

È professore di archeologia presso un' università americana, la sua famiglia discende da antichi guerrieri ninja. Educato in queste arti, ancora pratica Ninjutsu.

Queste abilità gli sono molto utili come archeologo. Gli permettono di raggiungere facilmente le profondità di rovine inesplorate, e sa come sopravvivere in questi luoghi per giorni interi, senza problemi.

È famoso per la sua ricerca di rovine leggendarie, ma la comunità scientifica lo tratta con scetticismo. Non va d'accordo con suo padre, anche lui archeologo, e competono tra di loro per le scoperte.

Non dimentica mai il suo computer portatile esclusivo degli avventurieri: il "MobileSuperX".

Il suo cibo preferito è il curry, anche se non disprezza nessun piatto in particolare. E soprattutto odia essere chiamato "Junior".



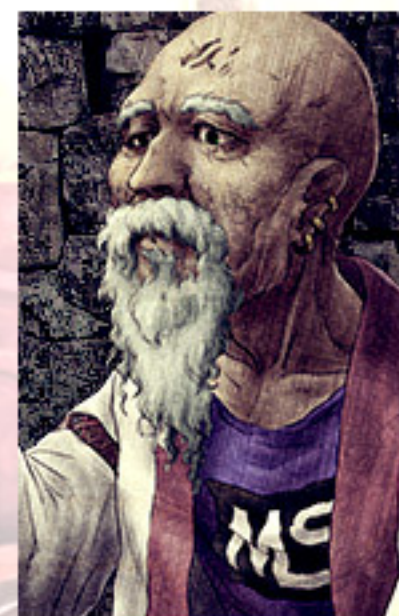
Shawn Kosugi

62 anni, seconda generazione di Americani d' origine giapponese.

È un'autorità in antropologia e storia, è anche un brillante biologo e astronomo, e infine, è il padre di Lemeza. Ha sostituito il padre nella ricerca sull'origine delle specie antropomorfe "Dalle scimmie agli umani: non solo evoluzione"

Alcuni anni fa, scomparve dopo una presentazione chiamata "Una civilizzazione come origine di tutto il resto" piena di ipotesi stravaganti.

Nonostante i suoi 62 anni, mantiene buone doti fisiche ed eccellenti tecniche di sopravvivenza, i suoi anni gli hanno permesso di maturare le sue competenze strategiche e la sua capacità di anticipazione, che gli consente di fare un passo avanti rispetto agli altri esploratori, incluso suo figlio.



Elder Xelpud

Di età sconosciuta. L'uomo più rispettato de "Il clan testimone del viaggio", guardiani delle rovine di LA-MULANA.

Amante dell'alta tecnologia e in possesso di una mente aperta, sempre che non entri in conflitto con il suo dovere di custodire i resti di La-Mulana, un dovere che la sua famiglia esercita da più di 5000 anni.

La sua passione per la tecnologia informatica, lo ha portato a costruire un generatore idroelettrico nella grande cascata vicino al suo villaggio, e a fornire lo stesso villaggio di un gran numero di prodotti nonostante si trovi nell'area più profonda della giungla. È ben noto nella rete come appassionato di computer. La sua ambizione segreta è di arricchirsi giocando ai giochi.

Mulbruk

Una ragazza che dorme all'interno delle rovine, sembra avere 19 anni, ma in realtà ha dormito per più di 3000 anni.

È un membro del clan dei Quattro Filosofi che vivono anche nelle rovine e la mantengono in vita eternamente per le sue abilità premonitrici.

Se riesci a liberarla dal suo sonno, potrai approfittare delle sue conoscenze sulle rovine.

Tuttavia, le viene difficile svegliarsi dopo migliaia di anni, inoltre le udienze le producono sonnolenza e sicuramente, quando la visiterai, la troverai dormendo.

Nonostante la sua età reale ha ancora l'aspetto e il comportamento di una giovane e sente grande curiosità sui tempi moderni.



Menu

Oggetti del menu



1. Arma principale attrezzata.
2. Arma secondaria attrezzata.
3. Oggetto da utilizzare, premere il pulsante dell'oggetto quando vorrai utilizzarlo.
4. Oggetti attrezzati.
5. Timbri. Ci sono quattro timbri in totale.
6. Mostra il nostro Eroe con l'attrezzatura selezionata.

Soft menu

Utilizzando il "Mobile SuperX" potrai caricare programmi che ti saranno utili per completare l'avventura.

È possibile caricare più di un programma alla volta, ma la memoria è limitata quindi in alcuni casi dovrai disinstallare programmi per caricarne altri che più t'interessano.

Se caricando i programmi vedi un luccichio è perché si possono combinare tra di loro.



- ① Software list
- ② Memory space

1. Elenco del software disponibile. Lo puoi ottenere nei negozi o addirittura nascosto tra le rovine.
2. Capacità di memoria del MobileSuperX. Non potrai caricare software senza disporre della memoria sufficiente.

Armi



Il Professor Kosugi Lemeza potrà disporre di un'arma principale e un' arma secondaria. L'arma principale può essere utilizzata senza limiti, invece l'arma secondaria è limitata.

Puoi ottenere munizioni per l'arma secondaria nel negozio o sconfiggendo un nemico.



Whip

Frusta: È la prima e unica arma che avremo fin dall'inizio.



Knife

Coltello: Leggero e facile da usare. Ideale per attacchi rapidi.



Axe

Ascia: Attacca verso basso per causare un gran danno ai nemici. È pesante e lenta nei movimenti.



Chain Whip

Frusta di catena: È creata con catene ed è più dannosa della frusta normale.



Shuriken

Stelle Ninja: Si dice che siano armi utilizzate dai ninja giapponesi, possono essere lanciate rapidamente.



Rolling Shuriken

Stelle Ninja ruotanti: Ruotano sul pavimento creando gravi danni.



Buckler

Scudo: Può bloccare i proiettili nemici. Però può essere distrutto se viene colpito da vari proiettili.



Ankh Jewel

Il gioiello Ankh: Può distruggere l'Ankh, per svegliare i Guardiani.

Oggetti



Per esplorare le rovine di LA-MULANA è necessario disporre di un insieme di oggetti. Alcuni di questi elementi si trovano presso il negozio o esplorando le rovine.

Grazie a questi saremo in grado di scoprire tutti i misteri della nostra avventura.



Hand Scanner

Scanner Portatile: Piccolo scanner capace di decifrare i simboli delle tavole.



Holy Grail

Santo Graal: Consente di teletrasportarci al punto di salvataggio.



Scalesphere

Palla di Cristallo: Ci protegge dall'acqua.



Shell Horn

Riproduce una melodia quando si risolve qualche enigma nelle Rovine.



Feather

Piuma: Ci dà il doppio salto.



Hermes' Boots

Stivali di Hermes: Aumentano la velocità camminando.



Glyph Reader

Software capace di tradurre la scrittura antica dei documenti.

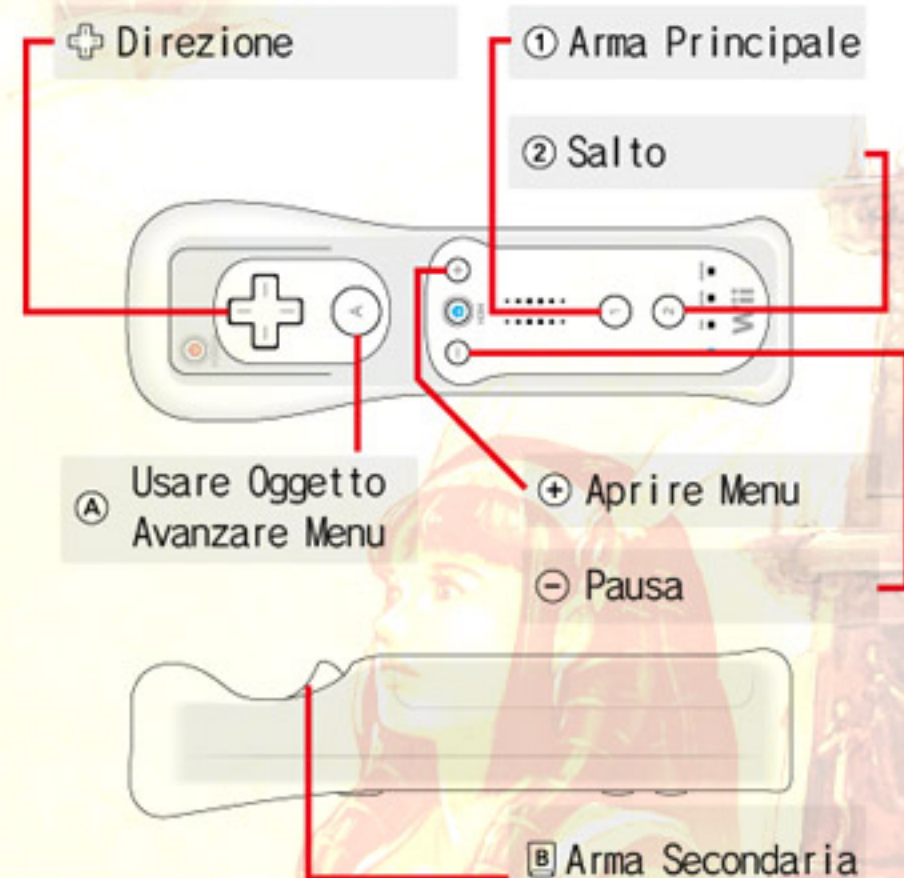


Yagoo Map Reader

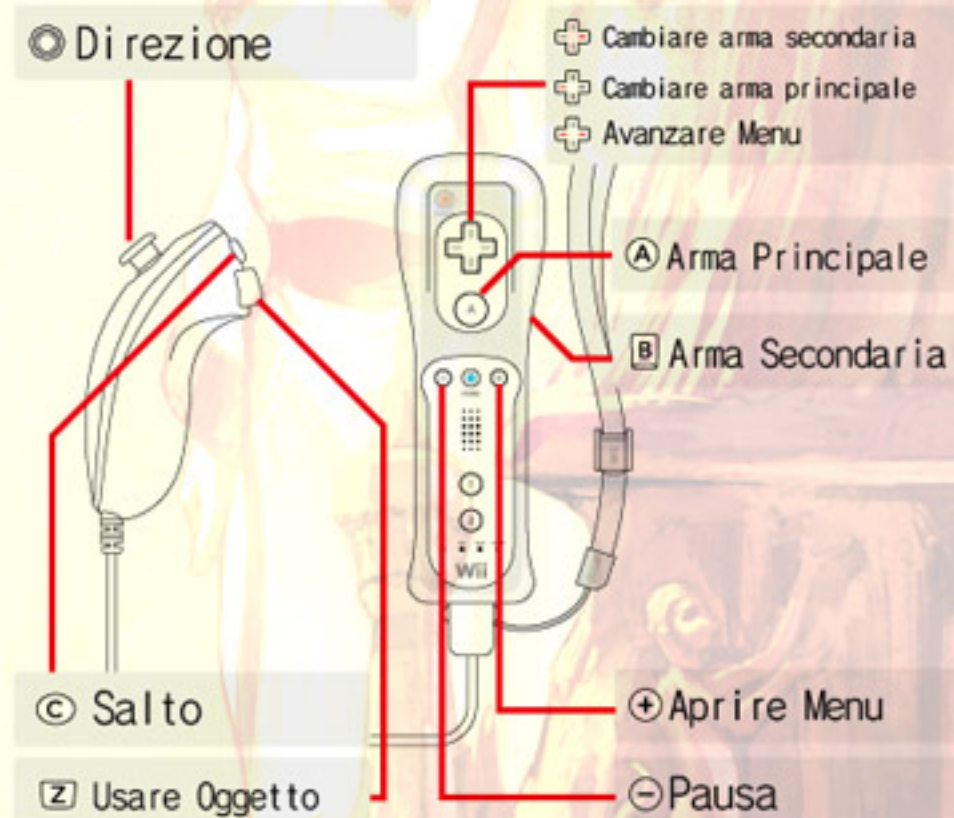
Lettore di Mappe: Caricando questo programma puoi premere pausa e vedere la mappa. Devi però disporre della mappa della zona.

Controlli

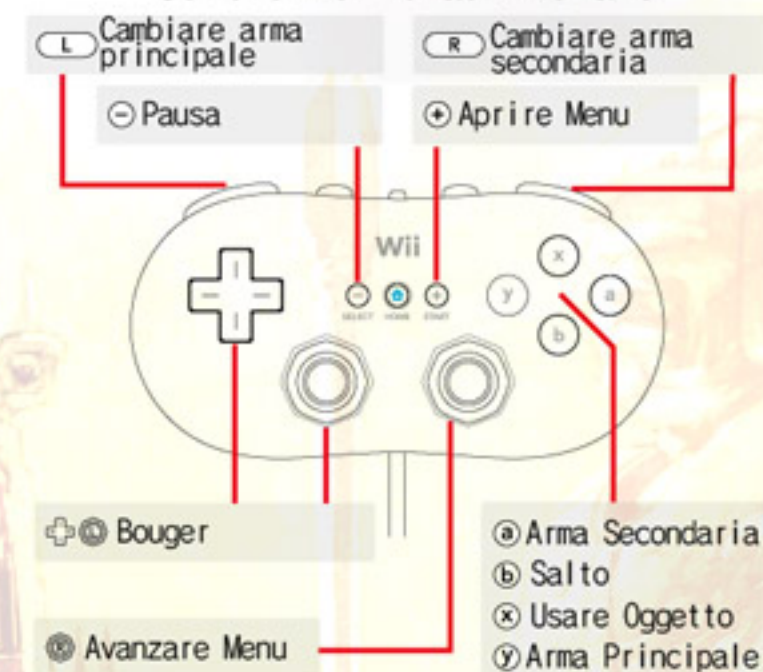
Telecomando Wii



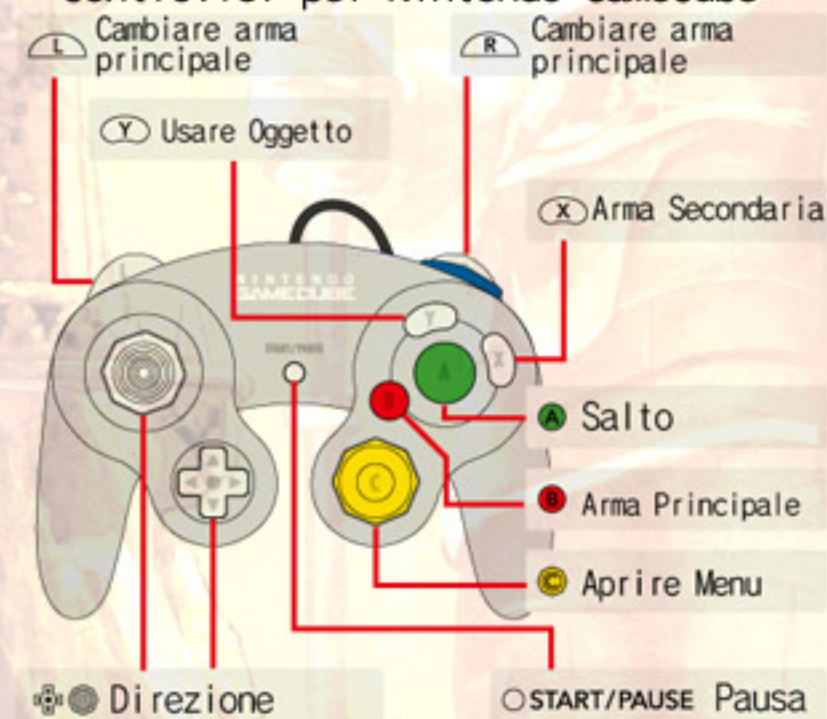
Telecomando Wii + Nunchuk



Controller tradizionale



Controller per Nintendo GameCube™



Tastiera USB

Direzione	← →
Salto	Z
Salire e scendere	↑ ↓
Arma Principale	Spazio
Arma Secondaria	M
Cambiare arma principale	V
Cambiare arma secondaria	B
Usare Oggetto	N
Pausa	F1
Aprire Menu	ESC
Avanzare Menu	TAB / TAB + SHIFT

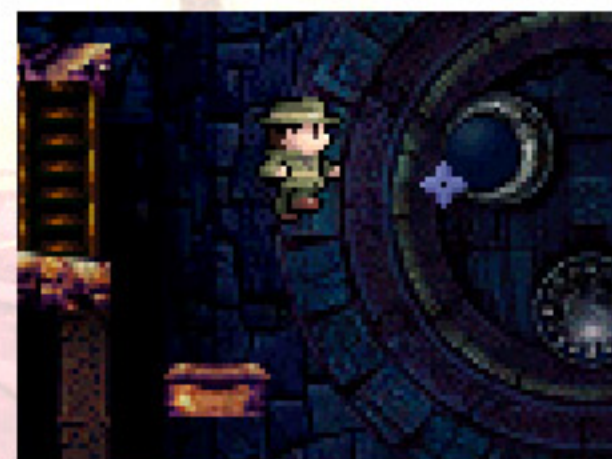
Prima di cominciare...

Le rovine di LA-MULANA sono molto complesse. Molte volte ti sentirai perso senza sapere cosa fare.

È importante conoscere alcuni elementi basici.

Risolvere enigmi

Per risolvere gli enigmi, è necessario eseguire diverse azioni, come ad esempio premere un interruttore, collocare una pietra su un piedistallo, sconfiggere un nemico...



Dominare la tecnica

È importante controllare le azioni del nostro Eroe. Molte volte non controllando bene le tecniche, esitiamo ad accedere a luoghi che a prima vista possono sembrare inaccessibili.



Pietre (Weight)

Le pietre vengono utilizzate per attivare meccanismi. Sono essenziali per avanzare all'interno di LA-MULANA.

Attenzione!

Le rovine di LA-MULANA sono protette da un potere divino.

Non toccare o non rompere senza pensarci prima gli elementi delle rovine. A volte si può anche risolvere un enigma!



Esaminare scritture

Lo scanner portatile sarà essenziale per l'avventura.

Grazie a questo ti sarà possibile decifrare le scritture e ottenere indizi importanti per lo sviluppo.



Consigli

Il Professor Lemeza Kosugi è arrivato alle rovine con l'attrezzatura preparata.

Tuttavia gli è stata sequestrata all'aeroporto. Ma non ti preoccupare, seguite i consigli e la tua esplorazione procederà.

- Raggiunto il paese, entra nel negozio e parla con Elder Xelpud, ti darà un programma (Soft) d' e-mail. A volte potranno disturbarti i suoi messaggi. Tuttavia, questi messaggi parlano spesso di grandi piste.
- Ora la cosa più importante è ottenere alcune monete per comprare lo Scanner portatile (Hand Scanner), il programma Glyph Reader e il programma Yahoo Map Reader. Per ottenere le monete puoi rompere alcuni oggetti o sconfiggere nemici. Con lo scanner portatile (Hand Scanner) potrai leggere l' informazione delle tavole.
- Alcune pareti si possono rompere. Anche calpestando il pavimento potrà crollare in alcuni punti.
- Per aprire i forzieri del tesoro, devi risolvere un enigma. Una volta aperto, colpisci il forziere per ottenere il tesoro.
- Sconfiggi i Guardiani addormentati da qualche parte! I capi nemici dormono nelle Rovine. Quando li sconfiggerai accederai ad aree importanti.
- Troverai nuovi programmi (Soft) da installare sul portatile. Alcuni sono utili e altri no. Inoltre dovrai combinarli affinché ti siano efficaci.
- Quando sconfiggiamo un mostro, a volte ci regala una pietra verde dell' anima. È importante riempire l'energia dell'anima per recuperare tutta la nostra vita e ottenere più forza. Anche nella periferia del villaggio, esistono sorgenti d'acqua termale per recuperarsi.
- E non dimenticare cosa è un archeologo! Osserva le rovine dato che in molte occasioni vedremo piccoli cambiamenti che ci porteranno a risolvere fantastici enigmi!

Sei pronto a sopravvivere a tutti i tipi di trappole e a scoprire tutti i segreti di LA-Mulana?

LA-Mulana è il gioco più completo di "azione ed esplorazione archeologica" mai creato fino ad ora.

Prendi il controllo del Professore Lemeza e della sua inseparabile frusta per scoprire i misteri dell'umanità! Affronta tutti i tipi di trappole, nemici e Guardiani nella più grande avventura creata per WiiWare™.

Con LA-Mulana esplorerai templi enormi e, soprattutto, avrai la sensazione di u
Ogni meccanismo, trappola o puzzle che risolverai, sarà un grande risultato.

Caratteristiche:

- Il miglior gioco di "azione ed esplorazione archeologica."
- Oltre 40 ore di gioco.
- Centinaia di puzzle e segreti da scoprire.
- Ampia varietà di armi e oggetti da utilizzare.
- Usa il portatile "Mobile X Super" per servirti del software d'aiuto.
- Grande numero di nemici con spettacolari Guardiani.

WIGORO

enjoyUP

WiiWare™

©2012 EnjoyUp Games/ASTERIZM CO., LTD.

WiiWare is a trademark of Nintendo. ©2006 Nintendo.

