

Chrono Trigger (Import) FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Lord Zero

Updated to v1.2 on Apr 20, 2001

Archivo de ayuda
para Chrono Trigger
Por Lord Zero
(lord_0@yahoo.com)
Versión 1.2

Indice:

- 1.- Historia del archivo.
- 2.- Introducción.
- 3.- Personajes.
- 4.- Técnicas dobles y triples
- 5.- Caminata.
- 6.- Finales.
- 7.- Créditos.
- 8.- Cosas Legales.

1.-Historia del archivo:

0.1 Comienzo del archivo.

1.0 archivo completo. Todo lo que se esperaba esta listo.

1.1 (MEGA ACTUALIZACION DE TODAS MIS GUIAS)Pequeños cambios y demás que nadie debería fijarse en ellos.

1.2 Cosas legales cambiadas y revisión ortográfica al texto. Debo mencionar que odio el maldito revisor ortografico de Word.

Ademas me di cuenta de que esta es la unica guia donde describo el final. Debería hacerlo en otras?

2.-Introduccion:

Finalmente comienzo este archivo. Tiempo paso desde que lo planee(allá por el año pasado cuando escribí la primera versión del de Pokémon), hasta que realmente lo comienzo. Me tomo mas tiempo del que creía conseguir la información nescesaria, y aun más que me dejara la flojera y el colegio comenzar a escribirlo, pero aquí esta. Bienvenido al mundo de Chrono Trigger.

En el archivo detallare todo el juego de pies a cabeza, las diversas aventuras, y los jefes. Pronto tratare de averiguar la lista entera de armas e Items(Largo, y difícil, pero sobre todo largo), pero por ahora, te destripo el juego para cuando necesites ayuda .El juego no es precisamente difícil (bueh...que cuernos...yo ya estoy hecho una maquina para estos juegos, la gente normal y con vida social les resultara algo mas complicado)Pero es sencillo perderse y sobretodo si no dominas el ingles. Pero despreocupate, que aquí vengo a ayudarte. Buena suerte!

2.-Los Personajes:

2.1.-Crono:El gran héroe de la historia. Chrono se caracteriza por ser casi inexistente en la historia, no habla, ni tiene pasado, pero esto ayuda a meterte en el juego. Crono usa sables o katanas, es rápido y es muy poderoso en todo lo que necesita.(Chrono iba a ser el nombre, pero hay un límite de 5 caracteres en el juego.)

Era: 1000 DC

Magia: Electricidad.

Mejor Arma: Rainbow.70% de ataques críticos.

Velocidad: 12.

Técnicas:

Cyclone(2MP): Crono saltara al lugar indicado y girara haciendo daño en un área limitada.

Slash(2MP): Crono usara un ataque que daña a lo que se encuentre en la línea de efecto, tecnicamente es un ataque eléctrico.

Lightning: Primer ataque puramente electrico. Daño a un solo enemigo.

Spin Cut(4 MP): Daño doble al objetivo.

Lightning 2(8MP): Segundo ataque puramente electrico, daña a todos los enemigos en pantalla.

Life(10MP): Revive a un aliado con un 20 o 25 % de energía.

Confuse(16MP): daño aproximadamente cuádruple al enemigo.

Luminaire(20MP): Ataque eléctrico masivo a todos los enemigos.

2.2.-Lucca:La mejor amiga de Crono, y al parecer la única. Lucca es una increíble genia(y muy, pero muy bonita), que cree inventar una maquina teletransportadora, y termina creando una maquina del tiempo. Mi personaje favorito ^_^Lucca usa Pistolas como armas, es algo lenta(aunque yo, por maniático le doy todos mis Speeds Tabs a ella)y es la mejor usuaria de magia del juego, junto con Magus.

Era: 1000 DC.

Magia: Fuego.

Mejor Arma: Wondershot. El daño puede variar(Una vez hizo 7500 HPs!)

Velocidad:7.

Técnicas:

Flame Toss(1MP): Daña a todos los enemigos entre Lucca y el objetivo, daño de fuego.

Hypnowave(1MP): Pone a todos los enemigos a dormir, practicamente inútil.

Fire(2MP): Daño de fuego a un enemigo, doble daño del Flame Toss.

Napalm(3MP): Lucca tirara una granada causando daño de fuego en un área centrada en el objetivo.

Protect(6MP): Reduce el daño recibido por un personaje por un tercio(No es acumulable)

Fire 2(12 MP): Daño de fuego a todos los enemigos.

Mega Bomb(15MP): Versión mejorada de Napalm, con mas área de efecto.

Flare(20 MP): daño masivo de fuego a todos los enemigos.

2.3.-Marle:Realmente es la princesa Nadia de Guardia, el reino donde viven Lucca y Crono. Nadia se escapa de su castillo y se encuentra con Crono en la feria y se unirá a el...La mayor parte del tiempo estarás salvando su trasero. Marle es lenta, débil físicamente y no tiene mucho poder mágico, pero tiene magias de curación muy útiles, y tiene altos MP. Sus armas son las ballestas.

Era:1000 DC.

Magia: Hielo.

Mejor arma: Valkirye.

Velocidad:8.

Técnicas:

Aura(1MP): Restaura algunos HP al objetivo.

Provoke(1MP): Coloca el estatus "Chaos" al objetivo.

Ice(2MP): Ataque básico de hielo, un solo enemigo.

Cure(2MP): Restaura mas HP que Aura al objetivo.

Haste(6MP): Aumenta la velocidad del objetivo al doble(Crono puede llegar a tener 26 de velocidad! Eso es mas que cualquier enemigo en el juego)

Ice2(8MP): Daño de hielo a todos los enemigos, se ve bestial

Cure2(5MP): Restaura 999 HPs al objetivo.

Life2(15MP): Revive a un aliado con todos los HPs.

Frog: Nombre real: Glenn. Frog es un caballero(o era)de Guardia el cual se embarca en una misión para destruir a alguien a quien odias a muerte, pero fallan y su compañero es asesinado, mientras el es convertido en sapo. Frog es un buen personaje al principio, pero la falta de ataques decentes lo matan al final. Usa Espadas como armas.

Era:600 DC

Magia: Agua(Que violento!)

Mejor arma: Masamune, después de ser actualizada. Daño doble en enemigos mágicos(blah, blah...esto es lo que dice, pero es falso. Aparte, los enemigos puramente mágicos son bastante escasos).

Velocidad:11.

Técnicas:

Slurp(1MP): Recupera algo de energía al objetivo.

Slurp Cut(2MP): Tira un lengüetazo al enemigo para darle un buen ataque.1.5 de daño.

Water(2MP): Ataque básico de agua.

Heal(2MP): recupera algo de energía(mas o menos como Aura)a todo el equipo.

Leap Slash(4MP): doble daño al enemigo.

Water 2(8MP): inunda el campo de batalla.

Cure2(5MP): Recupera 999 HP al objetivo.

Frog Squash(15MP): Menos energia=mas daño. Hace poco mas de 3400s de daño con un HP.

Robo: Originalmente llamado Prometheus, numero de serie R-66y, unico de una serie de robots destinados a eliminar a finalmente a los humanos. Su misión era meterse con los humanos, pero fallo y fue encontrado y reparado por Lucca en su primer viaje al futuro. Se une al grupo para evitar el futuro que lo engendro. Robo es muy fuerte, pero es MUY lento... sus ataques láser causan daño Shadow. Sus armas son las diferentes actualizaciones de brazos.

Era: 2300 DC.

Magia: ninguna.

Mejor Arma: Técnicamente, la Terra Arm, pero la Crisis Arm puede hacer MUCHO mas daño.

Velocidad:6.

Técnicas:

Rocket Punch(1MP): Causa 1.5 de daño.

Cure Beam(2MP): Recupera algo de energía al objetivo.

Láser Spin(3MP): Daña a todos los enemigos, considerado un ataque sombra.

Robo Tackle(4MP): ataque físico determinado por el poder mágico de Robo.

Heal Beam(3MP): Recupera energía a todo el equipo.

Uzzi Punch(12MP): Daño triple al enemigo.

Area Bomb(14MP): Ataque de área centrado en Robo.

Shock(17MP): Daño físico a todo los enemigos, realmente devastador.

Ayla: Jefa de la aldea de Ioka en la prehistoria, se unirá a Crono para acabar con los Reptites, y luego se unirá a ti para derrotar a Magus. Es un

ancestro de Marle. Ella ataca con sus manos limpias, que actualiza con los niveles (Iron Fist por el nivel 65 y Bronze Fist por el 99). Es el personaje más poderoso físicamente pero no tiene ninguna clase de magia.

Era: 65000000 AC.

Magia: Ninguna.

Mejor Arma: Bronze Fist. Alrededor de 9999 de daño en un ataque crítico.

Velocidad: 13.

Técnicas:

Kiss (1MP): Recupera energía al objetivo.

Rollo Kick (2MP): 1.5 de daño normal al objetivo.

Cat attack: Hace más o menos el doble de daño normal.

Rock throw: Hace casi cuatro veces el daño normal, pero falla si el objetivo es demasiado grande (Giga Gaia, Lavos)

Charm: Roba ítems de los enemigos, un ataque imprescindible.

Tail Spin: Daño que se reparte verticalmente en un área centrada en Ayla.

Dino Tail: Idéntico al Frog Squash de Frog.

Triple Kick: Casi 5 veces (¡) el daño normal a un solo objetivo. Parte importante de muchas combinaciones útiles.

Magus: El personaje "secreto" del juego. Magus es un poderoso ser que fue sacado de su periodo del tiempo por Lavos. Al menos eso es lo que él dice, pero sus verdaderas intenciones van más allá. Es un personaje opcional. Este chico usa guadañas (Hoces) como sus armas, y es poderoso en todo, pero tras vencer el juego se hace más o menos nada más.

Era: 12000 AC

Magia: Oscuridad (Shadow)

Mejor arma: Doom Scythe. Gana poder de ataque si un aliado cae.

Velocidad: 13

Lightning 2 (8MP): El mismo de Crono.

Fire 2 (8MP): El mismo de Lucca.

Ice 2 (8MP): El mismo de Marle.

Dark Bomb (8MP): Daño básico de Shadow. Usa un área de efecto centrada en el objetivo.

Magic wall (6MP): Reduce el daño mágico por un tercio en un objetivo, no es acumulable.

Dark Mist (10MP): Más o menos el mismo Dark Bomb pero a todos los enemigos.

Black Hole (15MP): Muerte instantánea al enemigo, falla machismo.

Dark Matter (20MP): Daño realmente grosero de oscuridad a todos los enemigos, técnicamente el ataque más poderoso del juego.

2.-Técnicas dobles y triples- Dobles (Magus no tiene ninguna) (Que abombado!)

Las técnicas dobles y triples se adquieren cuando los personajes involucrados aprenden sus respectivos ataques, y pelean una batalla juntos. Estos movimientos requieren que los personajes involucrados estén todos en sus turnos de ataque.

Crono Y Marle:

Aura Whirl: Aura + Cyclone Restaura algo de HPs a todo el equipo.

Ice Sword: Ice + Spin Cut Daño del Spin Cut más el daño de Ice.

Ice Sword 2: Ice 2 + Confuse Daño combinado en una área centrada en el objetivo.

Crono Y Lucca:

Fire Whirl: Flame Toss + Cyclone Daño combinado.

Fire Sword: Fire + Spin Cut Daño del Spin Cut más el daño de Fire.

Fire Sword 2: Fire 2 + Confuse Daño combinado en un área centrada en el objetivo.

Crono Y Robo:

Rocket Roll: Cyclone + Láser Spin Daño de láser Spin doble en todos los enemigos.

Max Cyclone: Spin Cut + Láser Spin Doble daño del Spin Cut en un área centrada en Robo.

Super Volt: Lightning 2 + Shock Daño doble de Lightning 2 + el daño de Shock.

Crono Y Frog:

X Strike: Slash + Slurp Cut : daño normal de Frog x3 mas el daño de Slash.

Se ve muy bien.

Sword Stream: Spin Cut + Water Daño doble de agua mas el daño de Spin Cut.

Spire: Lightning 2 + Leap Slash Daño doble de Lightning 2 mas el daño de Lap Slash.

Crono Y Ayla:

Spin Kick: Cyclone + Rollo Kick Doble daño de Rollo Kick

Volt Bite: Lightning + Cat Attack Doble daño de Cat attack como ataque Lightning.

Falcon Hit: Spin Cut + Rock Throw Un poco mas del daño doble de Spin Cut a todos los enemigos en una línea horizontal con el objetivo.

Marle Y Lucca:

Antipode: Ice + Fire Daño combinado en un área centrada en el enemigo.

Antipode 2: Ice 2 + Fire 2 Daño combinado en un área centrada en el objetivo mas x1.5 de daño.

Antipode 3: Ice 2 + Flare Daño de Flare más doble daño de Ice 2 a todos los enemigos, el segundo ataque más poderoso del juego. Todos los ataques Antipode son de naturaleza Shadow(Oscuridad)

Marle Y Robo:

Aura Beam: Aura + Cure Beam Restaura una buena cantidad de energía.

Ice Tackle: Ice + Robo Tackle Doble daño de Robo Tackle mas daño de Ice.

Cure Touch: Cure 2 + Heal Beam Restaura a todo el equipo de todos sus HPs.

Marle Y Frog:

Ice Water: Ice + Water Daño combinado a todos los enemigos.

Glacier: Ice 2 + Water 2 Daño combinado a un enemigo.

Double Cure: Cure 2 + Cure 2 Restaura a todo el equipo a toda su energía.

Marle Y Ayla:

Twin Charm: Aura + Charm Aumenta la seguridad de Charm.

Ice Toss: Ice + Rock Throw Daño combinado en un área centrada en el objetivo.

Cube Toss : Ice 2 + Rock Throw Daño doble de Ice 2 en un área centrada en el objetivo.

Lucca Y Robo:

Fire Punch: Fire + Rocket Punch Daño combinado a un objetivo.

Fire Tackle: Fire 2 + Robo Tackle Doble daño de Fire 2 contra un objetivo.

Double Bomb: Mega Bomb + Area Bomb Daño doble de Area Bomb más el daño de Mega Bomb centrado en Robo.

Lucca Y Frog:

Red Pin: Fire + Leap Slash Doble daño de Leap Slash a los enemigos alineados con el objetivo.

Line Bomb: Mega Bomb + Leap Slash Daño doble de Mega Bomb a todos los enemigos en una línea horizontal con el enemigo.

Frog Flare : Flare + Frog Squash Daño combinado mas la mitad de daño a todos

los enemigos, sigue presente la regla de "menos HP mas daño" en Frog.

Lucca Y Ayla:

Fire Kick: Fire + Rollo Kick Daño doble de Fire mas el daño de Rollo Kick.

Fire Whirl: Fire 2 + Tail Spin Doble daño de Fire 2 mas el daño de Tail Spin- yo creo que es en la línea de Ayla como Tail Spin, pero leí en la guía de Ed(Epametheus@hotmail.com) que es a todos los enemigos, si alguien me lo puede confirmar, muchas gracias.

Blaze Kick: Fire 2 + Triple Kick daño doble de Fire 2 mas daño de Triple Kick(!) a un solo objetivo.

Robo Y Frog:

Blade Toss: Láser Spin + Leap Slash Un poco más de daño que Leap slash en la línea de Robo.

Bubble Snap Water + Robo Tackle Daño doble de Robot Tackle.

Cure Wave: Heal Beam + Cure 2 restaura a todo el equipo todos sus HPs.

Robo Y Ayla:

Boogie: Robo Tackle + Charm trata de detener a todos los adversarios, difícil que conecte.

Spin Kick: Robo Tackle + Rollo Kick Doble daño de Rollo Kick.

Beast Toss: Uzzi Punch + Rock Throw Daño doble de Uzzi Punch(3 veces el daño normal de Robo) mas el daño de Rock Throw (4 veces el ataque normal de Ayla)(Ya van 7) mas la mitad del daño combinado de ambos. (Es decir que haría poco menos de 10 veces el daño normal de Robo)(Nunca me había fijado en eso)(Eso es una grosería)...(Quien soy yo para decirlo?)

Frog Y Ayla:

Slurp Kiss: Slurp + Kiss Restaura algo mas de energía que ambos combinados.

Bubble Hit: Water + Rollo Kick Daño doble de Rollo Kick.

Drop Kick: Leap Slash + Triple Kick Daño de Triple Kick(5 veces el daño normal de Ayla) mas el daño de Leap Slash(Daño doble)(Ya van 7) mas la mitad del daño combinado.(10...)(Sin comentarios...)(:)

-----0-----

Triples- todos necesitan a Crono o alguna de las rocas especiales. Estas Rocas se consigue ya casi al final del juego por medio de diversas aventuras, y requieren que estén equipadas en los personajes(Solo los personajes involucrados en esos ataques las pueden equipar)aparte de que obviamente necesitan tener los ataques.

Crono Y Marle junto con Lucca: Delta Force Lightning 2 + Ice 2 + Fire 2 Poco más del daño combinado a todos los enemigos.

Crono Y Marle junto con Robo Life Line Cyclone + Life 2 + Heal Beam Cuando uno de los chicos mueran, reviviran automáticamente una vez.(Utilisimo!)

Crono Y Marle junto con Frog Arc Impulse Spin Cut + Ice 2 + Leap Slash Daño combinado con Ice 2 contando doble a un enemigo.

Crono Y Marle junto con Ayla Final Kick Lightning 2 + Ice 2 +Triple Kick Un poco mas que el daño combinado a el objetivo.

Crono Y Lucca junto con Robo Fire Zone Spin Cut + Láser Spin + Fire 2 Daño doble de Fire 2 mas el daño de Max Cyclone.

Crono Y Lucca junto con Frog Delta Storm Lightning 2 + Fire 2 + Water 2 Daño combinado a todos los enemigos mas un pelo mas de daño.

Crono Y Lucca junto con Ayla Gatling Kick Lightning 2 + Fire 2 + Triple Kick
Poco mas de el daño combinado, mas poderoso que Final Kick debido al alto
rating de magia de Lucca.

Crono Y Robo junto con Frog Triple Raid Slash + Robo Tackle + Slurp Cut
Daño de X Strike mas el daño de Robo Tackle mas algo mas de daño.

Crono Y Robo junto con Ayla Twister Cyclone + Láser Spin + Tail Spin
Doble Tail Spin mas Cyclone mas Láser Spin combinados.

Crono Y Frog junto con Ayla 3-D Attack Slash + Slurp Cut + Triple Kick
Daño de Triple Kick mas el daño de X Strike x 1.5 mas de daño combinado.

Con la Black Rock : Magus, Lucca y Marle.
Dark Eternal Dark Matter + Fire 2 + Ice 2
Daño de Antipode 2 mas el de Dark Matter mas un poco mas de daño. Técnicamente
el ataque mas poderoso del juego, pero a juzgar por los ataques Omega Flare
le hace la competencia.

Con la Blue Rock : Magus, Robo y Lucca.
Omega Flare Dark Bomb + Láser Spin + Flare
Daño doble de Flare mas el daño de Dark Bomb. Le hace la par con Dark Eternal
para el ataque mas poderoso del juego.

Con la White Rock : Ayla, Lucca y Marle:
Poyozo Dance Tail Spin + Hypno Wave + Provoke
Daño de Tail Spin mas confusión a todos los enemigos.

Con la Silver Rock : Ayla, Robo y Frog:
Spin Strike Tail Spin + Robo Tackle + Leap Slash
Daño cuádruple de Leap Slash.

Con Gold Rock : Frog, Robo y Marle:
Grand Dream Frog Squash + Láser Spin + Life 2
Frog Squash con mas del doble de daño, es un ataque realmente descomunal en
las situaciones adecuadas.

4.-Caminata:

NOTA: Usare los nombres normales para la caminata.

-1000 DC, Casa de Crono.

Tu mamá te despertara. Tu, como el propio adolescente emocionado no pudiste
dormir bien antes de este ida. Hoy es el ida de la gran feria milenaria.
Crono se despertara, jurungara al gato y luego anda a hablar con tu mamá de
vuelta. Te dará algo mas de dinero. Sal de tu casa.

-1000 DC, Reino de Guardia.

A diferencia de Final Fantasy ,en este juego mientras estés en el mapa no
caerás en ninguna clase de batalla. En este pueblo tienes dos objetivos
por ahora, ir a la casa del Alcalde(Mayor's Manor) para recibir un pequeño
tutorial y algo mas de dinero, o ir a la gran feria Milenaria, que es el
próximo
verdadero objetivo.

-1000 DC: Feria Milenaria.

Aquí hay muchas cosas que hacer. Primero deberías tratar de conseguir unos cuantos Silver points (al menos 40) jugando en las diversas actividades de la feria.

Tienes varias opciones. Puedes tratar de adivinar el ganador de la carrera (el viejito a la izquierda tiene suerte en eso), darle a la campana, pelear con Gato (70 HPs) o darle a la competencia de soda.

La tienda de los horrores (The Tent of horrors) es la razón para ganar puntos (Y cambiarlos por dinero, pero es muy poco recomendable). Allí puedes participar en tres juegos distintos.

<>10 Puntos: Aquí debes fijarte y encontrar el orden de los tres soldaditos (Vicks, Wedge y Pette). Ganaras un muñeco Poyozo (Una cosa blanca FEA), y luego 2 onzas de comida para gatos.

<>40 Puntos: Aquí deberás emular los movimientos de tu copia. Como nota, deberás emularlos como si te vieras en un espejo, si el muñeco levanta la mano izquierda tu levanta la derecha. Ganaras primero un Clon para tu cuarto (En el caso de Crono, esto es muy importante luego), y luego 5 onzas de comida para gatos.

<>80 Puntos: Para este juego necesitas al menos dos personas en tu grupo. Debes proteger a tu compañero mientras mantienes las bestias a raya. No es particularmente difícil, pero si es algo tramposo. Ganaras un gato para la casa de Crono, y luego 10 onzas de comida para gatos. Ganas un gato cada 50 onzas, el máximo que he llegado han sido 5, pero supongo que puedo llegar a mas si le doy el tiempo.

Aquí hay diversas cosas interesantes que cambiaran el futuro, primero, la chica que esta desde la campana a la izquierda perdió su gato, este esta a la derecha. Habla con el gato una vez y llévalo con cuidado a la niña. La bolsa en la mesa es la comida de un viejito, es tu decisión comerla o no.

Cuando llegues al sitio de la campana veras una chica rubia corriendo por allí. Trata de meterte de manera de que ella te lleve por delante. Se presentara como Marle, y te pedirá unirse a ti. Dile que si. Primero habla con ella y luego ve a recoger el collar. Devuélveselo.

Abajo, en la plaza donde corren los tipos hay un señor de aspecto extraño, el es Melchior (Melchor). El te venderá armas, aunque a decir verdad ahora no podrás pagar la cantidad que pide, así que mejor espérate. Asegúrate de negarte si te pregunta por el collar de Marle. Habla con la muchacha sentada en la fuente y anda luego a ver la invención de Lucca, al final de la plaza de la campana. Marle se detendrá y querrá pedir unos caramelos (chicas, chicas... quien las entiende?) así que espérala. Luego, sigue.

Cuando entres, Lucca y su padre, Taban, estaran presentando su ultima invención, el Telepad. Habla con Lucca y metete en la maquina izquierda, y por acto del destino funcionara. Puedes hacerlo las veces que quieras. Habla con Marle, y querrá usarlo. El problema comienza ahorita, Algo fallara, la maquina se descuajeringara (a pa'palabrita esa...), y Marle será chupada en una extraña cosa redonda y desaparecerá.

Bueh, no puedes dejar a Marle donde quiera que este, así que recoge el Collar, y Lucca te enviara tras ella, comunicándote que te seguirá cuando pueda averiguar que sucedió.

-600 DC: Reino de Guardia.

Aparecerás siendo atacado por un trío de Blue Imps(13 HPs,). Mas adelante encontraras a los Rolys(24 HPs). Recoge los tesoros y lárgate de allí.

Recolecta ítems e información en las casas cercanas, te enteraras de un serio problema pendiente. Tu objetivo por ahora es el castillo de Guardia.

-600 DC: Castillo de Guardia.

El camino al castillo es igual, asegúrate de revisar los arbustos para conseguir una Shelter. Por aquí veras un punto brillante en el suelo, salvo casos excepcionales, eso es una TAB. Las Tabs vienen en tres sabores Speed(velocidad) Power(Poder) y Magic(Mágica).Cada una sube un punto a su valor correspondiente.

Al entrar al castillo los guardias te detendrán, pero una chica rubia sospechosamente parecida a Marle te ayudara.

Luego, habla con todo el mundo, y te darás cuenta de que algo anda mal. Ve por El cuarto de la derecha(o izquierda?)hasta el cuarto de la reina. Allí adentro te encontraras con que la reina es Marle!(Que sorpresa, ah?)Tras una pequeña conversa(Donde Marle empezara a mostrarte sus sentimientos- que pasada, ni quince minutos de conocerlo y ya lo quiere de novio?) (pobre Crono!),Marle volverá a desaparecer.

Esto no va nada bien, así que tu anda como Stayfree("Como si nada!")y baja las escaleras. Al bajar te encontraras con una muy agitada Lucca que te explicara lo sucedido. Supuestamente, en esta época(400 años pasado de el tiempo de Crono)alguien raptaría a la Reina de Guardia, pero seria rescatada. El problema es que, al llegar Marle quien es la sucesora de la reina, ya que en realidad es la princesa de tu tiempo, Nadia con su parecido tan insólito fue confundida con la reina y por tanto, se creyó que ya había sido rescatada.

El peque problemita es que la verdadera reina aun no ha sido rescatada... Y si no es rescatada, Marle simplemente dejara de existir... (acuérdate de que se necesitan papas y mamas para hacer bebes, OK?)

La única solución es ir a rescatar a la reina real. Si ya hablaste con todos en la aldea, te habrán dicho de que la catedral por allí cerca es algo sospechosa. Y como en un juego RPG "sospechoso" significa "Dale por allí", entonces "dale por allí".

-600 DC: La Catedral.

Al entrar habla y escucha los simpáticos comentarios de la monjas(Que religión será esa?)y luego jurunga el punto luminoso que aparecerá. Las monjas se convertirán en Naga-Ettes(60 HPs, debiles al fuego). Dales con furia. Una vez eliminadas, otra mas aparecerá para herir a Lucca(Hija de #\$\$@!) pero un sapo gigante con una espada la salvara(!). A Lucca no le agradan mucho los sapos, pero te esta ofreciendo ayuda- es mejor aceptarla. Dile que yes y el se presentara como FROG. Luego jurunga el Organo cercano para revelar una puerta y pasa adelante, que estas en... una catedral.

Aquí adentro veras varios enemigos nuevos, junto con las Naga-Ettes. Los Diablos y Henchs(50 y 49 HPs)son sencillos de eliminar, el primero es mucho mas sencillo, ya que los Hench son MUY resistentes. Hay los Gnasher(100 HPs?) y los Mad bat(20 HPs?) que también son sencillos de eliminar.

Este sitio es muy directo para terminarlo, simplemente sigue las escaleras

principales(casi todos los cuartos tienen enemigos, cuidado), luego cuando llegues a un salón que tiene un cuarto que está bloqueado por unas espinas, ve por el pasillo de la derecha y entra por allí, puedes esquivar o pelear con los Vampiros. Sigue el caminito activando cuanto switch encuentres (Salvo el del cuarto de los murciélagos, lo que harás es que salgan MAS murciélagos.) Mas en particular necesitas activar el de la izquierda.

Luego anda a pelear con los Hench que están en el cuarto principal, activa el órgano de vuelta y ta dan! una puerta secreta donde estaba el papel pegado a la pared. Abre el cofre por la Iron Sword que Melchior vendía por una obscenidad de dinero.

Entra la nueva puerta, pero antes ten seguro de que Frog aprendió Slurp Cut, así puede usar el X Strike junto a Crono. Allí adentro encontraras a la Reina, y el supuesto Canciller te atacara como Yakra.

Yakra :900 HPs, debilidades desconocidas (No que tengas muchas cartas ahora...)
Ataques: Contraataque a no ser de que este demasiado cerca de un enemigo ("Target is too close") Ataque de espinas- el mas poderoso- , aplastar(?) y la bola de acero- no demasiado peligroso.
Estrategia: Yakra no es precisamente difícil, ten a Crono y a Frog usando X Strike y a Lucca usando tónicos en todo el mundo. Lucca también puede usar Flame Toss por un daño decente.

Una vez eliminado, abre los dos cofres (uno de ellos tiene al canciller real) y luego habla con la Reina para regresar al castillo. Si no abres el Cofre, el canciller saldrá por si solo en un apuro.

Una vez que aparezcas en el Castillo, Frog dirá unas cuantas Boludeces no tan tontas, y dejara el grupo. Sube a donde perdiste a Marle (que feo sonó eso!) y ella reaparecerá y se unirá a ti. Vuelve a hablar con los reyes y luego sal de allí. Vuelve a hablar con Frog, y finalmente se ira.

Nosotros supuestamente tenemos una familia que mantener (Digo, los del juego, si tu... hmmm... mejor me callo) así que anda al sitio donde caíste cuando entraste la puerta del tiempo. Allí Lucca demostrara su inteligencia y poca modestia y usara un elemento clave, la llave de... la puerta (traducción literal). Por fin, volverán a su tiempo.

-1000 DC: Feria Milenaria.

Ahhhh, hogar dulce hogar. Lucca te pedirá que escoltes a Marle a su casa, ya que ella tiene unos asuntos pendientes, Así que vayamos a llevarla a su humilde casita (El Castillo de Guardia).

-1000 DC: Castillo de Guardia.

En cuanto entres al castillo, y tras una escena, Crono será arrestado y llevado a juicio por el supuesto secuestro de Nadia. En esta bonita escena serás declarado inocente si:

- NO te comiste la comida del viejito en la feria.
- Le devolviste el gatito a la niña en la feria.
- Hablaste primero con Marle antes de recoger el collar.
- NO le dijiste que si a Melchior cuando te pregunto por el Collar de Marle.
- negar completamente que te atrajo su fortuna. (No recuerdo la pregunta real pero como guía podría ser "Did her money/wealth/fortune tempted you?")
- Esperaste a Marle que eligiera sus caramelos.

Si por el contrario te comiste la comida del viejito, no le diste el gato a la niña, recogiste el collar primero, le pediste a Marle vender su Collar y jalaste a Marle tres veces cuando pidió sus Caramelos, serás encontrado culpable.

(haha! Te jorobaste!)

No importa si fuiste inocente o culpable, ya quede cualquier manera te esperan 3 días de prisión. Si eres encontrado inocente, el canciller se las arreglara para agregar tu ejecución.

En general, la única diferencia será que encontraras un Ether en tu celda si eres inocente. Aquí tienes dos opciones: Pegarte a la reja para agitarla 3 veces, o esperar tus tres días tranquilito en tu celda, que es mas sencillo.

Si eliges ponerte fastidioso, el guardia entrara a darte un trompón. Cuando se voltee, dale a A para sacar tu espada y acabarlo. Luego al salir te las veras con el otro guardia.

Durante tu "paseo" puedes acabar a los guardias que encuentres dándole por la espalda. Si te ven, entraras en una batalla. Los guardias tienen 60 HPs y son lentisimos. Sigue por las escaleras hacia arriba a la izquierda, los Blue Shields(24 HPs) solo pueden ser eliminados cuando sacan la cabeza por un ladito de el escudo. Sigue hasta la otra torre y luego hacia arriba hasta la sala de ejecución. Libera al chico de la guillotina, te ayudara luego, y entra al siguiente cuarto y elimina a los Decendants para tomar la Bronze Mail.

=Si Eliges quedarte quieto, aparecerás aquí y Lucca te salvara el trasero justo a tiempo, así que sigue desde aquí=

Lucca estará en tu equipo si te quedaste quieto en tu celda, si no, aun estarás solo. Sigue hacia arriba, cruza el puente y toma las escaleras hacia arriba a la izquierda otra vez. Sigue subiendo hasta que llegues a la oficina del supervisor, que estará muerto, si Lucca te rescato, o tratara de huir, aunque también morirá a manos de Lucca. Revisa el cuerpo por 5 Tónicos medios, salva el juego ,y sube a cruzar el puente, hasta que te las veas con el Dragon Tank.

Dragon Tank: Cabeza: 600 HPs. Cura todo el tanque, ataca con fuego y láser(ataque de oscuridad, esto se aplica a todos los ataques láser- incluidos los de Robo)

Cuerpo:280 HPs, ataque láser muy débil y misiles a un solo objetivo(ataque físico).

Rueda:290 HPs, es el mas destructor. Su ataque daña tanto a Crono como a Lucca por una buena cantidad de energía. Todo el tanque es inmune al fuego.

Estrategia: Acaba primero con la cabeza del tanque. Crono deberá usar cuanto truco tenga bajo la manga, Lucca le queda mejor usar ítems para ayudar a Crono. Luego acaba con la rueda, que es la que causa mas daño, y por ultimo el cuerpo. Puede resultar difícil, pero con suerte lo lograras.

Una vez derrotado, Crono saltara y reventara el tanque. El Canciller y unos guardias intentaran arreglar el tanque, pero este caerá y el puente colapsara con el. El canciller y los guardias quedaran como puente humano. Corre a la salida y sigue hasta que llegues a la puerta principal del castillo. Allí encontraras a Marle, que como toda Adolescente problemática peleara con todo el mundo y se unirá a ti. No tendrás a donde ir, los guardias solo te dejaran ir a la derecha en el bosque. Allí encontraras una puerta del tiempo. No hay salida, y como Marle dice "este sitio apesta", así que vayámonos por allí.

-2300 DC, Domo Bangor:

Aparecerás en un pequeño cuarto con una puerta. No trates de abrirla, por ahora no puedes. Lucca dirá que este sitio es muy avanzado (Aunque yo ya te dije el tiempo) (Sorry ^_^). Sal de aquí y dirígete al sur, hasta el Domo Trann.

-2300 DC, Domo Trann:

Habla con todos aquí, cómprale cosas al tipo de la izquierda si las necesitas, y puedes usar la maquina que parece una computadora, ese es el Enertron. Te curara, aunque supuestamente te dejara hambriento. No te preocupes por eso, a ti no te afecta. Tu próximo objetivo es el Laboratorio 16, al noreste del Domo Bangor.

-2300 DC, Laboratorio 16:

Aquí encuentras unas ratas que corre por parámetros definidos, si las chocas pedreras un tónico. Los únicos enemigos potenciales son los Meat Eaters (75 HPs, curan a SUS aliados). Otros serán los Octopods (130 HPs, sencillos) y los Craters (80 HPs, familiarízate con esas cosas, aparecen luego en el juego) y los Mutants (300 HPs -!- pueden robar energía) que son los bichos grandotes.

En general, sigue el camino hasta salir de allí. Los Shadows son un tipo nuevo de enemigo, ya que son básicamente intocables con armas, solo funciona la magia con ellos (Por ahora, Flame Toss, Fire Whirl o Slash sirven). Tienen 1 HP de energía. Al Salir de aquí, ve al este por el Domo Arris.

-2300 DC, Domo Arris:

Aquí encontraras a algunas personas, entre ellas otro pariente de Marle- pero este se me olvido el nombre!- así que habla con todos. No deberías necesitar mas ítems, pero puedes comprarle cosas a la chiquilla de la izquierda. Aquí también hay un Enertron disponible. Baja las escaleras esas "sospechosas" (recuerda ese principio "básico" de los RPGs) (LOL!). Allí abajo veras una computadora "sospechosa" pero no lo suficientemente "sospechosa" como para que parezca algo importante por ahora.

Sigue por las vigas, no le pares a la rata (aunque en mi opinión quien puede ignorar semejante roedor) y sigue hasta un pequeño cuarto. Allí, cuando entres, serás atacado por el Guardian.

Guardian: 1200 HPs, no ataca por si solo, solo con sus acompañantes.

Bits: 270 cada uno. Contraatacan si se ataca al guardian.

Estrategia: Esto es básico, acaba con los dos Bits, y luego elimina al Guardian.

De esa manera no sufrirás el menor daño. El Guardian contraatacara si lo atacas mientras los bits están en pie.

Una vez muerto, sigue adelante y entraras a una especie de Congelador. Ahí veras un desagradable cadáver, y un cofre. El Cadáver dice (bueno, una nota allí) que la rata no es una mera estatua.

Cuando salgas, veras a la rata allí parada en las vigas. Si te acercas, correrás.

Corretéala y agárrala con A, y te dirá un Password.

Vuelve al primer cuarto donde estaba la computadora "sospechosa". Usa el password

que te dio la rata (L y R+A). Si estas jugando en un emulador, configura las teclas todas para la misma tecla. La puerta de la derecha estará al alcance ahora.

Rats(45 HPs), Buggers(100 HPs, atacan CUALQUIER cosa biológica cercana a ellos, incluso las Rats), Bugs(89 HPs) y Proto 2(128 HPs, mas o menos peligroso) son los enemigos aquí presentes. Básicamente, sigue el camino mas obvio hasta que veas la puerta en donde hay una gran computadora. Deberás usar el password otra vez. Lucca activara la computadora y verán la localización del Geno dome, y Marle jurungara la computadora y verán el hipotético Día de Lavos.

Puedes volver a jurungar ambos puertos para ver ambas informaciones otra vez, pero es tu decisión. Ahora vuelve a la zona habitada y tras una gran sorpresa general Doan(el viejito) te regalara la Bike Key. Ahora dirígete a el lab 32 que se encuentra por aquí cerca.

-2300 DC, Lab 32.

Ve hacia el norte hasta que veas un carro. Trata de usarlo y unos robots te atacaran, pero una cosa llamada Johny los detendrá y te retara a una carrera. Es sencillo de vencer, simplemente trata de no chocar contra el, y usar un turbo cuando falten 40 o menos metros en el contador. Si por ningún medio puedes derrotarlo, simplemente trata de pasar por el Lab 32. Así lo derrotas, trata de volver, y elimina los enemigos por experiencia, y de paso puedes conseguir el Race Log, que graba tu mejor velocidad final cuando corres contra Johny. Una vez que acabes aquí, dirígete al este hasta el Proto Dome.

-2300 DC, Domo Proto.

Aquí lucharas algunos Buggers, y al final veras una puerta trancada y un robot que se ve muy malogrado. Usalo, y Lucca se fajara un rato en arreglarlo. Una vez listo, el se unirá a ti como Robo.

La puerta que se encontraba allí estaba cerrada por falta de electricidad, y Robo recomienda visitar la Fabrica cercana para restablecer el poder. Debes dejar una de las chicas para que Robo nos acompañe, llévate a Marle, ya que puede usar su curación, y el fuego no es muy útil contra las maquina. Lucca funcionara casi igual, pero sin poderes de curación, aunque tiene Disponible Hypno Wave, que puede ser útil también.

-2300 DC, Fabrica.

Esta fabrica es una parte algo confusa(aparte de la información disponible en el juego acerca de esta parte son en su mayoría sandeces) así que me iré mas a fondo aquí.

Entra a la fabrica, y usa la computadora justo al frente tuyo. Robo desconectara el sistema secundario de seguridad, y los láseres que no te permitían pasar desapareceran. Una Acid(10 HPs, esta cosa tiene una defensa insólita) caerá del techo, acaba con el. Sigue y jurunga los Debuggers(120 HPs, una actualización de los Buggers) para eliminarlos. Al este esta nuestro camino, a la izquierda esta la computadora central de seguridad, ZABIE. ("sospechoso", no?)

Esos discos brillantes son ascensores. Toma el de el este, y aparecerás en una nueva sección de la fabrica. En la puerta cercana hay un Mid Ether, y al sur-sur oeste esta un cofre con el arco Robin para Marle. Luego sube a la cinta

sin fin evitando los robots, si los atascas una maquina te llevara a tres peleas consecutivas, con Debuggers y Protos 3(256 HPs, yep, adivinaste, una mejora al Proto 2).Una vez que llegues al fin, baja las escaleras y sigue al sur.

Llegaras donde hay unos cuantos Bugs y algún que otro enemigo. Estarás en el piso superior. Por aquí consigues los controles de la maquina, uno es XA y el otro es BB- olvide completamente donde te los dan, pero el hecho es que los sabes. Fijate el camino que se libera, y luego baja y síguelo. Al final, sigue al norte y veras una computadora donde te darán el código maestro, que es, muy ingeniosamente, X A B Y(Zabie=Xaby)(Era "sospechoso", ah?).Ahora vuelve al primer cuarto, y en lugar de tomar el ascensor del este, vete por el otro.

Ahora sigue al sur, llega al cuarto donde hay una computadora y unos láseres, nuevamente, usa la computadora y se abrirá una escalerita. Unos Acid y Alkalines

(9 HPs, una defensa casi tan sádica como la de los Acids),acaba con ellos y baja la escalerita. Sube hasta que encuentres la ultima consola, allí da el código de Zabie-X A B Y, y entra. Allí activa el switch, y restauraras el poder. Pero, condenado pero, el sistema se sobrecargara, y tienen que huir. Retrásate todo hasta que te detengan los Robo Series. Una serie de eventos pasaran, y robo será masacrado. Por suerte, Crono no estará muy contento- y eso que el ni habla, así que te imaginaras el carácter de Lucca y Marle.

Series Robo:180 HPs. Atacan con Beast throw, Rocket Punch, ataques normales, y área Bomb.

Estrategias: son sencillos. Crono y Lucca pueden usar y abusar de el Fire Whirl por una victoria fácil, y Marle puede dejar a Crono el trabajo y dedicarse a curar.

Lucca o Marle se llevaran a Robo junto con Crono, y Lucca lo reparara una vez mas. Una vez listo, los cuatro atravesaran la susodicha puerta en el Domo Proto, y llegaras a una nueva puerta del tiempo, aunque esta vez algo saldrá diferente...

-???? ??, El fin del tiempo.

Aterrizaras en un sitio, que definitivamente no se ve normal. Veras a un tipo durmiendo parado(¿?) que te explicara de que no mas de cuatro personas pueden viajar en el tiempo al mismo tiempo(ahhh, claro, que bandera!), así que tendrás que dejar a alguien atrás. En mi opinión, por ahora, Robo es el mas inútil.

Ahora también podrás viajar de una manera, digamos, mas ordenada. Notaras que caíste en una especie de punto o pilar brillante, estos son los llamado Pilares de Luz. Estos aparecerán a medida que los descubras, hay 9 en total.

Por ahora están disponibles los de 2300 DC, Proto Dome(que es de donde vienes) 1000 DC, Villa de Medina, y 65.000.000 AC, Montaña Mística(no vayas allí todavía). Hay un bote con una estrellita arriba justo a la derecha de el tipo que maneja las cosas- vamos a llamarlo el Vigilante, como en la guía de Ed ^_^- que te manda directo al llamado día de Lavos, en 1999.Por ahora, tirarse

por allí es una muerte segura, luego tendrás chance de medirte con el Sr. Lavos. A la derecha del Vigilante hay un punto de salvada y un potecito que te recupera HPs y MPs.

El Vigilante también te recomendara que visites justo atrás de el. Al entrar, veras una de esas bolas peludas, llamada Kilwala. Este, sin embargo, es especial.

El es un ente que se hace llamar Spekkio, el Maestro de la Guerra. Te preguntara

que como se ve, fuerte o debil- si tu eres debil, el se ve débil. Si tu eres fuerte ,el se ve fuerte. El cambiara de forma de acuerdo a tus niveles. Esto lo veremos luego. Por ahora sigue sus instrucciones. Desde la puerta, da tres vueltas en la dirección del reloj por todo el cuarto. Luego habla con el y hará que tus personajes, los que pueda, aprendan a usar magia. También puedes luchar con el.

Spekkio Nivel 5+:(Forma Kilwala)800 HPs. Usa Lightning, Ice, Water y Fire.
Estrategias: Spekkio, en cualquier forma, es condenadamente difícil. Todos los ataques deben ser mágicos para dañarlo, no puedo darte as consejos, mas que tener muchisimo cuidado.

Spekkio Nivel 5-:(Forma Sapo)200 HPs. Usa los mismos ataque que la forma Kilwala.

Estrategias: Spekkio estará así si llegas a este sitio con un nivel menor a 5,y en lo que a mi concierne, eso es imposible.(Casi).Yo lo vi usando trucos de game Genie...

Spekkio Nivel 15, probablemente(Forma Goblin)1500 HPs. Usa los mismo ataques que la forma Kilwala.

Estrategias: no ha variado mucho. Dale con tus mejor tiros y ten suerte.

Spekkio nivel 25,probablemente(Forma Onmicron)5000 HPs. Usara Lightning 2, Fire 2 y Ice 2.

Estrategias: Yikes!Marle, Lucca y Frog tienen el filo aquí, pero sigue siendo bastante difícil...

Spekkio nivel 40(Forma Masamune)10000 HPs. Usa los mismo ataques de la forma Onmicron, mas Dark Bomb, Chaos Barrier y una ataque de muerte instantánea, que a veces falla.

Estrategias: Lucca, Marle y Magus son recomendables aquí. Este tipo es bastante difícil.

Spekkio nivel 99(Forma Nu)20000 HPs(!).Usara Luminaire(;)Flare (;!)Dark Matter (;!;),Halation(CaRaJo!)y Salt, que cura a un personaje al completo.

Estrategias: Este bicho es casi imposible. Halation te caerá como una maldición una y otra vez, pero eso puede ser aprovechado usando Grand Dream. En General, usa tu mejor equipo, y prepárate para una infernalmente intensa pelea.

En fin, Spekkio será tu prueba de que si eres realmente bueno. Ya que estés listo con Spekkio, dirígete de vuelta a tu tiempo, ya que el vigilante nos recomendó que fuéramos a hablar con nuestros familiares(Como si nos importara...tenemos un mundo que salvar! Y solo tenemos 100 años!).Metete en el pilar que te lleva al 1000 DC.

-1000 DC, Villa Medina:

Tripping! Salimos en el closet de alguien!...Estos Imps al parecer no nos tienen resentimientos...Incluso si jurungas la torta que hay en la mesa te la dan para recuperarte. Te dirán que vayas al oeste con Melchior. Vamos para allá...No es recomendable meterte en las tiendas a no ser que quieras darte unos palos...y luego pagar un dinero masivo por cosas normales...

-1000 DC, Casa de Melchior:

No hay mucho. Tiene algunas armas, pero en general simplemente te dice que hay un remolino en la cueva cercana...vamos para allá...

-1000 DC, "cueva cercana" Cueva de Heckran.

Este sitio es muy sencillo, los enemigos aquí son fáciles, pero todos son tremendamente resistentes a los ataques físicos. Octoblushes (80 HPs), Jinn Bottle (90 HPs), Tempurites (88 HPs), RolyPoly (Estos ya son viejos conocidos) y Cave Bats (¿? HPs). Usa Fire, Slash, Lightning o Ice en todos los ataques. Laser Spin es útil también.

De resto, sigue el camino casi predeterminado, y cuando veas un punto de salvada, graba y cura que te viene un jefecito.

Heckran: 2000 HPs. Magias de agua, contraataques y ataques físicos. Fácilmente derrotado... Si el tipo se acurruca y te dice algo fuera de lo común, no lo ataques. Cuando se levante y se mueva un momento a los dos lados, entonces puedes atacar con seguridad. Si no, entonces te atacará con magia potente de agua... y eso no es nada bueno.

Una vez derrotado, el tipo dirá cuatro estupideces acerca de Magus... y se largará. Metete en el hueco siguiente y aparecerás frente a casa de Lucca. Metete allí.

-1000 DC, casa de Lucca.

Habla con el papá de Lucca y te dará el Taban Vest, una excelente armadura que solo puede usar Lucca. Equípasela - aumenta velocidad y ayuda defensa del fuego. Ahora anda a la casa de Crono.

-1000 DC, casita de Crono.

Hmmm... reunión familiar, bla, bla, bla. Sal de allí, entra en las puertas del tiempo que hayas visto por allí (El bosque de Guardia y la Feria Milenaria) y luego dirígete al 600 DC, Cañón Truce.

-600 DC, cañón Truce.

Anda al puente de guardia y habla con el tipo de la armadura dorada. El te dirá que su armada necesita provisiones. Vete al Castillo de Guardia y habla con el Chef. Sal de allí, y el Chef te detendrá y te dará las provisiones. Vuelve al Puente y prepárate para la batalla. (asegúrate de darle la comida al tipo de la armadura Dorada.).

-600 DC, Puente de Guardia.

El Puente está a punto de caer, es hora de ayudar a nuestros antepasados. Habla con el Capi y dile que si lo vas ayudar, te dará un casco. Ahora, a la batalla. Tendrás que vértelas con varios grupos de Desceased (110 HPs, resistentes a los ataques físicos) y con Ozzie - Es tu decisión, o le caes a Ozzie o le das a los Desceased, ambas son buenas opciones. Una vez que le des a Ozzie lo suficiente los Desceased caerán por ellos mismos, pero Ozzie no ataca, los Desceased lo hacen.

Al final Ozzie llamara al gran Zombor a darte caña.

Zombor: Parte de Arriba, 900 HPs. Ataques físicos, y al morir usa MP Buster. Parte de abajo, 800 HPs. Ataques normales. Si ambos están en pie usaran Bolas de Fuego y una ataque físico bastante destructor que se llama "Doom, Doom, Doom".

Estrategias: Básicamente, dale hasta por la cédula. El De arriba es débil al hielo (Marle) y a la oscuridad (Robo) y el de abajo es débil al fuego (Lucca) y a la electricidad (Crono). Ataques diferentes los curaran. Cura cuando use su ataque

de "Doom, Doom, blah, blah, blah" ya que es algo peligroso.

Una vez eliminada, la cosa esa caerá, y el Puente será seguro para los seres humanos. Anda a la aldea cercana, Dorino, y por allí veras a un chico llamado Toma, en la casa del jefe. El se ira a la posada, síguelo. Habla con el de vuelta, págale el trago y te dirá algunas cosas interesantes. De aquí, puedes irte a vagar para recibir informacion, y visitar a Fiona en la casa en medio del desierto para tomar par de Items. Si no, simplemente ve a las Montañas Denadoro con Lucca, Crono y robo en tu equipo.

-600 DC, Montañas Denadoro.

Estas aquí por una cosa, la Masamune, y para averiguar que paso. Al entrar veras a Tata, el chico del que todo el mundo hablaba de que era un legendario héroe. Poco nos interesa...El chico te recomendará irte, pero esa no es la idea.

Los enemigos aquí son considerablemente sencillos. Los Goblin(148 HPs), los Bell Bird(94 HPs) y los Free Lancers(110 HPs) son los mas comunes. Por allí también veras a los Ogans, que tienen una defensa infernal, pero si usa fuego contra ellos, quemaras el martillo y quedaran como Goblin normales.

El sitio es sencillo de caminar por ahí, y con estos sencillos enemigos... Cuando veas un Kilwala, manténte molestándolo hasta que te de un ítem(Magic Tab).

Al final llegaras a una extraña cueva. Veras a un chico caminando por allí. Al fondo veras una espada. Úsala y te preguntaran que si quieres la espada. SI estas listo, diles que si, e inciaras una pela.

Masa y Mune: 1000 HPs cada uno. ataques débiles, contraatacan si ambos están activos con X Strike.

Usa Hypno Wave si puedes, si no, simplemente dales caña hasta que mueran. Ahora si viene lo bueno...

Masamune(o masa & mune): 3600 HPs. Ataca con golpes normales, y usa el ataque "Pain...".

Estrategias: Masamune es, literalmente ,un embrollo. Aparte de su físico, que ya de por si sugiere un problema, el chico es particularmente resistente. Robo y Marle deberán estar todo el tiempo curando, Lucca y Crono usarían Fire Sword y Flame Whirl en Masamune. Fire Tackle, con Robo y Lucca, también es recomendable. De Vez en cuando Masamune se gastara una pose extraña y leerás "Storing Tornado energy". La manera de disipar el ataque es con Slash, si no, tras un par de turnos usara el ataque Pain, uno de los pocos ataques de naturaleza doble del juego(Lightning y Shadow), y por tanto es completamente inmune a bloqueos. Este ataque afecta a todo el equipo.

Cuando sea derrotado, los chicos Masa y Mune dirán algunas palabras de aliento y te darán un trozo de la Masamune(Eso sonó a torta y no a una espada legendaria),mas concretamente el filo. Masa y Mune te sacaran de la montaña. Dirígete a la aldea mas al sur y busca la casa de Tata.

-600 DC , Casa de tata.

Tata y su papa tendrán una discusión y luego Tata te dará la Medalla del Héroe. Anda a la casa de Frog a el Bosque Maldito(Cursed Woods).

-600 DC , Bosque Maldito.

Aquí veras a algunos enemigos, ninguno muy difíciles: Los T´Pole(150 HPs) y los Gnawers(210 HPs, quitan una buena cantidad de energía y se la recuperan).

También de vez en cuando veras una cosa que es como un bicho de cuerpo mas o menos redondeado- triangular(aun conmigo?)con un pelito en la cabeza, de color azul, y con brazos y piernas delgadas. Esto es un Nu. Estas cosas tienen 1234 HPs,y dos ataques, uno que te reduce el HP a 1,y el otro quita solo 1 HP. El orden es aleatorio y no hay manera de diferenciarlos gráficamente.

Ellos no te atacaran por si solos, sin embargo se unirán a cualquier pelea cercana. Ellos te dan 30 puntos de técnicas, excelentes para ganar nuevos ataques.

Al norte del bosque maldito hay un arbusto muy "sospechoso" que se agita levemente. Ponte arriba de el y avanza hacia abajo, bajaras por una escalera. Abajo, recorre la casa y Frog caerá desde lo alto. Tras una conversación, un pote cercano brillara, úsalo y encontraras el mango de la Masamune. Lo "sospechoso"(Es inevitable!)es que el nombre de Melchior esta en la espada...

-1000 DC, Casa de Melchior.

Aquí Melchior dirá que te va a contar el cuento de la Masamune, aunque al fin no te cuenta un cuerno. El hecho es que dirá que la Masamune esta hecha de un metal muy antiguo, la DreamStone. Si la consigues, el te podrá reparar la Masamune. Anda al fin del tiempo para hablar con el Vigilante a ver si nos puede ayudar.

-¿?? ¿?, Fin del tiempo.

El Vigilante conoce la roca, y te dirá que es una roca muy antigua, prehistórica.

Recuerdas el pila de luz que te llevaba al 65000000 antes de cristo?Eso es la prehistoria! Vamos para allá. (Esta bien ,esta bien, me equivoque, es una roca...no un metal...)

-65000000 AC, Montañas Místicas.

Aparecerás en el aire y caerás, siendo atacado por unas cosas verdes vagamente humanas. Ellos son los Reptites. Ellos tienen 92 HPs y son muy vulnerables a los ataques mágicos .Al derrotarlos, aparecerán mas de ellos, pero una chica rubia de muy buena figura aparecerá y se llevara algunos. El resto son para ti.

Cuando los derrotes de vuelta, la chica aparecerá y se pondrá muy cercana y personal con Crono(No me he fijado que reacción tendría Marle aquí...voy a ver después),y después de una conversación en la cual a la pobre chica la reducen a un ser no pensante, se presentara como Ayla. Te pedirá que la sigas(Malpensados!),en el camino veras unos Runners(196 HPs)que como todos los dinosaurios son paralizados por el rayo de Crono. Los Kilwalas son resistentes a la magia ,y tienen 160 HPs. Al final veras a Ayla, y deberás ir a la aldea Ioka.

-65000000 AC,aldea Ioka.

Aquí hay una casa de trueques, que cambian armas y armaduras por Petals, Fangs, Horns y Feathers. También hay una chica que te da Sweet Water que te recupera la energía. En la choza de el jefe(O jefa) Ayla te espera y armara una rumba del cara...una gran fiesta.(ya se me iba el instinto...)

-65000000 AC, "la madre de todas la fiestas"

Aquí habla con todo el mundo y con tus compañeros para ver que cosas harán,

Robo probara la comida y se quejara bastante, Marle se ira a bailar y Lucca desencadenara sus mas bajos instintos(Malpensados otra vez!) y terminara ebria(lo sabia!).Tras una serie de eventos(Crono tiene una resistencia al alcohol insólita, por mas que pruebes lo que te ofrece Lucca no se mareara) (También es un bailarín simpático, por parte de Marle), habla con Ayla y te invitara a un concurso de tomar sopa(Ha! ese es la pantalla! Eso es lo que tomaba Lucca!)que deberás presionar A tantas veces como puedas. Si le ganas, te dará la Dream Stone, pero la fiesta seguirá y todo el mundo pedrera conocimiento.

Al día siguiente amanecerán como los propios aletargados tirados en el piso. Marle y Robo dirán que que paso, Lucca negara el accidente de la noche anterior (Que mas habrá pasado?) (esta bien, ya me pase un pelo...me callo)diciendo que fue una autentica señorita, aunque por una extraña razón le duele la cabeza.

Un problema...la "llave de la puerta" desapareció!(Esa es la traducción! La "gate key"!)Anda a la choza de Ayla a ver que sucedió, y ella se unirá a tu equipo. Como complemento, elige a Lucca o a Marle, dependiendo si quieres mas potencia de fuego o magia de curación. Cualquiera sirve, ya que Ayla y Crono serán tus principales aquí. Robo no es precisamente útil que digamos...

Primero te explicare el sistema de negocios aquí en la prehistoria. el Viejito tiene 4 armas y una muy útil armadura que cambiara por tres y tres de cualquier combinación de Petals, Fangs, Feathers y Horns.

Petal + Fang	=	Ruby Gun
Petal + Horn	=	Sage Bow
Petal + Feather	=	Stone Arm
Fang + Horn	=	Flint Edge
Fang + Feather	=	Ruby Vest
Horn + Feather	=	Rock Helm

Todas son armas útiles, aunque ninguna te durara mucho, y si Ayla aprende Charm, ella ya podrá quitárselas a algunos enemigos. Ahora vamos a buscar nuestra "llave de la puerta" .Vamos al sur de la aldea a el Laberinto del bosque.

-65000000 AC,Laberinto del bosque.

Habla con Kino, que estará por allí. El te dirá que el se "había" llevado la Llave, pero que los Reptites se la quitaron. Sigue las pisadas, por aquí veras algunos enemigos los Gold Eaglet(400 HPs) que se transforman en Red Eaglets con el tiempo, y los Winged Ape(450 HPs)Que son los mas ladillas de todo la prehistoria.Ellos son muy poderosos. Sigue las pisadas, como te dije, y tarde o temprano llegaras a el refugio de los Reptites.

-65000000 AC, Refugio de los Reptites.

A partir de ahora te diré si los monturas puede ser encantados con Charm, el ataque de Ayla. Pondré un guión de la siguiente manera:
(HPs del mounstruo-objeto que se gana con Charm)Got it?. No lo puse antes ya que Ayla probablemente no tendría el ataque. Tampoco lo pondré cuando no tengas a Ayla.

Evil Weevil(158 HPs-Dream Gun) ,Fly Traps(316 HPs-Dream bow) son los mas sencillos. Los Megasaur(830 HPs-Aeon Blade)Son mas complicados, aunque si Crono usa Lightning en ellos quedaran paralizados. Los Reptites ahora tienen las Magma Hands disponibles para ser quitadas. Por ahí andan también los Shitakes(158 HPs)que son prácticamente munición de los Winged apes.

Aquí la idea es que te tires por los agujeros en el piso que encuentres hasta que llegues a la guardia propiamente dicha-el cuarto nivel- donde veas a unos Reptites corriendo de un lado a otro. A la derecha esta la salida, allí veras a unos Winged apes con unos Shitakes, son algo difíciles de esquivar y al final esta la próxima salida, con su respectiva pelea. Luego,enfrentaras un Megasaur con dos Reptites y conseguirás un punto de salvada.

Luego veras a Azala y te preguntara acerca de la Llave de la Puerta.(que tal si la llamamos simplemente Gate Key?),y no importando lo que le digas, te enviara a Nizbel a darte palos.

Nizbel:4000 HPs- Third Eye. Ataca con diversos ataques fisicos, y descarga la energía acumulada cuando es atacado con Lightning y pasan unos turnos. Estrategias: Nizbel tiene una defensa física y mágica descomunal, pero como todos los dinosaurios, es débil al relámpago. Si Crono usa Lightning, su defensa bajara. Volt Bite funciona de maravilla aquí. Lucca puede usar Protect en todo el mundo para protección extra, y Marle puede usar Haste. Robo queda mejor para curar.

Cuando acabes a Nizbel, Azala te devolverá la Gate Key con las respectivas palabras de amenaza. Regresaran a la aldea y Ayla se separara del equipo. Vuelve al Fin Del Tiempo a enseñarle la Roca a el Vigilante, y luego vete a 1000 DC a la Villa Medina a Hablar con Melchior.

-1000 DC, Villa Medina:

Habla con Melchior y Lucca y el se pondrán a arreglar la Masamune. Tras un rato, estará lista, aunque Crono no puede usarla...

NOTA: Hasta donde yo sabia, la Masamune era una espada japonesa, o sea que no debería estar presente en una época medieval. Será que quisieron meter la Excalibur y no les salió?

Anda al 600 DC a visitar a Frog.

-600 DC, Bosque Maldito:

Habla con Frog y te invitara a dormir en su casa. Alli veras los acontecimientos que ocurrieron hace 10 años, y el porque de que Frog sea un sapo. También conocerás a Magus. Frog y Marle o Lucca deberán aprender nuevos ataques, en mi opinión Lucca deberá acompañarte.

Al este de la casa de Fiona, hay una montaña, la Caverna mágica. Anda allí con Frog.

-600 DC, Caverna Mágica.

Al entrar, Frog hará su demostración de poder con la Masamune y cortara la piedra en dos. Entra por allí.(recuerda llevar a Frog con Spekkio para que aprenda Magia)

Gremlins(110 HPs), Vamps(120 HPs) y creo que hay Rolys, serán los enemigos. Todos ellos deberán ser enfrentados con magia, por eso te recomendé a Lucca. Sal de la cueva por donde veas un cadáver. El tiene una nota que dice algo acerca de un mago que cambia sus debilidades. Sal de allí para tener una vista espléndida del castillo de Magus.

-600 DC, Castillo de Magus:

Primero date un buen paseo por el sitio, nota que no hay música y hay unas personas que dicen cosas muy extrañas("quieres jugar...") (Sádicos!). Esto es algo exasperante. Cuando termines ambas alas del castillo, en el cuarto principal estará un punto de salvada que al tocarlo aparecerá Ozzie.

Ozzie dirá algunas cosas algo pomposas, y te retara. Prepárate que ahora tendrás unas interesantes peleas. Los enemigos aquí serán los Violet Hench(180 HPs), los Sorcerer(220 HPs) que curan a sus aliados, los Grimalkin(120 HPs), los Roly Bombers(99 HPs) que al morir explotan causando un buen daño al equipo, los Jester(450 HPs) que tienen la peculiaridad de que si los atacas con magia, ponen defensa mágica, si los atacas físicamente, ponen defensa física. Pero obviamente no pueden tener las dos al mismo tiempo. Los Outlaw(128 HPs) inmunes al fuego y relámpago, y los groupies y Flunkies que tienen 390 HPs y un surtido colorido de ataques normales. Los Vamps, los Roly, Omnicron y los descendats están presentes en el castillo también para amargarte un poquito mas la vida.

Primero ve por el corredor de la izquierda. Aquí veras unos Omnicron y unos Decendants actuando de una manera algo extraña. Estas peleas son relativamente fáciles, aunque también son fáciles de esquivar. En el ultimo cuarto, donde estaba la espada, aparecerá Slash.

Slash:3000 HPs. Ataques físicos y Fire Ring, fuego a todo el equipo.
Estrategias: Slash no usara la espada al principio, lo que lo hace mas fácil. Usa X Strike y demás combos poderosos de Frog y Crono, y Lucca puede atacar y curar. Si trajiste a Marle o a Robo, entonces ellos deberán simplemente curar, aunque Robo puede usar Triple Raid junto con Frog y Crono.

Tras vencerlo, el dirá algunas otras cosas y sacara la espada. Nuevamente, a luchar.

Slash:4200 HPs. Usar diversos ataques físicos, Slash, y es inmune al agua.
Estrategias: Slash es mas complicado ahora, el tercer personajes, a no ser que sea Robo, deberá curar todo el tiempo. Robo deberá unirse a Frog y Crono con Triple Raid, tienes que acabar con Slash lo mas rápido que puedas.

Como premio ganaras su espada(Slash, un arma para Crono) y un Punto de Salvada. Probable que lo necesites. Ahora dirígete a el corredor derecho.

Aquí veras un grupo de chicos alrededor de un cofre, ellos son monturas. En cuanto al contenido, no vale la pena, es un Barrier(sube la defensa física de un personaje por un tiempo, pero dura muy poco).siguiente, veras a algunos personajes familiares- incluso a Lucca- pero son todos monstruos. No hables con ellos si no quieres pelear.

Al final, confundirán a un monstruo en el poderoso hechicero Flea. Es un simple Jester, acaba con el, y prepárate para una gran pelea. Flea aparecerá, y tras una discusión acerca de su sexo-Frog dirá que es una chica, Robo dirá que se ve muy femenino/a, Flea lo que hará será confundirte mas- que en mi opinión es una chica(Tiene senos! Velos en el cualquier foto dibujada por Akira Toriyama! TIENE SENOS!!!), se armara la pelea en un fondo interesante.

NOTA: Has notado los nombres? Slash(El guitarrista de los Guns ´N´ Roses) Flea(Bajista de los Red Hot Chilly Peppers)y Ozzie(Ozzy Osborne, cantante de Black Sabbath). Quizá no sea mas que una coincidencia, pero es muy interesante.

Flea:4000 HPs. Ataca con Waltz of Wind- caos al objetivo o dormirlo- Wind of Poison- envenena a TODO el equipo- o Prism Beam- cega a TODO el equipo- y hacer que Crono ataque a todo el mundo.

Estrategias: Flea es un(a) adversario(a) muy difícil. Sus diversos ataques que cambian objetivos lo(a) hacen algo complicado(a). X Strike, Triple Raid, Fire o Ice Sword, y demás son los ataques a seguir. Frog aquí quizá sirva mejor usando siempre Heal. Este(a) tipo(chica) es tremendamente resistente.

Cuando termines a Flea, dirígete al salón principal(Si quieres ve a curarte al punto de Salvada que dejo Slash), y al tocar el punto de salvada allí presente. Deberás luchar algunos enemigos, y al final veras a Ozzie, que correrá.

La siguiente habitación hay dos cofres importantes (una armadura y una arma creo que para Robo),y una cantidad de Guillotinas, que aunque no te pueden eliminar, te bajan energía. Esquivalas si puedes. Al final Ozzie volverá a salir corriendo.

El siguiente cuarto tiene enemigos y escaleras. Aquí puedes evitar a los Roly Bombers que vienen rodando bajando por las escaleras. Esta vez no veras a Ozzie, pero sigue tu camino.

El siguiente cuarto es un corredor con trampas ,si pisas mal, caerás y deberás pelear con algunos enemigos. Al final, Ozzie volverá a correr, esta vez por ultima oportunidad.

Siguiente cuarto, es casi igual al tercero, con escaleras.

El siguiente cuarto presenta varias peleas con Jesters, Groupies y Outlaws, también hay Sorcerors(Creo, creo, no estoy seguro)con dificultad creciente. (Numéricamente hablando, la ultima es una de las batallas mas bestiales que hay en el juego.)La ultima puerta esconde a Ozzie.

Ozzie: HPs desconocidos. Contraataca con un ataque de hielo.

Estrategias: Como tiene su barrera de hielo, no puedes dañarlo demasiado. Sin embargo, dale a las palanquitas a los lados, y cuando bajes las cuatro, Ozzie caerá por un agujero.

A la derecha habrá un punto de salvada ,coge los cofres, y luego dirígete al punto de la izquierda que te mandara a un cuarto con una gran escalera. Un bululú de Vamps te perseguirán, así que corre hasta el próximo cuarto. Al entrar, camina hacia arriba, y cuando las luces se enciendan, te encontraras con Magus.

Magus:6666 HPs(¿?).Ataca con Lightning 2,Fire 2,Ice 2 y Dark Bomb. Usara Geyser y ataques normales.

Estrategias: Primero y principal, asegúrate de que estés al menos al nivel 25.Si no, puedes perder la cordura.

Como regla general, Magus atacara con el elemento con el que sea débil en ese instante. Si el usa Lightning 2,sera débil al relámpago de Crono, y cualquier otro ataque mágico lo curara. Los mismo ocurre con sus otros ataques. Dark Bomb puede ser contraatacado con Laser Spin. Si no tienes un ataque disponible en ese momento, entonces atácalo con Frog hasta que cambie su ataque. Los ataques físicos le hacen poco o nada, la magia es lo importante, Cuando le bajes 3333 HPs, entonces será vulnerable a cualquier ataque. Recibirás un mensaje que dirá "Magus risks casting an Spell"(Magus se arriesga recitando un hechizo),y tras unos turnos usara nada mas y nada menos que Dark Matter. Cura después de eso.

Al vencer a Magus, una descomunal puerta del tiempo se tragara a todo el mundo y ustedes irán a parar a la prehistoria. El paradero de Magus es desconocido.

-65000000 AC, Aldea Ioka.

Despertaras en la choza de Ayla.(...)Frog preguntara por Magus, pero ustedes

fueron los únicos que encontró. Que frustraste.

La aldea Laruba fue asaltada por los Reptites, y Ayla no estar contenta. Ayla darles caña a malditos Reptites. Yo tarzan tu jane. Yo callarme. (Era inevitable. Me da gracia como habla Ayla)

Sigue a Ayla a el nido de los Dactyl(Dactyl Nest).

-65000000 AC, Nido Dactyl.

Aquí te encontraras a los Cave Apes(483 HPs),l a "actualización" de los Winged Apes. También habrán Shist(250 HPs) y los Avian Rex(327 HPs), que si mal no recuerdo, es curado por el relámpago de Crono.

En el pico de la montaña veras a Ayla junto con unos Dactyls(Pterodactilos, los dinosaurios con alas),y tras una conversa se unirá a ti, y juntos irán a acabar con Azala y los Reptites.

Hay un castillo al sudeste de la aldea, esa es la guarida del Tyrano. Ese es el refugio de Azala.

-6500000 AC,Guarida del Tyrano.

Aquí hay unos nuevos Reptites, los Violet Reptites(336 HPs- tónico),nuevos Megasaur, los Terrasaur(1096 HPs-Lapis),y unas rocas vivientes que atacan a los enemigos de los que los atacaron, los Volcanoes(257 HPs-lapis).También hay una no saludable cantidad de Cave apes y Avian Rexs. Frog y Marle funcionan bien en esta área por sus ataques de agua y hielo. Los cofres aquí tienen forma de huevo, no los pierdas.

Metete por la puerta de la derecha, baja las escaleras, y procede a liberar a los chicos que están allí encerrados. Sigue al la izquierda eliminando Reptites, y encontraras a Kino encerrado en una celda. Ayla liberara a Kino de una muy extraña manera, y síguelo, que el abrirá la puerta izquierda, y obviamente sigue por allí.

En este cuarto notarás que los switches tiran monstruos a los agujeros. Ve por la derecha siempre, hasta que llegues a un salón con dos huevos. El de la derecha te tira a una celda donde lucharas con los monstruos que tiraste a el agujero. Eso te puedes dar algunos nivelitos de experiencia.

Por la izquierda, saldrás a una especie de balcón, donde lucharas algunas batallas. Entra en el próximo cuarto, recoge los premios,y luego sube las escaleras. Anda a la derecha, activa los switches,y devuélvete por la puerta que abriste. Allí veras a Nizbel dos. Habla con el y trata de pasarlo. Se iniciara la batalla.

-Nizbel II:7000 HPs-Third Eye. ataca con ataques(Valga la redundancia) físicos y libera la energía eléctrica acumulada.

Estrategias: La única diferencia es que si lo atacas con un golpe normal cuando le bajaste la defensa con un relámpago, su defensa vuelve a subir. Usa a Frog(o Marle, aunque Frog es mejor aquí)para curar, y que Ayla y Crono usen Volt Bite.

Sigue al siguiente piso, vuelve a activar switches para abrir otra puerta, y al final encontraras un largo puente. Trata de equipar a tus personajes con armaduras con protección al fuego(Taban armor, Ruby Vest)y prepárate que al final veras a Azala y su mascota, el Black Tyrano.

-Azala:2700 HPs. Ataca con diversos tipos de acciones telekineticas. Puede

dormir o confundir a tus personajes.

Estrategias: Tienes que acabar con Azala primero para eliminar a el Black Tyrano. Azala es muy resistente. Usa Confuse o Cat attack, o Rock Throw para eliminarlo, no es demasiado complicado.

- Black Tyrano: 10500 HPs. Ataca masticando a un personaje ,fuego masivo a los personajes.

Estrategias: Este tipo es particularmente difícil. Al acabar con Azala, el bajara su defensa y comenzara a contar. al llegar a cero, rostizara a todo el equipo con un ataque realmente poderoso de fuego. Tras eso, pondrá su defensa de vuelta y atacara con mordiscos a los personajes. Lo ideal seria que le dieras con todo lo que tengas (Leap Slash, Spire, Volt Bite) mientras cuenta. Tras el fuego, cura a tus personajes. Tras un rato quizá lo derrotes.

Al acabar con El bicho, Lavos, que parecerá un Cometa y fue llamado por Azala, se estrellara contra la guarida. Tras unas palabras de Azala, ustedes escaparan, y luego volverán a ver si pueden atrapar a Lavos. Nope, ya esta profundo bajo tierra. Allí verán una puerta, esta te llevara a la era del hielo...

-12000 AC, La era del Hielo.

Sal de la cueva, y ve a la derecha a la puerta del cielo (Sky gate). Conocerás el reino mágico, The Magic Kingdom, y cerca veras la ciudad Ehnasa.

-12000 AC, Ciudad de Ehnasa, reino de los sueños.

Aquí conocerás lo que pudo haber sido la Atlántida. Realmente este es el reino de los sueños, y un reino mágico, es un sitio realmente bonito- Imagínate este sitio con los gráficos de hoy en día, y quedarías asombrado.

Al entrar veras a un bicho parecido a Masa o a Mune, solo que es "una" y se llama Doreen. También por aquí conocerás un chico de pelo azul llamado Janus, que tiene un Gato y es algo antipático. También hay algunos libros particulares que uno llama al agua, otro al aire y otro al fuego. Ábrelos en ese orden, y se abra una puerta secreta, donde hay un Nu y un libro que dice lo que quizá sea mi lema: "Toda vida empieza con Nu y termina con Nu... Esa es la verdad!... Esa es my creencia!... al menos por ahora" (cambia la palabra "Nu" por "energía" y termina como el principio de la termodinámica, la ley que rige la naturaleza "La energía no se crea ni se destruye, solo se transforma"). Habla con el Nu y puedes retarlo. Si aceptas, te iras en una muy difícil batalla contra 6 (!) Nus por una Magic Tab, una Speed Tab, y una buena cantidad de puntos de Técnicas (180, para ser mas exactos). Si pierdes puedes volver a entrar a intentarlo otra vez.

Sal de la ciudad y entra en a puerta del cielo cercana, luego a la siguiente, y entra a la reino de la ciencia, Kajar.

-12000 AC, Ciudad de Kajar, Reino de la Ciencia.

Este sitio es algo mas pequeño que Ehnasa, pero hay algunas cosas interesantes. Primero vuelve a hacer la combinación para entrar a un cuarto con la Black Rock (para la técnica Dark Eternal, aunque aun no tienes a Magus), y un libro que dice el final de algo, tendría que leerlo mas detenidamente.

Ahora vete a el palacio de Zeal, arriba de todo. También puedes chequear el Black Bird, pero no es necesario.

-12000 AC ,Palacio de Zeal.

Aquí habla con todo el mundo. Hay una mujer que te preguntara si te gustan las plantas, dile que si y que la plante en secreto. Si no la consigues, ya habrá mas chance luego. Luego dirígete al dormitorio de Janus y Schala, los hijos de la reina Zeal, al noreste. Allí habrá una bonita escena, y luego sigue a Schala al la puerta del medio, allí veras como abre la puerta con un "sospechoso" collar parecido al de Marle. Dirígete a la puerta de la izquierda ahora, y conocerás a una maquina de nombre Mammon(de actitud no se), la Mammon Machine, que esta siendo usada para tomar energía de Lavos para construir el Palacio del Océano. Allí cargaras el collar de Marle con energia, y luego ve a la puerta donde viste a Schala abrirla, y te encontraras con que están la Reina Zeal(La Bella Reina de este mundo, aunque esta algo chiflada, que sometió a los humanos que no tenían poderes mágicos y los obligo a vivir en la tierra, bajo el duro clima de este tiempo)(Hmmm...que malvada!, no?), Dalton(el jefe del ejercito), y el famoso Profeta, que también resulta "sospechosamente" conocido. Ninguna se esperaba esta sorpresa, y para ti, te resultara una muy desagradable sorpresa que te manden al Golem.

-Golem:9000 HPs. A taca con Fire, Fire Ring, Laser Spin, Ice, Water 2, el ataque de Nizbel eléctrico, Iron Orb(Corta en dos la energía de un personaje), ataques normales y gracias a dios mas nada.

Estrategias: Aquí hay un pequeño truco. Si te fijas, los ataques de fuego son los mas débiles, y el Golem usara los ataques que tu uses contra el. Equipa a todo el mundo con Ruby Vests, a Lucca con el Taban suit si ya lo tienes (No estoy seguro si ya lo puedes obtener), y pon a Crono, Lucca y Frog en tu equipo. Usa Fire Sword 2 hasta que muera, y Frog puede curar.

Pierdas o ganes, La Reina Zeal los capturara de cualquier manera.

Janus y Schala los liberaran, pero el Profeta aparecerá, y querrá acabar con ustedes, pero la princesa y el príncipe lo detendrán. Decidirá que te mandara de vuelta por donde viniste, y hará que Schala cierre la puerta tras ustedes. Anda con los Dactyls a donde puedas tomar una puerta al fin del tiempo.

-¿?? ¿?, Fin del tiempo:

Habla con el vigilante. Te dirá que en el 2300 DC hay un domo en el cual cierta persona estaba trabajando en unas "alas del tiempo", y que eso quizá nos podría ayudar. Viaja por allá, y ve al sewer Access, el único sitio que no tocamos en nuestra estadía por allá.

-2300 DC, Acceso de la Cloacas.

Antes de ir por allí, es una muy buena idea abrir las puertas negras que tenían el símbolo en ellas. En algunas encontraras ítems muy útiles, y en especial en el domo Trann, esta el Gold Stud, que si mal no recuerdo reduce el consumo de MPs por un 75 %. Esto es tremendamente útil equipado en Lucca, Crono(aunque Crono necesita mas poder de ataque) y Marle, que usan muchos MPs. También Ayla, pero en el domo Bangor creo se encuentra el Charm Top, que ayuda con la efectividad de Charm, y eso es mucho mas útil.

Entra a el Sewer Access. Por allí encontraras un jefecito que se llama Krawlie.

Krawlie:500 HPs. Ataca físicamente y usa el ataque "I'm gonna Shred ya!" que reduce el HP a uno.

Estrategias: QUEEEEEEE????500 HPs?????...Una explicación, una explicacion. Sir Krawlie es un jefe diseñado para ser enfrentado la primera vez que llegas a el futuro. Ahora, unos cuantos ataques lo acabaran. Deje esto para este momento para no amargarte la vida.

Ya sigue el camino y entra en el Keeper's Dome.

-2300 DC, Keeper's Dome.

Si hubieras venido aquí antes, hubieras pensado que el tipo aquí estaba loco. Ahora, el tipo ya no está. Supongo que murió, al fin, se veía algo demente.

El Nu Ahora está dañado. (o algo por el estilo). Sigue el camino y abre la famosa puerta negra. En el camino encontraras puntos brillantes, estas son las últimas palabras de Balthasar. Lavos ha estado absorbiendo la energía del planeta, como un parásito gigantesco, y planea replicarse y enviar sus engendros a otros planetas para repetir su ciclo. Sin embargo, una accidente envió a Balthasar aquí, y no pudo seguir investigando en su tiempo para derrotarlo. Siguió su investigación en este lejano futuro, pero es difícil mantener la cordura en momentos como estos (NDR: Si no lo sabré yo!:) y está poniéndose viejo. El ansia volver a su tiempo, pero su cuerpo es frágil, y Ustedes son los que pueden detener a Lavos de acabar con nuestro planeta. Así que sigamos adelante para que conozcan la última y más grandiosa invención de Balthasar. (Nota: Conste que más que nada traduci los puntos para colocar este párrafo- no es que lo haya redactado yo.) (Es para que notes los pensamientos de Balthasar, no los míos).

En el cuarto final hay una especie de carro muy grande sin ruedas. Da una vuelta por él, y en lo más Arriba los personajes harán algunos comentarios (Aquí a Lucca se le quedó lo científico "Así que esta cosa es lo que dijo Melchior?") e intenta salir. El Nu vendrá con unos asientos, y te dirá que la memoria de Melchior está implantada en el bicho. Te dirá diversas cosas y te explicará como manejar la nave, y en medio de este lío, te pedirá que le pongas un nombre (El de defecto es Epoch). Luego jurunga el asiento del Epoch y te montarás en él. Elige un tiempo, y presiona A. Viajarás a ese tiempo sin tener que lidiar con las fuckin puertas del tiempo.

Ahora puedes o:

0.- Visitar al Papa de Lucca con Lucca en tu equipo y hablar con él un par de veces para que te de el Taban Suit y el Taban Helmet.

1.- Buscar los diversos cofres negros: anda a jurungar los cofres en el año 600 AC pero cuando te pregunten algo, di que NO, que NO, y QUE NO!!! NO LOS TOMES!!!. Ahora nada al 1000 AC y tómalos, ya que como todo ron, mientras más Añejo, es de más calidad (Aunque esto no se aplica a las mujeres) (...) (Sorry! a todas las chicas!!) (En serio!!) (Es que escuche esto hace un rato y me causó gracia). Las versiones buenas serán las Black, Red, Blue y White Mails, estas absorben TODO el daño que reciban de su elemento (Black=sombra, Red=Fuego, Blue=agua y hielo, White=relampago) y serán útiles en su momento. Las versiones débiles son las Black, Red, Blue y White Vest, que cumplen la misma función, pero al contrario de esas, solo absorben a mitad de daño. Hay más, pero de momento no recuerdo ni la localización ni los ítems recibidos.

2.- Ir al palacio Elemental cerca de la Villa Medina en 1000 DC. Allí te dan a elegir entre un Casco, el Safe Hat, que protege contra ataques físicos, es uno de los mejores y la Katana Swallow, que da un bono de velocidad. Ambas son buenas opciones, aunque ninguna de las dos es indispensable. En mi opinión, El casco es más útil por ahora, aunque luego podrás conseguir mejores cascos. La Katana es demasiado débil y muchas armas la hunden.

y 3.- Ir al 12000 AC, para salvar a Schala y a Janus.(y al gato).

-12000 AC, Caverna Terra.

En el primer Sky Gate que veíamos, la que iba a Ehnasa, si vas a la izquierda hay una pequeña tienda. Entra allí. Esta es la villa de los de la tierra, los Earthbound, los humanos que Zeal condeno a vivir bajo el inclemente clima de este mundo(los que vivían en el reino de la magia eran los Iluminados, o Enlighten ones).Entra allí, habla con todo el mundo, aquí hay una posada gratis,

Mas adelante esta la Beast Lair. Te habrán dicho que este sitio es peligroso, pero Schala te suplico que salvaras a los tres Gurus,y que detuvieras a Lavos(Y vas a hacer a suplicar a una princesa?¬_¬ -gives you The Evil Eye) y que Melchior esta atrapado en el monte Woe(Que #\$\$&°\ esta pasando aquí?) Así que ha cumplir las ordenes de la Princesa(yo no me negaría ;).

-12000 AC, La guarida de las bestias.

Aquí los únicos enemigos son las Beast(830 HPs-Rainbow Helment, quitaselos a como de lugar, son el mejor casco que hay ahora sin contar el Safe helmet) que tienen la peculiaridad de que mientras mas los ataques, mas poder de ataque ganan. Un buen equipo a seguir es Lucca, Frog y Crono, pero luego del siguiente jefe te recomiendo que metas a Ayla en tu equipo,o si prefieres, Crono, Frog y Ayla, o Crono, Lucca y Ayla si prefieres personajes femeninos. También necesitaras una saludable cantidad de ítems curativos, que los que viene esta del carajo.

Al final veras una GRAN cadena, y te atacara el Mud Imp y sus dos bestias.

Mud Imp: 1000 HPs. Ataca con piedras que te hacen dormir, y recupera a el y sus dos bestias por 150 HPs.

Red Beast: 5000 HPs. Ataca con golpes normales a un solo objetivo y a todo el equipo.Cuando dañas al Mud Imp y contraataca con una especie de X Strike. Débil al agua.

Blue Beast: 5000 Hps. Idéntica a la Red Beast, pero débil al fuego.

Estrategias: Es algo complicado. El Mud Imp tiene una defensa increíble, pero si cae ,las dos bestias mueren. La mejor manera de lidiar con el es con Rock Throw. Las dos bestias son mas sencillas. Ataca a la Red con Ice Sword,o Glacier Toss, y la Blue con Fire Sword 2. Si no tienes un elemento a mano, usa Relámpagos. Si las bestias mueren, el Mud Imp bajara su defensa un pelo, y escapara tras unos turnos. Luego sube por la gran Cadena, pero recuerda que a partir de ahora no hay regreso.

-12000 AC, Montaña Woe(Wohoo!)

Los enemigos aquí traen a la Gargoyles(260 HPs-Big Hand)que tienen una especie de combo que baja la energía de un personaje a 1(oooootra vez!).Los Man Eaters (250 HPs-Pearl Edge)que curan a los monstruos y atacan con Caos a un personaje. Y los Batam Imps, que se convierten en Stone Imps(300 HPs) una vez que reciben algo de daño. Les puedes quitar la Alloy Blade para Crono.

También veras a unas cosas que parecen piedras con patas, se llaman Rubbles. Tienen 512 HPs, y son realmente difíciles de acertar, pero el principal problema

es que usaran Lock All tan pronto comience la batalla, lo que no te deja usar Items o Técnicas en la batalla. Correrán tras un tiempo, y al eliminarlo te dan 100 puntos de técnica, y 1000 de experiencia. Hay varios de estos aquí, y mas tarde en el juego también. Trata ahora de lograr nuevas técnicas.

Aquí sigue el camino, y siempre trata de quitar a las Gargoyles, ya que, al igual que los Nu, son inofensivos solos, pero con cualquier otro bicho son una pesadilla. Recorre todo el sitio buscando a los Rubbles, y al final veras una cadena que al bajarla la escena se oscurecerá. Prepárate a vértelas con Giga Gaia.

-Giga Gaia: 9000 HPs.

-Brazos: 2000 HPs cada uno. Atacan con Pair Blaster y Dark Plasma. Si están solas, pueden usar un ataque que corta la energía en dos, curar al cuerpo, atacar con agua o con fuego.

Estrategias: Es recontra-recomendado tener a Crono y a Ayla. Usando Falcon Hit puedes quitar a los brazos del medio rápidamente, y luego darle a la cara hasta que muera. Giga Gaia revivirá los brazos rápidamente, pero a la mitad de energía, así que otro Falcon Hit lo acabara. No es demasiado complicado.

Cuando Giga Gaia caiga, Melchior aparecerá, y la montaña Woe caerá en el océano. Aparecerán todos en la Caverna de los Earthbound. Aquí Llegaran Janus y Schala, y por mas de que el jefe de la aldea le pida a la princesa que se vaya ya que peligra en un lugar tan miserable, ella volverá a pedirnos que detengamos a su madre. Tras eso, Dalton vendrá y se llevara a Schala. Cuando despiertes con Melchior y te dará el Ruby Knife. Anda a Kajar.

-12000 DC, Ciudad de Kajar, Reino de la Ciencia.

Ahora el Nu que vendía ítems venderá armaduras y armas, pero tienes que decirle que el collar no es el de Schala (simplemente dile que NO a lo que te pregunte). Ahora vete al palacio de Zeal.

-12000 DC, Palacio de Zeal.

Aquí anda directo al cuarto del trono, y te las veras de frente con Dalton.

-Dalton: 4500 HPs. Ataca con ataques de energía (Valga la redundancia) y la Iron Orb. Al morir usara Bluurp.

Estrategias: El es bastante fácil, simplemente dale con lo que tengas.

Cuando lo derrotes, el correrá por un teletransportadora al palacio del océano. Ve tras el.

-12000 DC, Palacio del Océano.

Este bonito sitio es una pesadilla. Los enemigos mas fastidiosos son los Thrashers y Lasher. Ambos tienen 666 HPs y puedes quitarles un lapis. (Lapis, no lápiz. Recupera 200 de energía a todo el equipo). También molestan bastante los Scouters, Red Scouts y Blue Scouts. Cada uno tiene un elemento-electricidad,

fuego y agua-y solo son dañados por su elemento. Cualquier otro elemento los cura, y encima son muy resistentes. Pueden usar un ataque triple bastante jorobon si hay uno de cada uno en pantalla. Todos tienen 300 HPs. Los Jinn y los

Bargesth tienen 450 HPs, primero hay que eliminar al Bargesth, ya que el Jinn es particularmente resistente con el presente. Los únicos enemigos que se podrían considerar sencillos son los Mages, pero aun ellos usan Lock. Tienen 480 HPs.

Al principio veras a Masa. Habla con el, y veras algo de lo que la Reina Zeal esta haciendo.

La primera cámara tiene su correspondiente salida a el sur. Por aquí puedes

conseguir la Demon Hit y la kaiser Arm, tiene un pasaje secreto que se consigue caminando por la puerta de la izquierda abajo. Allí comienza a pegarte a la pared izquierda hasta que atraveses la pared.

La siguiente cámara tiene algunos enemigos y un punto de salvada, seguido por una larga serie de enemigos. Sabrás que no vas a tener que agarrar mas peleas cuando veas a Mune. Sigue al sur una vez mas, y llegaras a un elevador.

Tras una pelea, jurunga el punto brillante que esta encima de una pelota, y el elevador se encenderá. Aquí te las veras con algunos enemigos mas. Puedes volver a subir por experiencia, o por si olvidaste algo, pero sinceramente no deberías autoexigirte tanto.

El próximo cuarto tiene tres switches. Activa los de los lados, y luego el del medio, y el puente se formara. Entra por allí, y te las veras con los Golem Twins.

-Golem Twins: 9000 HPs cada uno. Son idénticos a los Golems normales.
Estrategias: Debido a que son dos, esto puede ser complicado. Lucca, Frog y Crono son recomendables, ya que puedes ponerle a Lucca el Taban Suit, y el Taban Helmet, y a los dos hombres las ropas elementales de los cofres negros, y usar Fire 2 o Mega Bomb, o si ya lo tienes Flare.

Dalton aparecerá y volverá a salir corriendo (Argh!). Síguelo. Aparecerás en el nuevo salón de la Maquina Mammon (Debo decir que ese nombre me parece estúpido), y allí veras a Schala, El Profeta, Dalton y la Reina Zeal. Un Nu te dirá que te vayas, pero sigue adelante y Crono le tirara el Ruby Knife a la Maquina y ahora veras lo que es bueno.

Ahora te las veras Cara a Boca contra Lavos. Es casi imposible de eliminar- yo por lo menos, aun por el nivel 65 no lo he logrado (supongo que de cualquier manera todo seguiría como si me derrotara)- y cuando pierdas, el Profeta se revelara como Magus, e intentara atacar a Lavos. Of course, el también caerá. La Reina Zeal se unirá a la masacre y lastimara a su hija. Lavos empezara a chupar a todo el mundo hacia su boca, y Crono se levantara. Camina hacia Lavos, y el te atacara. Crono salvara al equipo aun a costa de su Propia Vida.

Crono esta Muerto. Schala, Magus y los dos acompañantes de Crono estarán en una sala desbaratada de la maquina, Schala los sacara a todos de allí. La tormenta eterna que había aquí se detendrá, aunque claro, no todo es bueno. Todo el reino mágico de Zeal colapsara y se caerá hundiéndose en el mar.

-12000 AC, la ultima aldea.

El equipo despertara en una choza. Una increíble ola se comió gran parte de la tierra, y los Iluminados sobrevivientes ahora se codean con los chicos de la Tierra. Que irónico, no?. Anda a los "Commons"

-12000 AC, Commons.

Aquí habla con todo el mundo, y luego habla con el jefe de la aldea al mas norte. Dalton aparecerá y se llevara a Epoch (que extrañamente fue encontrado junto a ustedes), y a ustedes se los lleva en cana. Es muy buena idea que llesves a Ayla desde antes que te capturen.

-12000 AC, Blackbird.

Despertaran en una celda. Todos habrán perdido su dinero y equipamientos. Uno de los personajes se percatara de una pared rota, y por allí pueden escapar.

Escapa (duh) y ponte a buscar en los cuartos cercanos para encontrar tu equipo. Los enemigos aquí son fáciles, pero si no tienes ningún equipo no los podrás atacar, salvo Ayla, ya que ella no necesita armas para pelear.

Cuando tengas todo, ve a el cuarto noroeste de tu celda y sal por el ala. Por allí puedes luchar a los Turrets (700 HPs) que dan 100 puntos de técnicas y 1000 de experiencia, pero estos si atacan, y corren mas rápido.

Al final te las veras con el Golem Boss.

GolemBoss: 15000. hmmm...

Estrategias: El tremendo jefazo de los Golems le tiene miedo a las malditas alturas! No atacara, así que trata de matarlo antes que corra.

Dalton aparecerá con una modificación del Epoch, y te atacara. El equipo lo enfrentara en el Epoch.

Dalton Plus: 3000 HPs. Básicamente los mismos ataques de antes.

Estrategias: No es demasiado difícil... Atácalo con Leap Slash, Triple Kick y un ataque de tu elección para eliminarlo.

Dalton tratara de llamar al GolemBoss, pero el ya paso a mejor vida. Caera del Epoch, y el equipo derribara sin querer al Black Bird. (tendrás que presionar Y cuando te lo pidan)
Aterrizaras en la ultima aldea.

-12000 AC, Commons.

Si no hablaste con la chica por lo de la planta, aquí esta. Dile que la plante, no que la quemes, o sino perderás una de las aventuras. También te dirán que un extraño los estaba buscando, y que estaba en la North Cape. Anda para allá.

-12000 AC, North Cape.

Aquí sube hasta el final y examina el punto brillante para que aparezca Magus. El te explicara que las puertas del tiempo son obra de Lavos, y que el mando a Janus (Magus cuando era jovencito) y a los tres gurus a diferentes tiempos. Aquí es una elección importante: Puedes elegir luchar contra el o no. Si no quieres luchar contra el, entonces vete. El te detendrá y se unirá a ti. Es muy recomendable, ya que Magus es quizá el personaje mas versátil del juego junto a Ayla. Si quieres luchar contra el, te toca una batalla mas o menos difícil. Si Frog esta contigo, el decidirá luchar contra Magus por si solo.

Magus: 6666 HPs. Usara ataques normales, Lightning 2, Fire 2, Ice 2.

Estrategias: Magus es muy rápido, pero sus poderes fueron drenados por Lavos. Al principio solo atacara con su arma, pero luego empezara a usar magia. Magus es capaz de hacer hasta 3 hechizos consecutivos. Dale con fuerza, mas que nada ataques físicos.

Si eliges pelear contra el, no se unirá a ti (Varios motivos pero el principal es que ESTARA MUERTO). Pero te dirá que el Guru del Tiempo puede ayudarte. Si le ganas, obtendrás el Amulet, si no peleas con el, el Amulet vendrá equipado.

Luego móntate en el Epoch, y sal de allí al Fin del Tiempo a ver quien es este Guru del Tiempo. Al volar, el Palacio del Océano se levantara del fondo del mar, pero esta vez será el Black Omen, la Gran Fortaleza de Lavos. Puedes ir allí cuando quieras, pero lo mas probable es que seas demasiado

débil.

Aparte no tenemos a Crono.

-¿?? ¿?, Fin del Tiempo.

Anda a hablar con El vigilante. Luego trata de irte, pero el te llamara de vuelta y te dará el Chrono Trigger(Bingo!). Ahora te darás cuenta de que el es uno de los Gurus, Gaspar. Balthasar y Melchior deben ser los otros dos.

Luego anda al futuro a hablar con el Nu del Keeper's Dome.

-2300 DC, Keeper's Dome.

Habla con el Nu y te dirá que necesitas un clon de Crono. Si ya tienes uno, ve a buscarlo a la casa de Crono en el 1000 DC. Si no, anda a la feria milenaria y juega el juego de 40 puntos en la tienda de los horrores. Si pierdes puedes comprar el Clon.

Anda de vuelta a hablar con el Nu y el ejecutara el ultimo programa que Balthasar le infundio, mandar tres muñecos Poyozo al Death peak. Luego te pedirá que desconectes el Nu. Has lo que te pide y apágalo. Ahora ve al Death Peak.

-2300 DC, Death Peak.

El Death peak se caracteriza por un increíble viento que sopla siempre hacia el sur. Este te volara en unos segundos fuera del Death Peak.

El viento sin embargo sopla a intervalos, así que corre al norte(mantén presionado B)y usa el muñeco. Este se convertirá en un árbol. Ahí te puedes cubrir mientras el viento sople fuerte. Cuando se baje, corre al siguiente árbol, y vuelve a esperar. Luego corre al norte hasta salir de esta área.

Por aquí veras a los Krackers(500 HPs) y Macabre(583 HPs). Ambos son débiles a la magia, y ambos son muy peligrosos.

Usa el punto de salvada y entra a la cueva. Allí encontraras un Lavos spawn.

Lavos Spawn: Boca- 4000 HPs- Elixir. En cuanto a la coraza, es desconocido. Ataca con Lavos Sigh, Blizzard, Fire Bomb Y needle attack. Si le pegas a la Coraza contraataca con un Neddle attack a todo el equipo.

Estrategias:NO se te ocurra atacara la coraza! Eso te acabaría en cuestión de segundos! Usa tus mas poderosas técnicas contra la boca, y no uses ataques que dañen a mas de un objetivo. Gatling Kick funciona de Maravilla.

Hay dos Spawns mas en Death peak, y funcionan de la misma manera. Toma el cofre, sal al norte, camina al este y vuélvete a meter en la cueva. Toma el siguiente Cofre, Presiona el switch cercano, y vuelve a donde enfrentaste al Lavos Spawn. Sal de esa cueva al norte, y metete en la cueva recién abierta. Aquí hay otro cofre con una arma para Magus, y luego te las veras con otro Lavos Spawn.

El Próximo Poyozo doll marca una nueva parte. Aquí tendrás que ir por un pequeño camino y el viento te soplara al norte. Ten mucho cuidado por aquí.

El siguiente Poyozo doll te dirá algo acerca de la cascara de el Lavos Spawn quedando intacta. Después de el próximo cofre te enfrentarás con otro Lavos Spawn, pero este al morir dejara la Cascara. Empuja la cascara hasta el pedazo de escalera que hay por allí, y cuando lo pongas bien podrás encaramarte en ella y alcanzar la escalera. Sigue al norte y llegaras al

pico de Death Peak.

Aquí sigue al norte y el equipo usara el Chrono Trigger. Lamentablemente este estallara...Pero un eclipse ocurrirá. Serán enviados justo antes de que Chrono Muera con el tiempo detenido. Jurunga a Crono y lo cambiaras por el Clon. Luego aparecerán en Death peak. Crono estará sentado en el árbol y todos los personajes dirán algo bonito por el. Lucca es particularmente interesante. ("No sabes lo mas que pasamos sin ti... Hey, Crono? Me estas escuchando? Puedes ser tan irritante a veces!"). Ahora, por fin, tienes a Crono de vuelta.

Ahora el juego se hace no lineal. Tienes una cantidad de cosas por hacer antes de enfrentar a Lavos, y tienes varias manera de irlo a enfrentar. Todas las cosas que vienen ahora sin contar al propio Lavos son opcionales.

Puedes ir con Lavos usando la puerta que te dije en el fin del tiempo, usando al Epoch(Aunque eso lo destruiría), o por el Black Omen, que es lo mas divertido.

Hablar con todos los personajes salvo nuestro comunicador amigo Crono para obtener algo de información acerca de las aventuras. El Vigilante te dirá vagas pistas acerca de esto. Puedes hacerlas en el orden que quieras. (El objetivo real de esta aventurillas es el de generar diversos finales, o mas bien pequeños cambios en ellos. Luego te diré como influyen en ellos)

Comencemos por las mas sencillas...

-Primera aventura: La piedra Solar.

"...Y hay una piedra muy especial que brilla con su luz en cada generación desde el pasado distante al mas lejano futuro..." Recuerdan el palacio del Sol(o algo así) que había en el 12000 AC y que no se podía alcanzar ya que aun no teníamos al Epoch volador? Ese era el Palacio del Sol que existe en cada era. Habla con Lucca para saber su ubicación en el 2300 DC. Llévatela en tu equipo, y dos personajes mas Equipa a Lucca con el Taban Suit, y a los otros dos con las armaduras Red o los Ruby Vest.

Cuando entres veras un punto brillante, al usarlo te enfrentarás con el Son of Sun.

Son of Sun: 2400 HPs-black Mail. Ataca con Fire Ring y un laser.

Estrategias: el Son of Sun no puede ser atacado, y encima es curado por la magia. La manera es elegir una de las flamas a su alrededor y atacarla con un ataque normal. De esta manera la dañaras, el problema es que son 5 flamas y solo una es la real. Si le das a otra que no sea la real recibirás un contraataque. El Son of Sun a cada rato volverá a mover las flamas y tendrás que encontrar a la real de vuelta. Es algo difícil, pero si tienes la protección al fuego no deberías ser dañado severamente.

Cuando recibas un mensaje especial, habrás ganado. Sigue al Son of Sun y encontraras la Moon Stone, o piedra lunar(Sailor Moon!)Ahora dirígete al 65000000 AC, a las ruinas Laruba.

-65000000 AC, Ruinas Laruba:

Habla con el Nu que esta allí y te puede cambiar el nombre de los personajes, y te dará una Silver Stone. Ahora vete al este de el nido de los Dactyls y pon la roca en la Sun Keep. Anda a 2300 DC en este mismo sitio.

-2300 DC, Sun Keep.

Aquí no esta. Alguien se la llevo. Vamos al 1000 DC.

-1000 DC, Sun Keep.

Tampoco esta aquí, vamos al 600 DC.

-600 DC, Sun Keep.

Aquí si esta, así que alguien del 1000 DC se la debe haber llevado.

-1000 DC, Villa Porre.

Vamos a dar un paseo por aquí. Veras unas grandes chispas arriba de la casa del gobernador. Eso es "sospechoso".Entremos allí.

-1000 DC, Casa del gobernador.

Habla con el tipo y con todo el mundo, y te darás cuenta de que el gobernador es muy avaro, y te mentira acerca de tener la piedra. Anda a la Snail Stop,y compra una Jerky y vuela a la casa del gobernador pero en el año 600 DC.

-600 DC, casa del jefe.

Aquí dale la Jerky a la mujer que esta en la cocina, pero no se la vendas, dásela gratis. Ahora vuelve a la casa del gobernador en 1000 DC.

-1000 DC, Casa del gobernador.

Las cosas han cambiado. Ahora el Gobernador es muy generoso y se lleva muy bien con sus hijos, y además te dará la piedra. Ponla en la Sun Keep de este tiempo y vete al 2300 DC en la Sun Keep.

-2300 DC, Sun Keep.

Tienes que llevarte a Lucca para recoger la Sun Stone ya cargada. Irán todos a la Casa de Lucca en 1000 DC.

-1000 DC, Casa de Lucca.

Lucca usara la piedra solar para hacerse su mejor arma, la Wondershot. El padre de Lucca además hará los Sun Shades, que aumentan el daño causado por un cuarto. Con esto habrás terminado esta aventura.

-Segunda Aventura: Reforestando un bosque.

"...En el medioevo, la gran determinación de una mujer revivirá un bosque..."
Si le dijiste a la mujer que plantara la planta en 12000 AC cuando te dije, podrás salvar un bosque y algo mas. Si no,creo que aun puedes ir a hablar con ella.

Vete al 600 DC para hablar con Fiona, y veras también a su esposo. Ellos te pedirán tu ayuda ya que apareció un remolino en el medio del bosque que ellos intentan salvar, y de allí salen monstruos. Entra allí con Frog, Marle y Magus.

-600 DC, Remolino.

Los enemigos aquí son todos débiles al agua y al hielo, el Mohavor tiene 400 HPs pero son algo mas peligrosos que los Hexapods, aunque estos tienen 1000 HPs. Camina por las diversas cuevas hasta que llegues a una que no tiene salida y tiene una gran piedra en todo el medio. Cada vez que una cosa

salga del suelo tu equipo pedrera energía, así que trata de acercarte para pelear con la cosa esa.

Retinite: Parte de arriba: 5000 HPs. Laser spin, Fire Bomb, Sandbreath, y chupa energía.

Parte de abajo: 4000 HPs. Earthquake y Sand Cyclone.

Parte del medio: 2000 HPs.

Estrategias: el agua baja su defensa, a si que ten a todo el equipo usando magia regularmente. Frog puede hacer una masacre usando Water 2 y luego Leap Slash. No es demasiado difícil, pero seguro que es resistente.

Una vez muerto, llévate los cofres cercanos y sal de allí. Pon a Robo en tu equipo y habla con Fiona. Robo se ofrecera a ayudar con el bosque, déjalo. Anda al 1000 DC.

-1000 DC, Fiona's Cathedral.

Hay un abundante bosque ahora, y antes había un desierto. Entra a la catedral, la monja vende Vigil Hats, un buen casco. Sigue hasta el altar y encontraras a Robo. Jurungalo y el se reactivara. (Salva antes de entrar a la catedral)

Harán un Campamento. Tras una conversación bastante interesante, lastima que este en ingles, todos se dormirán. Lucca se despertara sola. Camina a la parte de al lado y veras una puerta del tiempo. Metete allí.

-990 DC, Casa de Lucca.

Lucca aparecerá en su casa, diez años antes. Si sales por el balconcito veras que la mamá de Lucca se le atascara su falda en una banda giratoria, y luego la misma empezara a moverse (lo mismo pasa si entras al cuarto principal de una). Baja las escaleras y usa el punto brillante en la maquina. Te preguntaran por la clave, es el nombre de la madre de Lucca, "L A R A". Hazlo con calma y espera a que suene un pitido por letra. Es algo difícil, pero si guardaste antes de entrar a la catedral puedes volver a intentarlo. Si lo logras, la maquina se detendrá y salvaras a Lara. Si no, ella será lastimada gravemente, y se romperá las piernas, perdiendo el uso de ellas, como antes, y no habrás logrado nada.

Lucca aparecerá en su cuarto. En los papeles ahora dirán las razones por las cuales Lucca decidió estudiar las maquinas, si la salvas, será para ayudar a su papá y pasar mas tiempo con el, creo, si no, sera para evitar ese tipo de accidentes.

Sal por la puerta del tiempo, y al salir veras a Robo. Habla con el y recibirás el accesorio Green Dream, que revive una vez a Lucca con toda su vida si muere (Has notado que Lucca tiene los mas accesorios especiales para ella?). Con eso acabaras la aventura. Robo, sin embargo, siempre estará en 600 DC ayudando a Fiona con su bosque.

-Tercera aventura: Calmando el alma de Cyrus.

"...Hay un fantasma de un gallardo caballero, asesinado por Magus en el medioevo, que espanta el presente..." que habría sido de Cyrus, al fin? Tras ser asesinado por Magus, y Glenn convertido en Frog, no hemos sabido nada importante de su historia. También habrás notado que la hyper-uff-ultra-guau Masamune por la que nos desperolamos tanto ya, simplemente, es una espada debil? habla con Frog para ver que le preocupa Cyrus, aun, y te mostrara las Ruinas del norte, cerca de Medina. Si vas para allá en 1000 DC, el fantasma de Cyrus te saldrá a la batalla y tras unas peleas se ira, sin mas. Pon a Frog, Lucca (indispensable en esta aventura) y a Crono, o a Magus.

Anda al 600 DC a la aldea de Choras.

-600 DC, Posada de Choras.

Aquí habla con el carpintero, te dirá que perdió sus herramientas. Habla con Toma otra vez, y el te dará el Toma's Pop, y te pedirá que lo entierres en su tumba cuando muera (Agh! que tetríco! -_-). Anda al 1000 DC, y entra a las West Cape.

-1000 DC, West Cape.

Anda a la lapida de Toma y pon la cosa que te dio allí. El espíritu de Toma vendrá y te dirá que al fin encontró la Rainbow Shell, aunque no llegó lo suficientemente lejos para obtenerla. Esto lo haremos luego. Por ahora, anda a la posada, y habla con el carpintero, y pídele sus herramientas. El te las presta, así que ve a su casa y pídeselas a su esposa. Con ellas, anda a 600 DC.

-600 DC, Posada de Choras.

Dale las herramientas al carpintero si herramientas, y el se ira a su casa. Anda para allá, y habla con el, y se ira a las ruinas a arreglar algunos huecos.

Anda para allá, habla con el, y el te dirá que hay muchos monstruos. Sigue el camino libre y dale a los monstruos que consigas, aquí todos son débiles al fuego. Los Sentries tienen 1280 HPs, los Defunct y los Reapers tienen 1450 HPs.

Luego devuélvete. Habla una vez mas con el carpintero, y págale lo que te pide. Anda a las ruinas y parecerá que hay mas monstruos, anda por la derecha hasta que llegues a una tumba. Con Frog en el equipo usa la lapida, y el espíritu de Cyrus aparecerá, hablara con Frog, y se ira al otro mundo. Luego la Espada de Frog, la Masamune, se dividirá en Masa y Mune, y luego se volverá a unir, esta vez como la mejor espada de Frog.

Vuelve con el carpintero, págale, y el terminara con a casa. Vuelve allá, y recuerda abrir pero decir que no a los cofres. En el 1000 Dc entre los cofres, están la Valkirye, la mejor arma de Marle.

Ahora con Frog en el frente ve a la Montaña Denadoro, y ve a donde te tiraban piedras. Deja que te peguen. Frog tomara la roca, y se dará cuenta de que era la Gold Rock. Así acabamos esta aventura.

-cuarta aventura: Donde esta Ozzie?

"...hay un fugitivo en el medioevo, Ozzie, que mantiene un malvado escondite..."
Recuerdan a Ozzie? Nunca supimos que le paso después de caer por el agujero. Sin embargo, Magus nos comunicara que el tenia un escondite, muy parecido al Suyo. Llévate a Magus, a Crono y a Lucca, o a Frog si lo prefieres. El escondite de Ozzie esta donde esta la villa Medina en el 1000 DC, anda para allá para quitarnos de encima a este plomazo.

-600 DC, guarida de Ozzie.

Al entrar, si tienes a Magus, Ozzie se llevara un buen susto, y correrá. Mas adelante te las veras con Flea una vez mas, pero esta vez se llama Flea Plus. Cuando pierda 2500 HPs, escapara.

Luego vendrá Super Slash, que también al perder 2500 HPs, correrá.

Luego hay un cofre con una trampa operada por Ozzie, no le pares y sigue. Un Imp tratara de venir, y será picado por la guillotina. Cuando corra, puedes ir con seguridad, y cerca del cofre hay un pasadizo secreto donde consigues las mejores armas de Magus, y sus mejores armaduras.

Luego tocara darte con todos al mismo tiempo.

Great Ozzie: HP desconocido-Ozzie Shorts. No ataca.

Super Slash: 5000 HPs?-Slasher 2. Ataca con Slash y ataques normales.

Flea Plus: 5000 HPs?-Flea Vest. Usa los mismos ataques de antes.

Estrategias: El problema aquí es que cuando ataques a Flea o a Slash, te atacaran los tres al mismo tiempo. Si atacas a Ozzie, todo el equipo será dañado. Si los atacas a los tres, también harán una técnica triple en todos en el equipo. Esto los hace difíciles. Primero elimina a Slash, ya que sino, Flea Correrá, y no podrás quitarle la Flea Vest, que es un accesorio útil. Los Ozzie Shorts tienen caos permanente en el que use el casco.

Sigue a Ozzie hasta que llegues con el una vez mas. El montara de nuevo su barrera de hielo, y tienes que pegarle a la palanquita una vez mas, pero esta vez el que caerá será tu equipo. Vuelve hacia acá, y una vez mas se armara la pelea, pero esta vez un gatito entrara y presionara una palanca, por fin acabando a Ozzie. Tras unos comentarios, sal de allí. En el presente la villa Medina es ahora controlada por los Imps simpáticos. La posado cuesta una sola moneda. Con esto acabamos esta aventura.

-Quinta aventura: La concha arcoiris.

"...Hay un objeto en el medioevo que brilla como el arcoiris..." Si hablaste con Toma y le pusiste la cosa esa en su tumba, recordaras que te habia dicho acerca de la Rainbow Shell, y que la había encontrado, pero que no se la iba a poder llevar, ya que probablemente moriría. Te mostró la Caverna de la Garra. Quizá deberías ir a ayudar a Toma, aunque ya este muerto, no?. Habla con Marle, y llevatela, ya que ella esta preocupada por su papá. Anda para allá, en el 600 DC.

-600 DC, Cueva de la Garra.

Aquí veras a enemigos que seguramente reconocerás, al menos gráficamente, de los enemigos de la guarida de los Reptites. Los Gigasaur (2350 HPs) son como los Terrasaur, pero esta vez al segundo turno de estar Shockeados usaran la electricidad como la de Nizbel. Los Fossil Apes (1800 HPs) son muy, pero muy molestos, y sobretodo difíciles de eliminar. Hay Rubbles y leapers (800 HPs) que se comportan como los Runners de la montaña mística.

Este sitio, para facilitarte las cosas, es adonde fue a parar la Guarida del Tyrano tras el aterrizaje forzoso de Lavos. De esta manera, simplemente vete a donde liberaste al gentío, y luego a la celda de donde sacaste a Kino. Allí, usa el punto de salvada y prepárate a vértelas con lo que quedo del Tyrano anterior, el Rust Tyrano. Acuérdate de llevar protección para el fuego. (Hmmm...eso sonó MUY raro...)

Rust Tyrano: 20000 HPs (!) - Red Mail (Quítasela!!). Ataca masticando al personaje, con bolitas de fuego, y la bestial quemada del contador.

Estrategias: Esta vez es mas difícil, pero tu por suerte eres mas poderoso. El tipo este tiene una muy buena defensa, y ahora el daño aumentara cada vez que eche fuego. Dale con tus mejores técnicas (Luminaire funciona muy bien), y es bueno tener a Frog para que cure.

La Rainbow Shell esta para ser agarrada, pero ni entre los tres podrán

llevársela. Sal de allí, y hablas con el rey de Guardia para que se la lleve, y la conserve hasta el milenio.

Anda al castillo de Guardia en el 1000 DC. (no recuerdo porque... el hecho es que tienes que ir)

-1000 DC, Castillo de Guardia.

Al llegar aquí te enteraras de que el juicio del siglo va a comenzar! (De que nos habremos perdido?) El rey esta en juicio!! Por vender la fuckin Rainbow Shell!! Pon a Marle en el equipo, y habla con los guardias hasta que Marle logre entrar. El canciller, que nuevamente actúa sospechoso, dirá que si la Rainbow Shell aun esta aquí, entonces debemos probarlo para salvar al Rey.

Ahora ni Marle y su encantadora personalidad podrán entrar a la corte. Anda por la izquierda por el corredor que antes no estaba, y allí veras a nada mas y nada menos que los mismo imbéciles que pululaban la catedral en el 600 DC cuando rescatamos a la Reina Lenne. Mientras vas al norte, veras lo que sucede en la corte. Al final veras la Rainbow Shell, Usala, y veras un mensaje de la Reina Lenne, y recibirás un pedazo de la concha. Ahora vuelve a la corte.

Los Guardias no te dejaran entrar, pero Marle se le ocurrirá una idea. Mientras el rey esta siendo condenado a muerte, Marle entrara rompiendo el bonito vidrio de la corte. Marle mostrara la pieza de la Rainbow Shell, y el Canciller se transformara en algo muy curioso. Si el rey de ahora es el numero 13 (XIII) (que numerito), entonces ahora te las veras con Yakra XIII!

Yakra XIII: 20000 HPs. Ataca con los mismos ataques de antes, solo que actualizados. (Neddlespin es ahora neddlespin version 13) y usara Blizzard. Estrategias: usa básicamente las mismas estrategias, Luminaire, Triple Kick, Y Flare funcionan a la maravilla. Robo con Uzzi Punch también es útil. Usa Shields en Lucca, Marle y Magus para evitar que Neddlespin te cause caídas innecesarias.

Marle y su papá se volverán a arreglar con sus palabras bonitas, y Melchior les dirá que lo busquen donde la Rainbow Shell. El punto brillante es la llave de Yakra, con eso puedes abrir el cofre trancado, allí encontraras a el Canciller Real, y el se ira a trabajar. Anda a donde esta la concha y allí Melchior te ofrecerá hacerte tres Prism Helm (El mejor casco) o un Prism Dress (la mejor armadura para las chicas) Es tu decisión, ambas son buenas. Lo otro es que si ya agarraste la Sun Stone, entonces le sacaran mas el jugo haciendo las Prism Specs (Aumenta el daño en la mitad, o sea, causarás el mismo daño mas la mitad) y la Rainbow, la mejor arma de Crono, que da un 70 % de golpes críticos o dobles. Con esto acabamos esta aventura.

-Sexta aventura: El origen de las Maquinas.

"...Hay un trabajo que hacer en el futuro, donde se originaron las maquinas..." Si recuerdas, Robo te contó que antes de que lo repararas, lo que se se acordaba es que estaba rodeado de gente y de mas robots como el. Cuando luchaste contra los Robo Series en la fabrica la primera vez que fuiste al futuro dijeron que Robo era un modelo defectuoso. Por ultimo, no sabemos de donde viene Robo, y porque estaba allí tirado. Habla con Robo y te preguntara si el origen de las maquinas significa que tiene un lugar de nacimiento. Esta es la aventura mas larga de todas, y tienes que llevarte a Robo.

Anda al Domo Geno, esta al sudeste del Keeper's Dome. Allí pon a Robo al Frente

y entra. Lucca y Magus sirven muy bien aquí, ya que los enemigos aquí son particularmente débiles a la magia. Aquí los enemigos son básicamente versiones mejoradas de los anteriores, todos tienen 1024 HPs, y además veras a unas cosas llamadas Laser Guard, que tiene 400 HPs y que si los dañás sin eliminarlos explotan causándote un buen daño. Entra y usa la computadora, y una voz se comunicara, invitándote a pasar, claro que no te va a dar una bonita bienvenida.

Este sitio es algo complicado. Básicamente, las cosas esas que tienen un switch al lado las puedes abrir, y no es mala idea abrirlas todas. El objetivo es conseguir los dos muñecos Poyozo de el domo. Hay una computadora en el centro del domo que te da información, aunque si no sabes de ingles, de poco te sirve. El hecho es que hay las cosas esas (Vamos a llamarlas podios) son las entradas de energía de las puertas, y necesitan ser cargadas. Mas arriba hay tres switches, usa el primero y el tercero para activar el podio cargador. Ese podio es el que estaba a lado de la computadora. Cárgate y corre a la puerta cerrada mas cercana. Ponte en el podio y la puerta se abra. Entra y reclama tu primer Muñeco Poyozo. Abre todas las puertas cerradas y luego de recoger los tesoros.

Por aquí hay un robot que no te ataca, pero no te deja acercarte a el segundo Muñeco Poyozo. Las puertas cercanas una tiene un tesoro, y la otra un elevador, que es el objetivo. Sube por allí, pelearas con algunos enemigos, y sigue en el próximo. Cuando bajes, sigue al Proto que esta por allí y llegaras a activar un switch. La cinta transportadora cambiara de dirección. Devuelvete, cargate en el podio cargador, y abre el ultimo podio que era imposible de alcanzar con la cinta hacia el otro lado. Entra allí, y saca el robot, y haz que te siga donde esta el robot que no te dejaba agarra el otro muñeco, harán corto circuito y podrás alcanzarlo. Anda de vuelta al piso de arriba, y aprovecha para equipar a Robo con lo mejor que tengas. Aquí te las veras cable con cable con Atropos (XR?) usando a Robo solo.

Atropos: 6000 HPs. Ataca con Robo Tackle, Rocket Punch, Area Bomb y ataques normales.

Estrategias: usa Uzzi Punch y Heal Beam cuando lo necesites. No es muy difícil, pero dura bastante.

Usa el switch a frente tuyo, Robo lo abrirá y conseguirás algunas cosa. Ahora vete al este, y al final encontraras una pared con varios Laser Guards. Flare acabara con todos fácilmente. Tras eso ponlos Poyozo en cada uno de los discos, y prepárate a darte con la Mother Brain (METROIDS!!!).

Mother Brain: 5000 HPs-Blue Mail (Quítasela!). Usa caos, Laser Spin y un ataque Laser bastante potente. Si destruyes los Displays, ella usara un ataque al grupo.

Displays: 1 HPs-elixir. Curan a la Mother Brain por 1000 cada turno.

Estrategias: Aquí, la única manera de eliminarla es usar Flare, Luminaire, Dark Matter, Triple Kick, Leap Slash, Uzzi Punch, y en general dale con todo lo que tengas. Destruye los Displays y elimínala lo mas rápido posible.

Cuando la acabes recibirás la Terra Arm y la Crisis Arm. Robo cerrara la Fabrica para siempre, y acabaras las aventuras. La Crisis Arm es la mejor Arma para Robo, siempre y cuando siempre este en 999 HPs. Con menos HPs, la Terra Arm es mejor.

-Preparación para Lavos.

Gaspar seguirá diciendo que hay alguien cercano que necesita ayuda. Es probable que se refiera a Zeal, ya que al destruir el Black Omen, el dejara de decir eso.

Lavos es un adversario difícil, y quizá aun no estés listo para el. Hay por ahora tres maneras de enfrentarlo, usando el Epoch(Perderás el Epoch y cambiaras de alguna manera el final, pero no enfrentarás su primera fase), por el bote del fin del tiempo(aquí si te las ves con todas con el bicho), y por el Black Omen, que es muuuuuuuuuucho mas largo,y muuuuuuuucho mas difícil, pero ganas muchos niveles, y obtienes ítems muy útiles, aparte de que te enteras de diversas cosas, y cambias el final de alguna manera mas.Por ahora, me iré por el Black Omen ,si no vas a ir por allí, entonces salta hasta la próxima sección.

También puedes llegar a Lavos por la Telepad, pero eso te lo explico luego.

-El Black Omen.

El Black Omen existe en todos los tiempos, salvo en el 65000000 AC y en el 2300 DC no puedes entrar. Obviamente, tampoco puedes entrar en el 1999 DC. El Black Omen es ese imperio volante negro, para entrar en el coso vuela debajo de el, y presiona A cuando aparezca su nombre. Puedes entrar en el coso en el 1000, acabarlo, y luego ir a exterminarlo en el 600 DC,y luego en el 12000 AC, las únicas diferencias serian que los jefes, sin contar a Su Majestad Zeal y a la Mammon Machine, no existirán, todos los enemigos si. Eso puede ser una buena idea, ganaras una eternidad de niveles, pero puede ser traumatizante.

Hay una muy buena dosis de enemigos en el Black Omen:

*Laser Guards(Viejos conocidos)

*Tubsters(2500 HPs-Power Tab).Si los ves, mátalos quitándoles el Power Tab. Al Ganarles te darán un elixir. Si vuelves a entrar a su cuarto, aparecerán otra vez y puede tener una gran cantidad de Power Tabs.

*Martellos(1245-Hyper Ether)

*Sychrites(2250 HPs-Gold Earrings)

*Aliens(1350 HPs-Magic Tabs)Puedes aprovecharlos como los Tubsters.

*Blobs(2025? HPs-Magic Rings)

*Metal Mute(2000 HPs-Hyper Ether)Son unos de los mas versátiles del juego.

*Cybot(1800 Hps)

*Incognito(500 HPs-Muscle Ring)

*Panel(1945 HPs-Speed Tab)Quítales todas las Speed Tabs que puedas, sin embargo,

estos no se regeneran.

*Flyclops(900 HPs-Gold Stud)...UN GOLD STUD GRATIS!!!

*Ruminators(1500 HPs-MEGALIXIR)Estos son muy sencillos(Aunque eliminan a los personajes de un mordisco)aprovecha a juntar unos 50 Megalixires, nunca aparecen solos, así que será sencillo.

*Goon(2800 HPs-Nova Armor)Nuevamente quítales las armaduras.

*Boss Orb(850 HPs)Usa Lock All.

*Side Kicks(1250 HPs)Son como los Rubbles, pero mejores, dan 500 experiencia, y 100(!) puntos de técnicas, huyen muy rápido, y son muy difíciles de acertar.

Ahora con los equipos: Básicamente, trata de elegir el equipo con el que mejor te sientas. Como recomendación propia, Ayla, Crono y Lucca siempre funcionan. Ayla provee la destrucción física, y roba Items,que aquí hay muchos, Lucca dan la magia, y Crono es simplemente Crono. Magus puede sustituir a Lucca o a Crono. Los otros chicos solo servirán para curación.

Al principio, toca la puerta como buen chico. El Grupo de laser guards pueden ser eliminados con Lucca y Flare fácilmente. Al entrar te las veras con la reina Zeal, dirá cuatro cosas acerca de Lavos, y luego te dejara al Mega Mutant para que te entretengas.

-Mega Mutant: Parte de Arriba:500 HPs-Elixir. Chupa energia,usa Mutant Gas, Fire Bomb y Blacken.

Parte de abajo:5000 HPs. Steel Beam, ChaoticZone y Life Shaver.

Estrategias: Es muy sencillo. Luminaire, Flare, Dark matter, y en especial Dark Eternal acaban con el monstruo fácilmente. Si no lo puedes eliminar, anda a ganar mas niveles.

Caminando al Norte te las veras con algunos enemigos,y luego del punto de Salvada hay unos Panels. Aprovecha a surtirte con Speed Tabs, pero guardalas para el equipo que ira contra Lavos.

La siguiente Area contiene los primeros Boss Orbs y SideKicks. Puedes evitarlos viendo que los sidekicks tengan los ojos cerrados, pero es algo complicado, y es mejor que los derrotos. Luego algunos enemigos sencillos esperan. Sigue al norte.

La siguiente parte tiene un transportador, dale allí y luego un elevador. Ya debes haber conocido a los Goons, cuidado con ellos. Luego puedes también vértelas con Ruminators, comienza tu cosecha de Megalixires. Sigue al siguiente cuarto.

Este cuarto te dará algún descanso, puede comprarle Hyper y Full Ethers al Nu de la izquierda. El otro te ofrecerá despertarte de este sueño, si eliges Wake up, te mandara fuera del Black Omen. Mas adelante conocerás a los ya nombrados Tubsters. Si lo eliminas quitándole la Power Tab puedes volver al cuarto de los Nus y al volver al sitio de Tubsters volverle a quitar los Items.

Mas adelante, en el siguiente cuarto, veras una larga línea extraña de puros Ruminators. Estos se regeneran, si sales al cuarto siguiente puedes volverlos a enfrentar y quitarles mas Megalixires. El siguiente cuarto es premiado también, hay un par de SideKicks con su respectivo Boss Orb,y si te devuelves al cuarto de los Ruminators y entras,salen de vuelta.Esto es una mina de oro,aprovechala.

Por aquí anda también la Zodiac Cape, una muy buena armadura para las chicas.

En el próximo cuarto hay un cofre con una Speed Tab y un Tubsters con dos Flyclops. De resto no hay nada mucho difícil.

Mas adelante hay algunos cofres, mas SideKicks, y algunos otro monstruos. Luego del Save Point te las veras con el Giga Mutant.

Giga Mutant: Parte de arriba: 7000 HPs. Ataca con los mismos ataques que el Mega Mutant.

Parte de abajo: 5000 HPs. Ataca con unas cosas extrañas de daño normal y Life Shaver.

Estrategias: Este tipo es básicamente igual al Mega Mutant, pero este tiene gran resistencia a los ataques físicos. Nuevamente, Luminaire, Flare, Dark Matter, Dark Eternal, Omega Flare y demás pavadas funcionan de maravilla.

Mas adelante, un teletransportador y otro elevador. Son los mismos enemigos del elevador anterior. Mas adelante, veras mas enemigos y dos murciélagos que se convertirán en Goons si los tocas. Mas al norte, uno paneles te atacan, y luego un cofre y un punto de salvada. Mas adelante esta el Terra Mutant, el ultimo mutante que te toca.

Terra Mutant: Parte de arriba: 9000 HPs-Muscle Ring. Chupa energía, usa Eruption, Chaotic Zone, y un ataque algo extraño.

Parte de abajo: HPs desconocidos-Power Seal(yikes!). Ataca con life shaver. Muere si muere el de arriba.

Estrategias: la parte de abajo es prácticamente inmortal, tanto que la de arriba a veces le quita energía a la de abajo. Nuevamente, Luminaire, bla, bla

bla, y le ganarás.

Mas adelante hay un cofre con la White Rock. Mas adelante te las ves con otro Lavos Spawn.

Lavos Spawn: 1000 HPs-Haste Helm. Needle Attack, Dark Bomb, Water rise y Destruction Zone son sus ataques. El ataque de las espinas a veces marea a los personajes.

Estrategias: Nuevamente, la cascara no es buen objetivo para tus ataques. Gatling Kick es el ataque perfecto para esta cosa.

Mas adelante te las veras con mas Walls, y luego estarás en lo que era el salón de la maquina Mammon. Aquí veras copias de los personajes, y al final, Su Majestad la Reina Zeal(Realmente me gusta llamarla así...supongo que es una nec...Argh...esto no es psicología ,me callo!) (y no, no iba a decir "Necedad")...como decía, la Reina Zeal se enfrentara a ti a capa y espada a ayudar a su jefecito .Espero que tengas suficientes Megalixires(50, mas o menos).

Reina Zeal:12000 HPs(Hmmm..."sospechoso")-Megalixir. Usa Halation(reduce a los personajes a un HP)Bolas de energía, y chupa MPs.

Estrategias: Zeal es algo complicada, pero es una mantequilla con lo que viene luego. Zeal usara Halation muy a menudo, por lo que Dino Tail y Frog Squash, con todos sus respectivas combinaciones, son bastante utiles,pero las bolas de energía son todavía un peligro. Frog Squash,seguido de una curación es muy útil. Usa todo lo que puedas.

Como toda chica(o "dama), la Reina no quedara satisfecha y te mandara a la maquina Mammon a darte caña(bueh...mas o menos).

Mammon Machine:20000 HPs. Ataca con point Flare durante la fase inactiva. Estrategias: uhhh...que multitud de ataques, cierto. La maquina Mammon es muy fácil, aunque es muy resistente. Simplemente, lo mas sencillo es darle con todo lo que puedas guardando tus MPs ,ya que luego vendrá una de las luchas mas dificiles del juego. Cuando la maquina este inactiva("...Lies still..."), atacara,mientras este activa("...is active..."), es defensiva, si la atacas con ataques físicos, entonces sube su defensa, si la atacas con magia, sube el poder de Point Flare. Crono, Ayla y Robo con los Prism Specs son muy útiles en esta pelea, para que termine algún día.

Al final, aparecerás arriba del Black Omen, y la Reina Zeal te hará compañía... si Magus esta allí, tendrá una discusión con la reina,y luego su música sonara. Si no, ella dirá una sentencia,y te atacara. Ella asumirá una nueva forma,y es una de las batallas mas difíciles del juego.

Reina Zeal: La cara:20000 HPs-Megalixir. Ataca con Sky Gate, Hexagon Mist, Dark Gear, Halation y MP Buster.

Las manos tienen HPs desconocidos, la izquierda(A tu izquierda)tiene disponible un Prism Dress y la derecha una Prism Helmet(quítaselos!!!!). Atacan con Life Shaver, diversos tipos de láseres y MP Buster.

Estrategias: Las manos contraatacan cada vez que sean tocadas,y al principio de la pelea son casi invulnerables. Lo mejor es que uses Gatling Kick y curar cuando sea necesario. Cuando le quites 8000 HPs, comenzara lo bueno. Su Majestad

durante este momento es tremendamente violenta, usara Halation y Hexagon Mist con velocidad y necesitas ser ágil para sobrevivir. Los Megalixires se ponen a un buen uso en esta pelea. Cuando le quites los 8000 HPs, entonces las manos serán vulnerables, y puedes eliminarlas, pero ellas contraatacaran, mejor sigue usando Gatling Kick hasta que muera, puedes pasar un mal rato...

Cuando-si lo logras-al fin logres vencerla, ella te insultara, se meterá contigo, con tu madre, con tu descendencia y le pedirá a Lavos que la vengue(Las primeras tres cosas son falsas, supongo que sabias, cierto?).La Reina Zeal Morirá(ARGH!!un malo que me cae bien y SE MUERE?Rayos!)Lavos responderá a la ultima voluntad de Zeal, y el Black Omen Caerá...Prepárate para darte caña con Lavos.

-Lavos:

De la manera en que llegues a Lavos, a no ser que llegues con el Epoch, te tocara la pelear con la coraza de Lavos. Son tres batallas diferentes pero parecidas. Es recomendable que tengas a Ayla(con el Prism Specs, si puedes) a Crono(bueh)y un tercer personaje que se pueda valer por si solo, Lucca o Magus, o si Robo ya tiene 999 HPs, puede entrar con su Uzzi Punch y la Crisis Arm.

Primera batalla:

Coraza de Lavos: En la primera batalla con Lavos, el señor asumirá las propiedades -ataques,HPs,debilidades,resistencias,y magias-de diversos jefes del juego.

Si el jefe se componía de mas de un ente, monstruos algo desagradables tomaran el lugar de las partes restantes. Por cada batalla tendrás un descanso para luchar, tocando la coraza comenzara la siguiente Lucha.

Los enemigos a luchar son:

- *Dragon Tank(1000 DC).
- *Guardian(2300 DC).
- *Heckran(1000 DC).
- *Zombor(600 DC)
- *Masamune(600 DC)
- *Nizbel(65000000 AC)
- *Magus(600 DC) (OJO no es la batalla en la North Cape)
- *Stone Tyrano(65000000 AC)
- *Giga Gaia(12000 AC)

Para las estrategias busca en la guía, aunque ya deberías saberlas.

Tras Giga Gaia, con tu respectivo descanso, te toca luchar contra el propio Lavos,o al menos su coraza. Si vienes desde el Telepad(Luego te explico) comenzaras aquí.

-La Boca de Lavos: 10000 HPs.Atacara con un orden, "Destruction Rain from de Heavens",Chaos Barrier, y un Mega espinazo a un personaje.

Estrategias: NO es demasiado difícil, pero seguro que se pone fastidioso con sus espinas(aparte de que es algo desagradable). Dale con todo lo que puedas, tus mejores ataques,y tus mejores curaciones.

Una vez que lo acabes, todos menos Crono dirán algo acerca de que solo eliminamos el exterior(Bummer!)pero el interior sigue vivo. Adelante!

Caerás en una cueva con un sonido muy "sospechoso". Allí habrá un Save Point y una puerta del tiempo al Fin del Tiempo. Al norte esta la segunda parte, la maquina o el corazón de Lavos. Si sales y vuelves no necesitaras pelear con la boca otra vez(Cito textualmente a Lucca "Nosotros hicimos ESO?")

Tercera Batalla: La Maquina de Lavos.

Maquina de Lavos: Cuerpo:20000 HPs.Ataca con Chaos Barrier, doors of Doom, Shadow Slay, Flame Battle y Shadow Doom Blaze(este ataque es bestial).

Mano Izquierda: 8000 HPs. Usan ataques normales. Si están solos usa protective

Seal y cura al cuerpo.

Mano derecha: 12000 HPs. Los mismos ataques de la mano izquierda.

Estrategias: La Maquina de Lavos es mas difícil. Primero, el cuerpo va a tener una gran resistencia mientras los brazos estén vivos. Cuando los elimines, el cuerpo usara Obstacle(un ataque sombra), y procederá con sus ataques, bajando su defensa. Usa Gatling Kick, y tus mejores técnicas, es una buena idea que lo extermines antes de que use Shadow Doom Blaze, aunque es algo difícil. Cura cuando sea necesario.

Una vez que lo derrotas, una especie de astronauta humanoide aparecerá, y te enteraras de el ciclo vital de Lavos, como el maldito parásito que es. Los personajes dirán algunas líneas(salvo Crono)y continuara Lavos. Ahora comenzara la ultima batalla, el centro de Lavos.

Tercera Batalla: El Centro de Lavos.

El Centro de Lavos: Cuerpo: 10000 HPs. Atacara con diversas acciones que detallare luego.

Parte de la izquierda: 2000 HPs. Atacara chupando energía intercalado con curar al cuerpo por 1000 HPs-atacara con la parte derecha cuando estén solos.

Parte derecha: 30000 HPs(CARAmba...).atacara levemente.

Estrategias: Primero y principal, la parte de la izquierda es muy debil,y no te molestara. Usa a Crono o a Ayla o a Robo para eliminarlo con Confuse, Triple Kick y Uzzi Punch. Es curado por los ataques mágicos, así que usar Dark Eternal lo que hará será curarlo por completo.

Luego, el objetivo a eliminar es la parte derecha, cuando muera, ganaras el juego. El mantendrá una férrea defensa, pero si eliminas a cualquiera de las otras partes,el usara Active Life, que baja su defensa y recupera a cualquiera de las partes muertas al completo de energía, puede ser instantáneamente o puede tomar un rato. Al recuperar las partes perdidas, el recuperara su defensa.

Tercero, y mas importante, es el cuerpo. El escenario se desarrolla en un espacio que cambia de tiempo a la voluntad de Lavos.Esta acción consume un turno

del cuerpo. Por cada tiempo, el cuerpo tiene alcance a diversos ataques. La lista es la siguiente:

*En ningún tiempo, o en todos los tiempos: Un bofetón, normalmente seguido de OTRO bofetón.

Crying Heavens: que causa un gran daño mágico, Robo y Marle caen como moscas aquí.

*65000000 AC: Una selva aparecerá en el fondo. Rock Of Ages: Un bestial ataque físico a todo el equipo. Marle y Lucca peligran aquí, si puedes, haz a Lucca que

use Barrier a Marle y a ella misma si viene este fondo.

*12000 AC: Se ve el salón de la maquina Mammon. Invading Light: un ataque de sombra que puede causar lentitud(Esto es una ladilla).

*600 DC: El Santuario de Magus se ve(Yoda, de la luz maestro soy ^_^).

Evil Star: Corta el HP de TODO el equipo por la mitad. Otra pesadilla mas:)Se ve tremendamente bestial el ataque(y es el nombre de mi Starmie en Pokémon!)

*1000 DC: Se ve la feria milenaria. Spell: Causa poco(Eso es relativo, poco daño son 400 HPs en esta batalla, pero este causa menos), pero causa cualquier estado en los personajes(Una vez durmio a todos en mi equipo!)Esto es otra pesadilla,pero si tienes los Rainbow Helmet,y las Nova Armor equipadas en los personajes, entonces no serás afectado. Este ataque se ve algo afeminado ㄟ_ㄟ, pero ese no es mi problema.

*2300 DC: Uno de los laboratorios de fondo. Dreamless: Causa un daño grosero de Magia al equipo, aunque gracias a Square es menor que Crying Heavens(aunque eso no dice mucho).

(Unos cuantos cachetones el arsenal de esta bestia, no?).El Cuerpo, como ves,el es principal atacante.

Las estrategias es acabar con el pedazo que cura con algunos de los personajes que te dije antes, y luego volarlo todo con tus mejores ataques. Si usas Luminaire, Flare o algún ataque por el estilo,el cuerpo caerá al poco tiempo,y el pedazo principal tardara mas en revivirlos. A Rock of Ages, a Evil Star, Crying Heavens y Dreamless lo mas efectivo es aplicarle un Megalixir. Si no, Esto puede tornarse traumático. Tras un rato, y acabar con todo el mundo un par de veces, Lavos al fin Morirá, y el espacio del tiempo colapsara. Tras esto, los personajes(o al menos TU, y CRONO)perderán conocimiento, y comenzara el final, que dependerá de varias cosas que explicare a continuación.

NOTA: Si terminas el juego yendo por el Black Omen, entonces al resetear el SNES tendrás disponible la opción de un nuevo juego NEW GAME +. Esto sirve para volver a comenzar el juego, pero con todos tus ítems, y con un Crono con los mismos niveles con que lo dejaste. Además, al lado de la maquina de Lucca hay una puerta que te lleva directo a darte con Lavos, esto sirve para diversos finales.

6.-Finales:

*Victoria de Lavos: Pierde contra Lavos.

Descripción :Lavos aparece y vuela el mundo, y unos soldados tienen una discusión.

*Final de los Programadores: Uno de mis favoritos. Para obtenerlo, acaba con Lavos desde que comienzas el juego, hasta que Crono y Marle usan la maquina del tiempo. Con esto enfrentarás a Lavos con Crono y Marle solos, o solo Crono si dejas que Marle se vaya por la puerta del tiempo. También puedes encontrarlo derrotando a Lavos en el palacio del Océano, pero en mi opinión eso es extremadamente difícil.

Descripción: Crono y Marle aparecen en el fin del tiempo, y los personajes allí son los programadores, algunos están por el camino del Epoch, y otros están en los pilares del tiempo. Algunos de ellos son algo exagerados con su trabajo. (El que usa el sprite de Magus dice que se le puso el pelo así por exceso de trabajo). Cuando termines(algunas bromas y batallas están presentes)habla con Gaspar y metete al cuarto de Spekkio, allí veras a el DREAM TEAM,entre ellos esta nada mas y nada menos que AKIRA TORIYAMA, el creador de DRAGON BALL , DRAGON BALL Z y Dr. SLUMP, todos esos dibujitos tan conocidos hoy en día en Latinoamérica. El diseño todo los gráficos del juego(Alguna vez te pareció que Lucca se parecía "sospechosamente" a Bulma?)-Cuando hables con los cinco, y ya que terminaste el juego tan rápido, te darán los créditos a "tu estilo", full rápido.

*Algo salió un pelo mal: termina el juego cuando vuelves del 600 DC, supongo que te las veras con Lavos con Crono Y Marle solos una vez mas.

Descripción: Para serte sincero, no he visto este final...del todo. Si lo saque pero no me fije mucho en el, ya que creí que iba ser el mismo primer final,ya que comienza en la feria milenaria. Supuestamente,Marle tiene que ver una foto de Frog y la reina Leene casandose!Tarde o temprano lo veré, pero por ahora te dejo el trabajito y la sorpresa.

*El Final del Nu: Cuando llegas al fin del Tiempo por primera vez.

Descripción:Bastante sencillo. Simplemente aparecen un bicho de esos y un sapo jugando y luego viene un Kilwala a jorobar. Luego todos se quedan dormiditos. Todo eso transcurre mientras los créditos aparecen.

*El destino de Tata: Cuando vences al Zombor.

Descripción: Robo y Atropos protagonizan el principio de cómo Crono y Marle se conocieron. Luego aparece Tata en el castillo de Guardia, y luego va a a guarida de Magus. Llegara al trono de Ozzie, y allí encontrara a Crono, Marle y Lucca. Las chicas se ponen en guardia, y Crono se echa a reír.

*Final sencillo: Cuando consigues la medalla del héroe.

Descripción: Algunas escenas de los personajes y de la banda de Magus.

*Segundo final sencillo: cuando consigues el mango de la Masamune.

Descripción: Algunas escenas de personajes secundarios.

*Frog Vs Magus: Cuando Frog agarra la Masamune.

Descripción: Comienza en la casa de Lucca, todos los chicos están allí, Lucca repara a robo, y Crono duerme plácidamente. Frog se molestara, pero Lucca dirá que lo deje dormir, que ha luchado demasiado. Luego Frog se va, no sin antes caerse estrepitosamente. Luego se va al castillo de Magus, Frog acabara con Flea, Slash y de especial manera a Ozzie. Luego se encuentra con Magus, y los créditos vienen, tu solo escuchas los personajes luchando. Al final aparecerá la punta de la torre del castillo con una figura con una capa. Si es Magus o Frog, quizá nunca se sabrá, tu tienes que darle su identidad.

*Algo salió DEMASIADO mal...: Cuando derrotas a Magus.

Descripción: Uhhh... todo el mundo es un Reptite en la feria milenaria, salvo el que antes era un Reptite. Dos Reptites morados se dan un encontronazo frente a la campana... eso es muy conocido, cierto?

*El Profeta: Cuando derrotas al Stone Tyrano.

Descripción: Uno de mis favoritos. Unas diversas escenas de los personajes viviendo en el 1000 DC (esto incluye a Ayla y Robo, no recuerdo si Frog esta, debería), y al final el Profeta se revela como Magus, y va a destruir a Lavos, y a diablo con las consecuencias. Mi recomendación para ustedes.

*Final de las Chicas: Solo sale si derrotas a Lavos justo después de ver a Schala abriendo la puerta.

Descripción: Otro de mis favoritos. Lucca y Marle aparecen y dicen que que lastima que ya se haya acabado, que ya se ponía interesante. Luego empezaran a mostrarte partes de la aventura, aunque luego se pondrán a criticar a los personajes masculinos. Si mal no recuerdo, a Lucca le gusto Toma, y a Marle le gusto Cyrus (o al revés?). Luego vendrá Crono y las regañara. Si, realmente, habla, única vez en todo el juego.

*El Final SIN Crono: Solo si derrotas el juego sin revivir a Crono.

Descripción: Marle tratara de que todos la ayuden a revivir a Crono, aunque todos le sacaran el coolo diciendo que tienen que regresar a sus propios tiempos.

(Si Magus esta vivo no dirá nada) Luego Gaspar te dirá algo. Luego iras con Marle a la marcha del milenio. Si no tienes a Epoch, entonces encontraras a todos allí de vuelta (Magus nuevamente no andará contento). Gaspar aparecerá, y se llevara a todos, y Lucca le prometerá a Marle que revivirá a Crono. Luego ve con la Campana, habla con el Rey, y los globos se llevara a Marle. Marle aparecerá en el árbol de Death Peak, y luego de los créditos Marle perseguirá la silueta de Crono (Argh!! porque MARLE? Yo quiero a LUCCA!!=)

Si tienes al Epoch, entonces en la parte de la maquina de Lucca la puerta escupirá a todo el mundo, y luego se los tragar para cerrarse para siempre... pero ellos dirán que Gaspar sabe como revivir a Crono. Recordemos a Epoch! El Rey les pedirá ayuda, pero Lucca y Marle se irán. Taban prendera unos fuegos

artificiales, y luego verán diversas escenas. Al final Marle saldrá corriendo tras la silueta de Crono otra vez. (NOTISIMA!!! Si mataste a Magus, entonces aquí veras a Frog siendo HUMANO!! tiene el pelo verde!)

*Y el GRAN FINAL DEL CHRONO TRIGGER!!! (Con Crono vivo)

Descripción: Crono será despertado vivamente por un soldado. Su ejecución fue cancelada. El Rey y el canciller hablaran de sus acciones en el castillo, y Marle vendrá a regañar a todo el mundo una vez mas, pero el rey les dirá que ya sabia que estaban ocupados salvando el mundo. Kino, el rey de 600 DC y Doan aparecerán, y luego Lucca. Ellos son familia lejana de Marle. Al final, volverán a la parada Moon Light.

Tras una vuelta estarás en mando de Crono Y Marle. ve al norte, al final veras a Lucca haciéndote señas. Sube al Norte y veras a todos los chicos. Allí, cada quien se ira con su contemporáneo a su casa, salvo Magus. Frog se lleva al rey de su época y un beso de Marle, Ayla se lleva a Kino y un futuro matrimonio,

Magus se va, Marle le preguntara si va por Schala, pero no le respondera, y Robo se ira al futuro, con unas lagrimas de Lucca, pero se dará un golpe y al fin se va con Doan.

Y luego se irán Lucca, Marle y Crono a la plaza de la campana.

Si tienes a Epoch, cuando todos se vayan, entonces la mamá de Crono saldrá Corriendo detrás de los gatos que tenga Crono (si no ganaste ninguno solo correteara a l), y la puerta se cerrara con ella adentro. Todo el mundo se freakeara, pero por suerte, aun tenemos a Epoch. Luego el rey pondrá la campana de Nadia, y les pedirá ayuda, pero Marle le responderá que ella NO se puede quedar quieta. Sonara el Epoch, y luego verán unas imágenes del Epoch volando, y luego de los personajes: Robo estará con Atropos en una montaña, Ayla y Kino están en unos Dactyls, Frog, el rey y la reina de su tiempo estarán en un puente, y Frog vera el Epoch. Si mataste a Magus, Frog estará bajo una cascada, el rey y la reina estará supervisando la construcción de un castillo, y Frog se convertirá en humano-aunque sigue teniendo el pelo verde. Si no, entonces Magus aparecerá, hará una pose, y volara al mismo tiempo que el Epoch sale volando.

Luego el Epoch aparecerá volando y aparecerá el fondo de las estrellas junto con el THE END.

Si NO tienes a Epoch, el fin cambia. Marle ayudara a su papá a montar la campana, pero los globos se la llevaran. Lucca no puede alcanzarla, pero Crono saltara y se montara en los globos también. Lucca los perseguirá pero no los alcanzara. Luego veras una realmente bonita escena de Crono cargando a Marle agarrado de los globos, y subirán, y subirán, y subirán hasta mas arriba de las nubes. Al final saldrán las estrellitas con el THE END. Uno de los mejores finales, me gusta mas este que con Epoch =), es mas bonito.

7.-Creditos:

-Primero y Principal, a Square, por uno de mis juegos favoritos de la historia y del bonito final de Crono y Marle con los globos.

-Nintendo, por su correspondiente traducción algo errónea, pero traducción al fin.

-The Mynocke y Ed por alguna información de los enemigos y jefes, aparte del final de Frog y Leene casándose. ambas son muy buenas guías, aunque claro, están en _ingles_.

-A ustedes, por seguirme apoyando...

-A mi mismo, por no morirme aun... Argh que tétrico...

-Y en fin, ya no hay mas nadie a quien agradecer, pero gracias a todo el mundo de vuelta... ah! A Lucca! ^_^

8.-Cosas Legales:

Este documento es propiedad de LORD ZERO(lord_0@yahoo.com). Todos los derechos reservados. Cualquier asunto, un email arreglara el problema. Copyright 2000-2001 By Lord Zero.

La ultima versión siempre sera conseguida en gamefaqs.com.

This document is copyright Lord Zero and hosted by VGM with permission.