

# Final Fantasy VIII FAQ/Walkthrough (Spanish)

by TMola

Updated to v1.2 on Oct 15, 2013

This walkthrough was originally written for Final Fantasy VIII on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
FFFFFFF      IIIIII      NN  NN      A      LL
FF           II          NNN  NN      A A     LL
FFFFFFF      II          NN N  NN      A  A     LL
FF           II          NN  N NN     AAAAAAA  LL
FF           II          NN   NNN    A      A     LL
FF           IIIIII     NN    NN    A      A  LLLLLL
```

```
FFFFFFF      A      NN  NN      TTTTTTTT      A      SSSSS  YY  YY
FF           A A     NNN  NN      TT          A A     SSS    YY YY
FFFFFFF      A  A     NN N  NN      TT          A  A     SSSS   YYY
FF           AAAAAAA  NN  N NN     TT          AAAAAAA  SSS   YY
FF           A      A     NN   NNN   TT      A      A      SSS   YY
FF           A      A     NN    NN     TT      A      A      SSSSS  YY
```

```
VVVVV      VVVVV      IIIIII      IIIIII      IIIIII
VV         VV         II          II          II
VV         VV         II          II          II
VV  VV     II         II          II          II
VV VV      II         II          II          II
VVV        IIIIII     IIIIII     IIIIII
```

GUIA DE FINAL FANTASY VIII PARA PC

Escrita por: TMola

Version 1.2

Guía empezada el 11 de enero de 2002 a las 13:15 hs.  
Guía terminada el 3 de agosto de 2002 a las 16:23 hs.  
ULTIMA ACTUALIZACION: 7\9\02

Actualizaciones:

Version 1.0: 3\8\02, terminado lo que tenia planeado hacer, la primera que subi, como una semana (Ó 2) despues.

Version 1.1: 27\8\02, lo pase a TXT...graaaaaan error, en la original (WORD) tenia todo con flechitas y lo pase y quedaron como ? (y me di cuenta despues de que la subi otra vez), y

lo tuve que arreglar a mano desde las 00:15 hasta la 1:10, la subire pronto con todo arreglado ahora dice en vez de ?, derecha o lo que corresponda. Y las tablas, ahora son mas P-DORRAS no mucho, y ademas son solo 2. AH! le agrege ese grafico ASCII tan cool que Word me lo arruinaba.

Version 1.2: Resueltos algunos cuantos fallos menores, pequeños pero presentes. Hice un par de tablas (2). Cambios en las cosas legales. La seccion de Gf's ahora tiene la misma guia que la de la caminata principal (las de Cactilio, Bahamut y Helltrain).

\*\*\*\*\*

Escrita por: TMola

INDICE:

PROLOGO

COSAS PARA ACLARAR

NOTAS

PERSONAJES

GUIA DEL PRIMER CD

GUIA DEL SEGUNDO CD

GUIA DEL TERCER CD

GUIA DEL CUARTO CD

GUIA DE GF'S

TRUCOS Y SECRETOS

CREDITOS

SOBRE EL AUTOR

COSAS LEGALES

\*\*\*\*\*

Prologo

Esta es una guía TOTALMENTE hecha por mi y es gratuita.

Hola a todos los que lean esta guía, este juego de Rpg esta buenísimo y si estas teniendo problemas aquí estoy yo para ayudar, es una guía completa. No te cuento nada de la historia para no arruinártelo pero si te digo que esta muy buena (como alguien dijo hace tiempo, los juegos de numeros impares los usan para probar cosas nuevas y lo pares lo dedican a la historia).

LEA ESTA GUIA A SU PROPIO RIESGO, NO ME HAGO RESPONSABLE POR DAÑOS FISICOS, MENTALES O MORALES.

\*\*\*\*\*

Cosas para aclarar.

Yo solo le pase la final una vez, y para hacer esta guía es la segunda. No es ni mucha experiencia ni poca. Los nombres de los personajes, G.F., etc son los definidos por defecto. Los nombres de las magias, items, monstruos (en unos pocos casos) están traducidos al castellano (\$el CD valía lo mismo que el no traducido\$).

\*\*\*\*\*

## Consejos del juego:

El sistema de batalla, los enlaces, las magias eso lo vas a aprender bastante rápido, si bien parece difícil al principio, después es un queso.

Trata de tener siempre una buena cantidad de objetos de cura, sobretodo al principio cuando la magia es escasa, y ni aparece Lázaro (revivir).

Las cartas: no es obligatorio jugar ni un juego de cartas para ganar el juego, pero al final vas a querer tener todas.

Si no te interesa lo de las cartas trata de aprender la habilidad de Quetzal de cambiar cartas, la mayoría da buenos items, pero como la mayoría las vas a conseguir jugando :>.

Los G.F. son útiles todo el juego, ellos también suben de niveles, ganan vitalidad y poder mágico, y lo mejor es que su uso es ILIMITADO, y cada vez son mejores.

Los limites son tus amigos, son los mejores ataques del juego y hacen una suculenta cantidad de daño.

Si tenés los enlaces de magias usalos, en muchos casos aumentan notablemente la propiedad a la que están enlazados, sobre todo mas adelante con la magia Artema (Ultima en la mayoría de los juegos).

Salva siempre que puedas y usa las tiendas, no te arriesgues al P-DO.

Yo, siempre que el equipo era opcional elijo Squall (por sus limites y fuerza), Zell (tiene un buen limite y poder físico), y Rinoa (buen límite y poder magico), y te sirven para la final.

\*\*\*\*\*

## Personajes:

A lo largo del juego manejaras varios personajes en total son 10.  
(No pongo los demás porque no se me cantan)

### Squall:

Este es el héroe principal del juego. El joven (17 AÑOS) luchador del jardín de Balamb que luego pasa a ser Seed y el comandante del jardín. Se enamora de Rinoa avanzado el juego. Un tipo bastante callado y "oscuro". Tiene como arma el sable pistola y sus limites son los mejores, el samurai, especialmente el Summum (levanta al enemigo al aire y lo caga cortando) es devastador (27.000 Hp mas o menos, si sos lo suficientemente poderoso).  
Va a estar casi siempre en el equipo, así que va a ser siempre el mas fuerte.

### Quistis:

Profesora de Squall en el jardín, pero después es una Seed y empieza a luchar con los demás. Un personaje simpático, hasta tiene un club de fans (en el juego). Tiene como armas los látigos y los límites (Magia Azul) son magias que va aprendiendo a partir que usa objetos que la enseñan (en los otros Final Fantasy había que ser atacado por la magia para aprenderla), los límites de ella sirven bastante al principio del juego pero después no valen la pena.

Seifer:

El enemigo de Squall, bastante molesto, tiene dos cómplices Trueno y Viento. Le hizo esa cicatriz tan Cool que tiene Squall. También usa el sable pistola como arma. Solo lucharas con el en la misión de capacitación de Seed (un tipo lo llevo a nivel 100!!!, con el simple hecho de ver las proporciones... y dicen que yo estoy loco). Después de eso será tu enemigo a muerte.

Zell:

Amigo de Squall, aunque a Squall le importa poco la amistad. Tiene como armas los guantes y caga a piñas a todo el mundo. Es un seed del jardín, se recibió con Squall. Los límites son bastante buenos (Y VIOLENTOS) es el segundo mas fuerte físicamente y eso lo hace un buen personaje para tener en el equipo (en el juego vas a estar casi siempre con ataques físicos, aunque no contra los jefes, un poco si).

Selphie:

Una Seed del jardín de Balamb, la trasladaron del jardín de Trabia porque allí no hay misiones para recibirse. El arma de Selphie es el Nunchaku (¿así se escribía?), pero tiene la fuerza de una mosca, sin embargo el límite es lo mejor en TODO el juego, además de que puedes tirar hasta tres magias seguidas puede que te aparezcan las magias secretas.

Según he leído primero tenes que tratar de sacar la primera, usarla unas cuantas veces, tratar de conseguir el segundo y así sucesivamente.

Cura Total: Cura totalmente a todos los aliados, creo que hasta revive.

Muro: Aplica a todo el grupo escudo y coraza.

Raptar: (ni idea)

Levita++: El enemigo vuela muy alto, tan alto que sale de la pantalla.

THE END: Si puedes sacar esta magia ganaste, elimina al enemigo SEA QUIEN SEA, desde un alagar, pasando por la Omega Weapon, hasta el jefe final. Pero las probabilidades de sacar esto es de una en 999.999.999. (aproximadamente(no lo conseguí y todavía hoy me arrepiento)).

Rinoa:

Una integrante del grupo de resistencia de Timber, que contrata a Squall y CIA. Para su misión (la independencia de Timber), una misión bastante larga. Tiene como arma el (¿bumerang?) pero le sirve bastante poco. Tiene como límite la llamada (llamar un perro (pichichus, pichichus ¡atacalo!)), que a lo largo del juego se hace cada vez mas útil, casi tanto como el Summum de Squall (el estrella fugaz).

Laguna: Hablar de este personaje seria revelar la historia.

Kiros y Ward: Compañeros de Laguna.

Irvine: Es un francotirador del jardín de Galbadia (supuestamente el mejor ?\_?), se hace el canchero todo el tiempo y.... la verdad es que llena los huevos, también es mucho de buscarse minas, igual que Zell pero el triple (sobre todo con Selphie). Tiene como arma rifles (lastima que no sean tan efectivos como en la vida real :<). El limite es disparar balas (OH que vivo), que pueden ser: normales (Dah); rápidas (auto explicatorio); piricas (del griego Piro> Fuego); iónicas (poco usuales).La verdad este personaje es (en mi criterio) el peor de todo el juego y de los Final Fantasy (al menos del 4, 5, 6, 8, 9),si, mas que el bard del FF4.

\*\*\*\*\*

#### PRIMER CD

Después de la cinemática despertás en la enfermería y respondele lo que quieras a la doctora y ponete el nombre que quieras al personaje principal (en este caso lo deje igual), después te viene a buscar Quistis (tu entrenadora \ tutora) y te vas al aula y te dicen que tendrás un examen , después Quistis te llama para decirte que deberás ir con ella a las caverna de las llamas y que estudies, estudia en el pupitre, es difícil el sistema de este juego, pero una vez que le agarras la mano es fácil. Al salir del aula te chocas con Selphie que te pide un recorrido por el jardín (vas a aprender bastante), hace lo que quieras abajo lo vas a poder salvar en esa esfera luminosa (y en los mapas del mundo también), para salvarlo usa el menú con D y elegí salvar, una ranura y un bloque, se graba en seguida. Ahora anda al pórtico esta Quistis y te da tus G.F. y te enseña a enlazarlos, enlaza los G.F. y salí y busca enemigos para extraerles magia (especialmente hielo) y ganar experiencia. Cuando estés listo anda a la caverna de las llamas y Quistis te enseña a enlazar magias, anda con los monjes y deciles que estas listo elegí 30 minutos o mas (esto altera tu nivel de Seed pero... que cuernos me importa). Entra siguiendo el único camino que hay hasta la bifurcación a la derecha hay un punto de extracción de la magia Piro, y en los dos caminos de la izquierda no hay nada así que seguí derecho y prepárate a luchar contra el G.F. Ifrit

Ifrit

Información libra:

G.F. Afín al ELM fuego es duro pero no invencible como lo indica el hecho de que sea materia de examen en el jardín

Vitalidad a nivel 6 : 1068

Absorbe: Fuego

Vulnerable: Hielo

Extraer: Piro, Libra y Cura

Para ganarle usa el Truco Chump Ray de la sección de trucos, invoca a Shiva y usa magias de ELM hielo, es duro pero no hay alternativa. Shiva le sacaba

cerca de 180 y hielo 86.

Premio: 3 resucitador G.F. quizás los necesites ya mismo

Carta de Ifrit

20 Ph

Después de vencerlo Quistis te da una explicación de enlace al ataque ELM y te puedes ir.

Salvalo y anda al jardín y Quistis te da una explicación de cómo adiestrar a los G.F. y te dice que te cambies y que vayas al vestíbulo del nivel 1. En el vestíbulo te dirá quienes son tus compañeros de equipo Zell Dintch y Seifer Almasy, te explica el límite de Zell después aparece Seifer y luego el Director Kramer explica la misión. Luego sigues a Seifer y vas en coche hasta Balamb (no te puedes bajar) luego sube al submarino (no te puedes ir de Balamb) y Shu explica la misión.

#### LA MISION

Al desembarcar subí la escalera, sálvalo, prepara los G.F. y seguí a Seifer peleando contra los soldados de Galbadia (tienen buenas magias) hasta llegar a la plaza central y Seifer te dirá que busques mas enemigos, están al Noreste después a esperar. Luego pasan un montón de soldados y Seifer los obliga a ir a la antena de transmisión. seguí a Seifer luchando contra los soldados de Galbadia y te encuentras con una Venoma.

#### Venoma

Resistente: Fuego

Vulnerable: hielo

Absorbe: veneno

Vitalidad a nivel 6: 1178

Usa hielo y Shiva y no durara mucho, si necesitas cura extráeselo, los golpes de ella son muy débiles.

Premio: 1 Colmillo venenoso

4 PH

Después de vencerla seguí para arriba siguiendo a Seifer, luego cuando se va aparece Selphie Tilmitt, que de ahora en mas será otro personaje de tu equipo, seguila, salta desde el borde y enlázale un G.F. a Selphie, entra, salva, extrae del punto de extracción y subí + CUIDADO + vas a pelear contra 3 jefes seguidos. Pero antes una cinemática.

#### Biggs

Vitalidad a Nivel 8: 640

Extraer: Piro, electro, hielo y esna

#### Wedge

Vitalidad a nivel 10: 640

Invulnerable a: Veneno

Extraer: Piro, electro, hielo, cura

Mata con ataques físicos a Biggs y Elnoir los hará volar

Elnoir

Vitalidad a nivel 8: 2872

Invulnerable a: Veneno

Extraer: Electro, cura, doble, G.F. sirena

Extrae a sirena algunos dobles y atácalo con ataques físicos, su ataque halito de tormenta me hizo un daño de 150.

Premio: 2 Elixir

4 Resucitadores G.F.

Armas Marzo

14 Ph

Al terminar la batalla baja, sálvalo y al salir te atacara un cangrejo mecánico.

X-ATM092

Vitalidad a nivel 10: 5750

Vulnerable a: Electricidad

Invulnerable a: Veneno

Extraer: Piro, hielo, cura, coraza

Invoca a Quetzal (576(base)) y usa electro(180) y usa el limite de Selphie RULETA y busca Artema (2000) o Electro++

Cuando Zell lo diga escapa y te lo encontraras de nuevo 2 veces mas, haz lo mismo, en el puente cuando salte delante de ti vuelve para atrás y cuando este a la derecha ve a la izquierda sigue corriendo y cuando salgan del restaurante los Seeds entra y el cangrejo seguirá de largo después ve a la playa y sube con Quistis (no se que pasa si se te termina el tiempo).

Cuando llegas a Balamb Quistis te dice que puedes hacer lo que quieras y luego que vuelvas al jardín. Puedes recorrer libremente Balamb y luego volver al jardín. Al llegar al jardín tus compañeros se van, tu ve al vestibulo, a la izquierda un tipo tiene la carta de Mogurito, enfrente del cartel están Quistis, Shu y el Director Kramer, ve a la derecha ahí esta Seifer y castigan a Seifer por su comportamiento en el campo de batalla después ve al segundo piso y espera con los demás hasta que te llame el monje. En el despacho del Director Kramer te daran tu rango y calificación de Seed habla con el Director Kramer para que te de un registro de batalla y sal. Esta fue mi calificación de seed.

COMPORTAMIENTO	30 PUNTOS
BUEN JUICIO	30 PUNTOS
FUERZA OFENSIVA	30 PUNTOS
FUERZA MENTAL	50 PUNTOS
ACTITUD	10 PUNTOS
RANGO SEED	3

Apareces en tu habitación con Selphie y te dice que te cambies te cambias, hablas con Selphie y apareces en la fiesta, después de el baile estas en un balcón y aparece Quistis te felicita y te dice que te cambies y que vayas a la zona de entrenamiento una vez allí Quistis te enseña sobre los enlaces de estado. En la zona de entrenamiento (si te

encuentras con un arqueosaurio huye) sigue por cualquier camino hasta llegar al rincón secreto entonces Quistis te dice que ya no es instructora entre otras cosas en la entrada de la zona de entrenamiento lucharas contra Yuraba

Yuraba

Vitalidad a nivel 10: 1510

Vulnerable a: Viento

Extraer: Morfeo, tiniebla, escudo

Primero extrae de los bichos de abajo coraza y aplícatelo así estarás a salvo de la mayoría de los ataques, lo segundo será dormir a Yuraba, cuando ya este dormido usa piro en el hasta que muera (cerca de 11 veces de 150) y luego ataca con ataques físicos a los bichos de abajo.

Premio: 16 rocas mágicas

14/17 Ph

Después de haber matado a Yuraba sal de la zona de entrenamiento entonces Quistis se ira, y tu vuelve a tu habitación y te encuentras con Zell en el camino y te dicen que te han cambiado de habitación por ser Seed entra a tu nueva habitación y duerme. Al despertar Selphie te dirá que ya tienes tu primera misión de Seed en Timber, en la habitación esta la revista armas de abril ve a la salida, Zell aparece con un tabla de surf voladora y se la confiscan, el director te habla de la misión, habla de vuelta para que te de la LAMPARA MAGICA adentro tiene un G.F. Diablo ( en la sección de G.F. hay un estrategia, cuanto antes lo mates mejor ). Dirígete a Balamb compra el pasaje del tren y sube al tren, entonces Zell te da la revista Hocicos Nro. 1 y todos se desmayan.

Apareces con Laguna, Ward, y Kiros, sigue avanzando hasta el coche y sube, una vez que te bajaste ve a la pantalla de la derecha y a la de arriba , entra al hotel y sálvalo. Baja por las escaleras y dile a la mesera que la misma mesa de siempre, después cuando Kiros te diga que vayas con Julia ve, (pero a Laguna le da un calambre) después de eso Julia vendrá a hablar contigo y te dirá que vayas a su cuarto, habla con el recepcionista y te llevara a la habitación de Julia, luego puede que pasen dos cosas o que se desmaye Laguna por tomar vino o no, luego le preguntara de los sueños de ella, luego te llaman para una misión y te despiertas.

Al bajar dile la contraseña correcta para subir a su tren (aunque te equivoques subes igual, ¡Bah! yo que me queria ratear). En el tren te pedirán que despiertes a la princesa ( en la primera habitación hay una esfera luminosa) y resulta ser Rinoa (o el nombre que le pongas) y su perro Ángelo (o el nombre que elijas) y te enseña a usar su limite síguela y te explicara la misión cuando termine juega a las cartas con Wattz para ganar la carta de Ángelo (y resulta ser un G.F.), cuando quieras empezar la misión habla con Watz. Haz la misión como Rinoa explico y luego apareces de vuelta en el tren guarida, para pelear contra el clon del presidente

Doble

Vitalidad a nivel 12: 778

Extraer: Cura

Atácalo con ataques físicos y no aguantara ni un minuto y al morir aparece Namtal-Utok



Namtal-Utok

Vitalidad a nivel 12: 3650

Muy vulnerable a: Sacro

Vulnerable a: fuego, tierra

Invulnerable a: Veneno

Extraer: Esna, doble, locura, zombi

Usa una cola de fénix en el y morirá instantáneamente.

Premio: 8 polvos de zombi

20 Ph

De vuelta en el tren habla con Rinoa y te muestra 2 contratos, eliges el grupo de acción, habla con Watz y bajas. Ve hacia la derecha y entra en Timber Maniacs, agarra la revista Mil Novias (guardala que te va a servir. No para ESO malpensado) y entra en la puerta de la izquierda extrae hielo++ luego sal y entra en la casa de al lado habla con la vieja, sal y ve a la derecha baja por las escaleras y lucha contra lo soldados de Galbadia, entra al bar y dale la carta al borracho o dale del vino que le gusta, (habla con el tipo que esta sentado para aprender de los vinos) sal afuera y sube las escaleras hasta la TV gigante y Rinoa se va y ves como Seifer secuestra a Deling y Quistis te dice que vayas a ayudarlos adentro se ponen a discutir sobre Deling, Seifer se lo lleva pero la bruja convence a Seifer de que vaya con ella y se van.

Apareces fuera de la TV Station y sigues a Rinoa hasta la casa de la vieja, después aparece un soldado de Galbadia y suben al 2do. Piso al bajar discutirán que tendrán que deberán ir al jardín de Galbadia, la vieja te da pociones, al salir te encuentras a Watz ( el soldado de Galbadia) y se van sigue a Rinoa hasta donde esta Zone que te da billetes para el tren y de vuelta sigues a Rinoa hasta el tren y subes. En el tren habla con Zell y elige la primera opción, baja en la estación Este y antes de entrar al bosque sálvalo e iras a "oTrO MuNdO".

Sigue por el único camino, extrae y pelea con los soldados de Esthar baja por la escalera de la derecha y seguí por ahí hasta el piso de hielo y agarra la vieja llave en los escombros cerca de la entrada, pero la perdés porque Laguna tiene un agujero en el bolsillo (Te servirá para mucho después), sube para arriba ve a la derecha y a la derecha y derecha sálvalo, subí y pelea contra los soldados de Esthar, el ultimo ataque del ultimo soldado hará papilla a Kiros y Ward y todos se tiran al mar.

Squall y los demás se levantan y vas al jardín de Galbadia. seguí derecho hasta la entrada y Quistis se va con el director vos seguí, sálvalo en la esfera, aparece un mensaje de que vayas a la sala de espera, puedes recorrer todo el jardín y luego desde la esfera anda arriba subí las escaleras y entra en la puerta, habla con todos y aparecerá Quistis diciendo que es posible que hayan asesinado a Seifer y que el jardín de Balamb esta a salvo, habla con todos y ve a la salida, en el camino te encuentras con Trueno y Viento ve a la salida habla con Rinoa y aparece Doddoner que te da nuevas ordenes y se integra a tu grupo Irvine, las ordenes son ASESINAR a la bruja y aparece un tutorial de cómo usar relevo. Deberás usar el tren que hay cerca, al llegar a Deling puedes ir por ahí y después ir a la residencia Calway y el soldado de Galbadia te dirá que debes ir a buscar un numero en la tumba del rey sin nombre, sal de la ciudad y ve al NE en la entrada hay un punto de extracción (con la magia Coraza) y una esfera entra en la tumba y casi en la entrada (una pantalla arriba) esta el sable con un nro. (por Ej. 101), fijate en la sección de G.F. como conseguir a hermanos después

volvé a Deling y decile al soldado el numero y entra en la casa, el Gral. explicara la misión y cuando termine ve de vuelta a la Residencia Calway y se organizan después con Squall e Irvine seguí al Gral. Calway y el se va, luego con Quistis ooooootra vez a la Residencia Calway y se quedan encerrados.

Con Rinoa salva, y escala por las cajas hasta el techo de la Residencia presidencial, después de todas la cinemáticas estas de vuelta con Quistis en la R.C., agarra un copa (al lado de la puerta) y ponelo en las manos de la estatua(al lado de las copas) y se abrirá un pasaje secreto entra, baja las escaleras, sálvalo, prepara los enlaces para luchar y baja. Salta a la rueda y arriba, hay una cinematica en que se muestra como la bruja sale en su carroza. Con el equipo francotirador, seguí a Irvine, salva y prepara bien los enlaces, si bajas por las alcantarillas conseguirás la revista "Armas Mayo", subí las cajas y llega hasta donde esta Rinoa y lucha contra las gárgolas.

Gargolas

Vitalidad a nivel 16: 1376 (cada una)

Vulnerable: Piedra, Sacro

Invulnerable: Piro veneno

Extraer: Cura, esna, petra, Gf Rubí

Primero que nada extrae a Rubí de cualquiera de las dos gárgolas y luego invoca a hermanos, eso tendría que matarlos de un golpe, sino pegale uno o dos ataques físicos y listo.

Premio: 8 Resucitadores Gf

20 Ph

Una vez que los mataste baja por la trampilla (en la pasillo anterior), agarra el rifle e Irvine dice que tiene miedo. (TREMENDO PELOTUDO)

Con el otro equipo, arregla los enlaces y arriba, derecha, toca la escalera, se cae, úsala como puente, izquierda, hay un punto de extracción Esna volvé y anda por el camino de arriba-izquierda abrí la puerta, arriba, abrí la puerta de arriba-derecha, derecha, la puerta de abajo-izquierda, punto de extracción Zombi, volvé anda por el camino de abajo, hay un punto de extracción invisible Bio, volve, subí a la rueda, baja por la otra, abrí la puerta, baja, abrí la puerta, baja por la rueda, abrí la puerta, hace el proceso de vuelta, abrí la puerta, derecha, subí a la rueda, seguí hasta la esfera luminosa, sálvalo, subí por la escalera, veras como la bruja pasa por debajo del arco, entonces apretá el control de la izquierda y la bruja queda encerrada. Equipo francotirador, Squall logra que Irvine le dispere a la bruja pero la bruja detiene la bala, prepara los enlaces para Rinoa, Squall e Irvine, mira (para mi) una de las mejores cinemáticas del juego (exceptuando la final) y A LUCHAR.

SEIFER

Vitalidad a nivel 19: 1076

Vulnerable a: Veneno

Extraer: Piro, cura, lázaro

Esta batalla es solamente con Squall, dale una paliza de ataques físicos.

Llegan tus amigos, y otra pelea.

BRUJA EDEA

Vitalidad a nivel 15: 5500

Extraer: Cura+, antimagia, lázaro, doble

Usa los Gf's mas fuertes, ataques físicos, curate de ella extrayendo cura+ (si te sobra tiempo guardate magias cura+ y doble), la batalla puede durar bastante.

Premio: 20 Ph

Al terminar la batalla Edea atraviesa el hombro de Squall con un iceberg y te da la opción para salvarlo. (Tanta pelea al pedo, nos mataron al héroe principal)

Fin del primer CD.

\*\*\*\*\*

SEGUNDO CD

Con laguna en Winhill

Ahora estas al mando de Laguna, en el ropero hay un punto de extracción de la magia cura++, anda abajo habla con Ele, salí y anda al bar de la izquierda, allí te encuentras con Kiros hablale y preguntale lo que quieras después salí del bar, prepara los enlaces para luchar (contra kedachikus y mosquitos), entonces baja hasta la bifurcación y anda a la derecha para encontrar unos buenos puntos de extracción, cuando llegues debajo de todo Laguna dirá que vuelvan, le puedes comprar algo a la quiosquera si lo necesitas sino vuelve a la casa de Raine, hablale, vuelve a la casa abandonada, sálvalo y dormí.

Prisión del desierto

Con Zell, habla 2 veces con Rinoa y descubren que Ward trabajaba en esta prisión. Con Squall que también esta preso. Con Zell, los guardias se llevan a Rinoa. Con Squall, aparece Seifer, se lo llevan y lo empiezan a torturar. Con Zell, ayuda al mumba. Con Squall, te enteras que Edea quiere destruir lo jardines por formar a los Seeds, cazadores de brujas, y te preguntan cual es el objetivo de los Seeds, dile la segunda (es + divertida). Con Zell, habla con todos y Zell propone recuperar las armas, arregla los enlaces para Zell, subí la escalera, lucha contra los soldados, vuelve a la celda, arregla los enlaces para ellos tres y a luchar contra...

Biggs

Extraer: cura, prisa, freno, revitalia  
espejo

Arrebatat: Anillo de Enoc

Wedge

Extraer: piro, escudo, coraza,

Arrebatat: Cinto de fuerza

Extrae coraza de Wedge, aplicatelo, usa mutis contra ellos y estarás a salvo de sus ataques. Simplemente ataca con ataques físicos.

Premio: 10 miserables Ph

salí de la celda y subí hasta el piso 13 (busca cosas en las celdas), ahí te

encontras a unos mumbas y a Squall, después baja por el brazo mecánico, al llegar al fondo entra por la puerta y resulta que la prisión esta bajo tierra, escuchan tiros y van a ayudar a Zell.

Con Zell: Huye del guardia que te persigue y justo cuando le van a pegar un tiro aparece Squall y lo salva y aparecen Irvine y Rinoa a salvarlos. Elegí el grupo, con Irvine baja y con Squall sube arriba de todo, te encuentras contra tres guardias que quieren luchar. Dales un buena paliza, no son difíciles.

Soldado Elite

Vitalidad a nivel 15: 350 (MUY patético)

Débil a veneno (creo que todavía no lo tenes)

Gim52A

Extraer: Prisa, freno

Todo lo que tengas de trueno sirve. Los muy cabrones usan Micromisiles que te saca la mitad de la energía y NUNCA falla.

Irvine te llama y Zell desbloquea el brazo mecánico. Vos salí al puente y cruzalo, pero... la cárcel empieza a bajarse y Squall queda ahí, colgando, anda a la derecha. Apareces abajo, todos hablando de lo que paso, se suben a los coches y un cachito después se bajan para decidir que hacer mientras tanto se ven los misiles que van hacia el jardín de Trabia. Hay que detener esos misiles y por lo tanto habrá que decidir los equipos, estos fueron mis equipos, a la base: Selphie, Rinoa y Quistis; a el jardín el resto.

CON SQUALL: subí al tren.

CON SELPHIE: Ve a la base de misiles (mostrada en el mapa)y entra, entra adentro. Te dice que hace falta una ID-Card, tu tercer personaje te la da. Entra y elegí alguna opción, seguí, baja y habla con los guardias técnicos, te piden que le digas un mensaje a los otros guardias. Anda a la sala de transformadores y deciles lo segundo. Vuelve a hablar a los guardias técnico, te pedirán que hagas la revisión vos. Anda y dale golpes hasta que se rompa, al salir pelea contra los guardias (no seas tan cagón como para dar una excusa).

Salva en el save point al lado de la sala de los transformadores y subí a luchar contra los guardias (no tendrían que durar mas de 5 minutos). Usa las PCs hasta encontrar la que para los misiles y úsala, baja, salva, subí, seguí y activa el mecanismo de autodestrucción pone 40 minutos por las dudas.

Vuelve al principio de la base, donde estaba el savepoint, hasta que aparezca como el guardia activa otra vez los misiles. Vuelve hasta ahí y habla con el guardia, el te dará la Tarjeta de acceso y te dirá que la clave es "EDEA", usa la computadora, mete la clave, espera que se cargue, entonces, elegí target, set error ratio y mandalo lo mas a la derecha posible, Data Upload.

Anda de vuelta al principio, al lado del savepoint que ya no esta mas, y preparate para un jefe (curate, arregla enlaces, etc.), mas o menos te tendrían que quedar 30 minutos, pero igual te sobra un toco.

BFGH1024

HPs: No se, me quede sin libra

Extraer: escudo, coraza y paro

Ponete coraza que va a ser útil, usa magias de trueno, los límites y Quetzal(783 de daño). Se le van a ir rompiendo las chimeneas (o lo que sean), y cuando se rompan todas aparecen los guardias.

Los tres giles: Con invocar a Quetzal una vez alcanza.

Premio: 0 exp.

Armas Junio

2 pociones

4 Ph

Date un par de vueltas alrededor de la base hasta que Selphie se rinda, y se ve una animación MUY buena de cómo explota todo.

SQUALL: Ni bien entras te enteras que quieren asesinar al director y que hay monstruos sueltos por todo el jardín. Anda al círculo central (donde está el savepoint), en el camino te encuentras con un tipo monje que te pregunta si eres fiel al amo Norg, decíle que sí para ahorrarte una pelea aburrida. En el C.C. (círculo central) están Trueno y Viento y avisarán a la gente que deben evacuar el jardín. Revisa todos los cuartos del C.C. de izquierda a derecha preferiblemente (en orden de dificultad). Después de que matas a los bichos los del jardín te dan items, en todos hay un monje que llama bichos y paso a detallarlos.

Enfermería: Elegí ayudar al jardín esta vez. Bicho: Yuraba: golpes normales y el que tenga Ifrit que lo invoque.

Patio: Avanza hasta que te encuentrés al monje. Bichos: Un piro y una medusa: Bueh.

Comedor: Bicho: un bom (nomás que si este no lo matas de tres golpes te hace un kamikaze y te saca una banda de energía).

Dormitorio: Bicho: un kedachiku: una pelea para ganar al toque. Además en tu habitación puedes descansar y salvar (anda cuando te haga falta).

Garaje: Bichos: Grendel: Trata de que alguno de tus personajes tenga el ataque de estado para dormirlo, entonces sacale dobles (no es indispensable pero es útil). Para matarlo tirale G.F.s mientras están dormidos, la verdad es que no los use les di golpes nomás.

(salteare la parte de la zona de entrenamiento porque el bicho es muy poderoso, pero si vas tirale con hielo y dormilo)

Biblioteca: Un grat ( \queremos bichos nuevos/).

Anda frente al ascensor y veras a Shu subir, seguila al 2do piso, hablale y seguila al 3er piso, entra a la oficina y habla con el Director, te da la llave del ascensor para el nivel MD, y te deja salvar. subí y usa el ascensor, y mira la animación.

Se cuelga el ascensor. Mira el panel, y abrí la escotilla en el piso. Baja por las escaleras, abrí la compuerta del suelo, (te dicen que los monstruos acá son débiles al fuego) seguí el camino, baja las escaleras, entra en la puerta, mové la válvula (la tercera es la vencida), salí, baja por la escalera, usa el punto de extracción (lazar+), subí la escalera (vos solo), la escalera te hace caer en una sala de control, activa la Computadora, baja por la misma escalera, decí lo que se te cante, abrí la puerta en el borde, baja por las escaleras, salva y preparate para luchar contra enemigos

débiles al fuego, apretá la palanca, acercate al puente y A PELEAR.

Oleoplastos

Vitalidad a nivel 16: 3802

Extraer: Cura, Esna, Tiniebla, Confu.

Vulnerables: Fuego (yo te avise).

Invulnerables: Agua.

Invoca a Ifrit, dormilos, usa magias de fuego y si te sentís con suerte, tirales ataques físicos.

Premios: 0 exp.

8 rocas mágicas.

20 Ph (si, VEINTE)

Salva, seguí, baja, mira la animación, y activa la maquinaria. Tirate para atrás y mira la muy buena animación.

Habla con el Director, te pide que vayas a ver si están todos bien. Baja al segundo piso y salí afuera (la puerta cerca de la salida de emergencia), disfruta el paisaje, vuelve atroden, Shu te dice que te llama el director (esta bien rompehuevos hoy), el director te dice que no lo sabe manejar, Squall aprieta un par de botones y empieza a girar, termina cayendo al mar a la deriva.

En tu cuarto, Squall se pone pensativo ( /\_ \ ), salva, salí, anda al ascensor como el místico monje te lo indica. Bajas y te encontras que maltratan al director Kramer, habla con el y se va, te llama el monje, Norg te pide el informe y te aclara algunas dudas y te quiere entregar a la bruja, pero eso será sobre nuestro cadáver.

Trono blindado

Extraer: cura

Vitalidad a nivel 16: 2000

Resistente: Trueno

Invulnerable: Veneno

Te recomiendo ataques físicos, alguno que otro G.F. pero bueh, cuestion de gusto.

Ocular D

Extraer: lázaro, electro+, bio.

Vitalidad a nivel 22: 2089

Invulnerable: Todo lo que se te pueda ocurrir.

Arrebatat: 2 dosis de PM.

Ocular I

Extraer: antimagia, confu, freno.

Vitalidad a nivel 22: 2089

Invulnerable: Todo lo existente en el juego.

Arrebatat: Dosis de esp.

Los oculares están ahí para que cuando los dos se pongan rojos la magia de Norg sea extremadamente peligrosa. Son lo mas resistente que he visto así

que... ES AL PEDO PEGARLES SI NO ESTAN EN ROJO.

La carcaza se cae mostrando a Norg. A DARLE PALOS

NORG (viene con los mismos oculares)

Extraer: escudo, coraza, esna, G.F. Leviathan.

Vitalidad a nivel 22: 10.700.

Vulnerable: viento.\ invulnerable: veneno

Golpes físicos hasta el cansancio. Si se pone coraza o escudo sacale antimagia al ocular I y aplícaselo a Norg. Rubí puede ser muy útil aquí ya que refleja todas las magias P-dorras de Norg, y puede ser molesto porque no te puedes curar, igual invocalo.

Premios: 0 Exp.

8 rocas mágicas.

20 Ph.

Norg desaparece (o le pasa algo raro), y hay un punto de extracción con la magia Bio en su lugar. Salva (si querés), y anda a la enfermería, habla con la Dra. Y decile que querés ver al Dir., acá esta el director  
lllllllloooooorrrrrrrraaaaaaannnnnnnddddddooooo, preguntale todo lo que te ofrece que le preguntes. salí de aquí y anda a enfrente del ascensor y aparece Shu, te pregunta donde esta el Dir. Y te dice que vayas a ver a la cubierta del nivel 2.

Ves un barco y te dicen que son los Seed blancos de Edea (cada vez entendés menos ¿no?), el Dir. Te pide que vayas a buscar a Eleone (la misma que la de los sueños, y ahora entendés menos), esta en la biblioteca, la encontras y Squall se pone a filosofar (o)\_ (o).

Apareces en el cuarto y aparece Zell, que te dice que si querés ir a machacar monstruos, si, pero ni bien salís te llama el Dir. y ves una animación (corta pero buena). El director te dice que tenes que ir a la ciudad, disculparte por lo sucedido (que se le va a hacer), e investigar la ciudad. Bajas le decís a los demás la misión (uno te dice que puedes llegar por la cubierta del segundo nivel), y en marcha.

Te perdonan (¡uau que buenos!), y te dicen que vayas con el jefe de F.H.. Primero lo segundo a investigar la ciudad, después de huevear por ahí, anda a lo del jefe. Es la casa que esta en el medio del panel solar.

Subí las escaleras y el jefe te dice que cuanto antes te vayas mejor (este tipo tiene la carta de Quetzal), (escondido hay un P.E. de magia ULTIMA, la "mejor" magia del juego (prefiero la magia METEO)), andate y un chabón pasa y dice que vinieron los soldados de Galbadia.

Subí y la señora Flo te dice que te hagas cargo (obviamente) y el viejito (pacíficamente) hablando los va a intentar (NOTESE EL INTENTAR) de echar. Seguilo (salva por el camino) y vas a ver como lo quieren asesinar (buscan a Eleone, curioso), no lo puedes dejar ahí (ya lo intente), así que ayudalo. El soldado llama a 2 soldados mas... que no duran ni un minuto. Y entonces llaman a la Inexpugnable (¿que significara?).

Vitalidad a nivel 24: 7400

Extraer: escudo, coraza, paro.

Vulnerable: trueno, tierra, agua. Invulnerable: Veneno.

Arrebatat: Adamantino (OH Yeah).

Antes que nada, ponerte coraza, la freaking maquina hace un montón de daño. Golpes físicos, magias a las que es vulnerable y los respectivos G.F's.

Premio: 0 Exp.

Ningún objeto (que croto)

20 Ph

Después de que lo rompes y se cae al agua, aparecen Selphie y los demás. Habla con Rinoa (contestale lo que se te cante). Vuelve al jardín, en el camino te encuentras a Irvine, te habla de arreglar algo y de que Selphie esta deprimida. Anda al patio a deprimirla mas, dejala con Irvine.

Te llama el director y te dice un par de huevadas y te nombra COMANDANTE. Selphie organiza el concierto con los integrantes del grupo excepto Squall y Rinoa. acá podes organizar la música (hacete cargo).

Cuarto: salí y ves a Rinoa que si para ir al concierto (la opción de abajo, aparentemente). Habla con Irvine, hablale de vuelta, baja, escucha un rato el concierto y anda a la derecha ves que hay una revista verde (mas conocida como porno).

Rinoa y tu hablan un rato, y el final cambia dependiendo de la música (¿que habría pasado si escuchaban Reggae o cumbia?). después del recital Squall tiene un flashback (un recuerdo del pasado) y te llaman anda al puente de comandos (el del tercer piso), te felicitan por tu nuevo cargo de COMANDANTE y te dicen que ya podes mover el jardín.

(Este es un buen momento para derrotar a la Cofradía de Cartas). Te recomiendan ir a Balamb, pues hazlo.

#### BALAMB

Entrando te das cuenta de que los soldados de Galbadia han tomado la ciudad. Habla con el guardia, habla con todos los demás y vuelve a hablar con el soldado de Galbadia y te va a dejar entrar, porque le dijiste que tenias información de Eleone (que nabo).

Anda al hotel y habla con los S.G. (soldados de Galbadia), te dicen que busques al capitán, anda a la casa de Zell, habla con la mama de Zell y subí a la habitación de Zell, acá podes salvar y descansar.

Baja, salí, anda al puerto, habla con el soldado que te dice que el capitán pesco un par de peces y que se los iba a comer. Anda a la casa de Zell y notas que hay humo, habla con la madre de Zell, salí, anda a la estación, habla con todos, anda con el perrito del puerto, hablale, seguilo y va a hacer que Trueno salga y se vaya al hotel. Vos anda a la casa de Zell a salvar y anda al hotel y Trueno quiere pelear.

Trueno (con dos G.S.)

Vitalidad a nivel 18: 7200

Extraer: electro, electro+, escudo y coraza.

Vulnerable: veneno

Absorbe: trueno (¿quién se lo hubiera imaginado?)



Arrebatat: 2 Dosis de fuerza.

Ponete coraza y tirale con ataques físicos y G.F.s (no Quetzal) y tras media hora de darle palos caerá.

Premio: 0 Exp., 1 poción, 12 Ph.

Entras al hotel para derrotar a Viento, y que pasa, Trueno vuelve y ahora tenes que pelear con los dos a la vez.

Trueno

Vitalidad a nivel 15: 6000  
Extraer: lo mismo de antes  
Arrebatat: 2 dosis de fuerza.

Viento

Vitalidad a nivel 21: 6300  
Extraer: aero, cura+, lázaro, G.F. EOLO  
Arrebatat: Sal heroica.

Ponete coraza. Ataca con ataques físicos, G.F.s (no Quetzal), primero mata a Trueno y después a Viento (Trueno hace mas daño). Esta pelea dura un buen rato.

Premio: 0 Exp., Karate 002, 20 Ph.

Después de ganarles, hablan un poco y huyen. Apareces en el puente de mando y Selphie te dice que si no tenes otro lado a donde ir que vayas al jardín de Trabia.

Jardín de Trabia

Cuando llegas, notas que lo dejaron muy dañado los misiles. subí por donde subió Selphie, adentro, los demás aparecen, seguí arriba y ves a Selphie hablando con una amiga (esta amiga tiene la carta de Selphie, pero tendrás que aguantarte la mano mezclada), habla con Selphie dos veces y te dice que la esperes en la cancha de básquet.

Explora todo el lugar y por ultimo anda a la cancha de básquet, y veras un MUY, pero MUY larga escena de su pasado (masomenos 10\15 min., asi que si tenes que ir a hacer otra cosa (en la vida real)es el momento). Cuando aparezcas en el orfanato (transparente), seguí a los chicos, habla con el niño y baja por el costado de la izquierda, seguí mirando la escena. (Transparente): habla con todos los chicos y salí, seguí mirando. Habla con tus amigos y deciden ir a la casa de EDEA.

Casa de EDEA

Es la casa junto al mar con un faro se encuentra en el extremo Sudoeste (mas al Sur que al Oeste). Pero en el camino te encontras con el jardín de Galbadia y te piden que des las ordenes, dalas o no, da igual.

Baja y habla con tus amigos baja y ve al patio y te encontras con Zell y te

dice que el se encarga del patio, te pide el anillo, salí, anda al puente (automáticamente) y mira la animación (muy buena y con buena música).

Con Zell: ve a la izquierda, Rinoa se cae y queda colgando de una piedra, ve a la derecha hasta el círculo central, salva en el Save point, anda frente al ascensor y corriendo aparece Squall, seguilo y hablale y elegí un equipo para ir a las aulas del segundo nivel.

Con Squall: (esta vez si vas a pelear grosso) Anda a las aulas del nivel 2, mira la animación, seguida de una pelea.

4 soldados

Los malditos usan magias poderosas (gravedad), molestas y no desperdiciaran la oportunidad de usarlas.

Habla con la Seed, vuelve al puente de mandos, la Dra. Te dice que tenes que atacar, los demás te piden que rescates a Rinoa y también te piden que des ánimos a los alumnos. Después del muy influenciador discurso.

Anda al segundo piso, busca al niño, decile que vaya con su tutora y entonces te ataca un soldado de Galbadia (con armadura y todo).

#### UN SOLDADO DE GALBADIA

Esta pelea es diferente a las demás, con X pegas patadas (son mas rápidas, pero no son tan poderosas), con A pegas piñas (lentas pero efectivas), con W te defendés (casi invulnerable) y si te cubrís mucho te aparece el GOLPE LETAL con D (no lo llegue a probar porque justo me pego un saque el soldado).

El que le vacíe primero la barra de energía al otro gana, pero el tiene ventaja y no va a ser tan fácil. Si perdés (probable), te dan la opción de seguir y te dan un consejo.

Suerte

Después de eliminado el G.S. te subís a la maquina y rescatas a Rinoa (en una escena). Después de que bajes corre a la izquierda mientras ves la guerra en el fondo. Ya en la entrada Rinoa te agradece y te pregunta por el anillo (el nombre no importa, el que tiene ya es bien Cool). Decile "vamos Rinoa", anda entre los dos árboles al fondo (todavía afuera del jardín) y extrae la magia AURA.

#### JARDIN DE GALBADIA

Squall se pone a hablar un poco de la bruja, salva y preparate para un laberinto de la P... madre.

Anda a la derecha, derecha, arriba por la escalera, habla con Trueno y Viento (te lo digo nomás para que sepas por donde vas, no porque haga falta), izquierda, derecha, un tipo te da la tarjeta N° 1, salí, vuelve donde estaban Trueno y Viento, abajo, izquierda, abajo, save point, izquierda, izquierda, pasa por la cancha de hockey y por la salida de la derecha, derecha, te dan la tarjeta N° 2, salí, izquierda, abajo, abajo, save point, derecha, derecha, arriba, arriba, arriba, baja por la escalera, baja de un salto (punto de extracción), izquierda, el único camino, seguí sin subir esta escalera, salva (Ah, ese bicho es Cerbero un GF "EL GUARDIAN DEL INFIERNO" (en la mitología griega)) (fijate en la sección de G.F.s), una vez derrotado, salva otra vez, izquierda, izquierda, la llave

Nº 3, salí al hall, subí la escalera (la que te dije que no subieras), izquierda, abrí el ascensor con tu flamante llave. Pufff, después de tanto quilombo, ahí están Seifer y la bruja, salva (no es que sean peligrosos), y A LUCHAR.

Seifer

Vitalidad a nivel 24: 8200

Vulnerable a: veneno

Bueno, a este le debemos unas cuantas, dale con ataques físicos, tiene una gran resistencia a las magias (o para los entendidos un alto espíritu), yo tenía únicamente a Squall pegando, las minas le sacaban magias (de paso tirate un par de prisas), y duro un rato pero no demasiado.

PREMIOS:

0 Exp. (como de costumbre)

8 omnipociones

20 Ph

La bruja se escapa para abajo, al aula magna, salva (esta vez te conviene), toma el ascensor, derecha, derecha, pega un semicírculo para llegar al extremo opuesto por el cual apareciste, entras Y

APARECE LA BRUJA y Seifer (para joder nomás)

Seifer (que tipo molesto)

Vitalidad a nivel 24: 5800 (le bajo una banda)

Vulnerable a: veneno

Lo mismo de antes, nomás que ahora esta mas fuerte (+mentira+), y mas escaso de Hp.

Y en la misma pelea Edea.

BRUJA EDEA

Vitalidad a nivel 16: 8000

Este jefe esta jodidísimo, usa muerte todo el tiempo, aunque en Squall no (aprovechate de esto) (aunque no estoy seguro si fue suerte). Las magias y GFs ni los probé (claro, si estaban muertas las minas), le di golpes con Squall (y un par de limites) con unos cuantos palmo (me parece que en realidad no tiene 8000 Hp). Además, usa Maelstrom la cual además de sacar MUCHA PERO EN SERIO QUE MUCHA energía te pone en estado maldición y no te deja usar los limites. La verdad es que me costo un huevo y la gane de puro y pleno pedo.

PREMIOS:

0 Exp. (no se ni para que lo escribo)

Sal heroica (YAH00000000000000000000)

Manilla de Mitra

50 Ph (la cantidad ideal)

Todos se quedan inmóviles, Rinoa abraza a Seifer (parece POSEIDA) y se desmaya.

¿Porque todos los CD terminan de una manera tan drástica.?

FIN DEL 2° CD

\*\*\*\*\*

TERCER CD

Squall aparece pensativo (no mucho tiempo), va a la enfermería a ver a Rinoa. Te llama Quistis y te dice que tenes que ir a la casa de Edea, anda al mando de control y ve hacia allí.

Te encontrás con los demás, entra te aparece el Dir. hablale, seguilo, y habla con Edea y te dice que estaba poseída por Artemisa, una bruja del futuro cuyo objetivo es comprimir el tiempo, y puede que intente poseer a Adel. Terminada la charla tenes la chance de jugar a las cartas con ambos, Edea tiene la suya y el director la de Seifer, si podes con la mano mezclada sos un campeón.

De vuelta en el jardín Squall habla por los parlantes, anda a la enfermería a ver a Rinoa, Squall se siente triste por lo que le paso a Rinoa (¡¡¡¡¡SQUALL DEMOSTRANDO UN SENTIMIENTO!!!!), enlace al pasado, elegí tus integrantes y al OtRo MuNdO.

Laguna tiene que hacer una película porque gasto mucha plata en el hotel, aparece con una armadura de caballero medieval y a Kiros y Ward le piden que hagan de dragón, empieza la película y aparece el dragón. HMMM, parece real..., OOOOPS! es real ¿y quien se va a hacer cargo del dragón?....., el caballero medieval. ¿LAGUNA?.

El gigantesco dragón rojo muy malllevado

La pelea es como la que tuviste con el soldado de Galbadia, nomás que este te saca el doble de energía que vos, no te preocupes que tenes vidas infinitas.

Cubrite todo lo que puedas (si te alocas atacando te come (muerde)), después de, digamos, 10 golpes se cae y es hora de correr.

Justo cuando estabas por escapar el dragón rojo tapa la salida y aparecen Ward y Kiros a ayudarte. Elegí U...Un momentito, salva, arregla los enlaces (se te rompieron(asegurate de no tener ataque elemental de fuego)), curate y A PELEAR.

Gran dragón

Vitalidad a nivel 24: 15.000 (eso es MUCHO)  
Extraer: Aero, piro+ (bah)  
Arrebatat: Pelo de dragón (yo pensé que tenían escamas)

Vulnerable: hielo, sanctus  
Absorbe: fuego, viento

Pues..., es un enemigo masomenos dificil pero como tiene debilidad al hielo

le podemos sacar bastante, atacar con ataques fisicos es al P-DO (quiza los limites...) y usar magia es un desperdicio, lo mejor son los G.F.s, y aca te doy una lista del daño que hacen.

Quetzal: 557 (apoyo a 95)

Shiva: 900 (apoyo a 125)

Diablo: funciona (algo de 3.000)

Sirena: NADA DE NADA

Alejandro: 757 (sin apoyo)

Hermanos: 535 (apoyo a 150)

Premios:

1050 Exp. (Yahoooooooooooooooooyahahahay)

Ningun objeto (que garca)

14 Ph.

Laguna al notar que hay demasiados sale corriendo para el otro lado y ve un objeto cuadrado y flotante, el LUNATIC PANDORA.

Squall habla con Eleone, le cuenta que Raine tuvo un hijo y murio(\*ACORDATE DE ESTO\*), y que ella quiere cambiar el pasado para que Laguna se quede. Squall quiere cambiar el pasado para que Rinoa no se quede asi, y decide ir a buscar a Eleone, al barco de los Seeds blancos, habra que preguntarle a Edea adonde pueden estar.

Edea te dice que estaban fascinados por el paisaje de Centra (el continente que tiene un terrible agujero en el medio que lo separa en un monton de islitas) y te da una carta para que seas bienvenido en su barco. (Edea tiene su carta, pero como estas en Centra esta la mano mezclada y ademas es buena jugadora)

El barco se encuentra anclado al borde de una de las islitas de Centra, bien escondida. (ya que estas en Centra podrias ir a conseguir a Odin, mira la seccion de GF's.)

Subis al barco y los Seeds blancos te hablan un poco y no te creen, anda con el capitán, le das la carta, y te cree. Te cuenta lo que pasó, Eleone se fue a Esthar y vas a tener que ir a buscarla.

COMO LLEGAR A ESTHAR

(Aca es donde la mayoria se cuelga, yo no (bueh... un poco si), asi que no te sientas un perejil)

Anda a Fishermans Horizons, anda a la enfermeria del Jardín y llevate a Rinoa (creo que todo lo hace automaticamente, menos lo de llegar a F.H.).

Cuando salgas del jardín segui derecho, el resto del camino es automatico. Squall se pone pensativo, despues se pone a hablar con Rinoa. Despues casi al final de las vias te encuentras con tus amigos, llegan Selphie e Irvine y dice que no vieron a Esthar por ningún lado. Elegi el grupo, anda a lo que parece ser un lago congelado.

Un pequeño laberinto: elegi tu grupo de acción y empecemos. Anda arriba, arriba no por la cabeza (ese camino es para conseguir un punto de extraccion de la magia Electro++), derecha, arriba, derecha, salvalo y curate, izquierda, izquierda y ni bien avanzas un poco te ataca un bicho.

Abadon

Extraer: cura++, fulgor, (un par mas que no llegue a anotar de tan poco que duró)

Vitalidad a nivel 30: 1510

Vulnerable: Sanctus, fuego

Atacalo con las magias cura++ que le podes extraer a el y mucho no va a durar.

P.D.:lazar0 no sirve porque es un jefe

Premios: 0 Exp.

10 piedra fulgor

40 PH.

Salva o segui arriba, derecha, apreta X en la pared y Squall va a descubrir un interruptor, abre un agujero y suben. Segui el camino, entra al ascensor, el ascensor sube un poco y frena, abri la puerta y el ascensor te lleva a Esthar, ves todo Esthar en una animación y justo cuando llegas a piso firme te vas al OtRo MuNdO.

Laguna laburando

Apareces en un centro de investigacion como esclavo. Habla con todos un par de veces y el guardia se pone a contarte la historia de su vida. Habla con el mumba, te mandan arriba a buscar refuerzos, Laguna le pasa la herramienta al mumba (como solo Laguna podria) y el mumba por poco se muere, el esclavo te dice que estan haciendo un grupo de resistencia y quieren que seas el lider. El soldado se enoja por tu ineptitud y te quiere pegar Laguna lo detien mientras el mumba y el esclavo escapan, llega otro soldado y tus amigos, preparate para la pelea y derrotalos (ni siquiera se merecen una estrategia). Sali para arriba, sali (si quieres escucha las huevadas que dice el Prof. Odine), se reunen los demas y te ayudaran a rescatar a Eleone,entra adentro y agarra la revista (+++ MUY IMPORTANTE+++), baja al piso que estabas antes y persegui a Odine hasta que te diga donde esta Eleone, el grupo de resistencia te ayudara, Laguna les agradecera deteniendo a la bruja Adel (pero ese es otro sueño).

Cuando llegan al centro de investigacion del Prof. Odine te reciben unos guardias (mas blanditos que los de antes), subi al asiento, entra a la puerta y otra lucha, vamos que es la ultima. Mira por el cristal y ves a Eleone, apreta los botones y baja a la entrada, entra a la puerta y Laguna encuentra a Eleone. FIN DEL SUEÑO.

EN ESTHAR

Estan todos juntos, viene un coche y te llevan a la residencia presidencial, el profesor Odine(TIENE LA CARTA DE WARD (no, no es el presidente, la sorpresa sera aun mayor)) dice que ayudara a Edea y a Rinoa. Sali, derecha, derecha subite al asiento, abajo, explora la ciudad y una vez que estes listo anda a la derecha, subite al asiento, elegi por el centro comercial. Si quieres para, si no, no.

El centro comercial de Esthar

Tienda de Rinrin: animales: objetos para G.F., revistas hocicos.

Tienda de Cloud (¿¿ EL DE FF7 ??) : objetos: los objetos comunes de cualquier lado.

Tienda de (se me olvido) :objetos: segui intentando hasta que puedas entrar entonces se va a llamar ;Tienda de Esthar!, si tenes la habilidad del G.F. Tomberri, buen cliente van a tener algunos items interesantes.

Tienda de Don Juan: armero: un armero nada mas.

Tienda de Karen: librería: revistas hociocos, karate, armas.

Tienda de Cheryl: objetos: segui intentando hasta que te de una piedra Rosseta.

Anda por el camino de la salida subite a la plataforma y elegi que quieres salir.

Anda caminando (o en coche) hasta la base Lunagate.

Entra a la base, la recepcionista te indica el camino, seguila, adentro el tecnico te indica el procedimiento, deci que si cuando te lo pregunten, deja a Zell al cuidado de Edea y lleva a Irvine (el mas debil) contigo, entra a la capsula y te envian al espacio.

Con Zell: Segui a Angelo hasta afuera y ves una escena en la que ves al Lunatic Pandora, elegí tu grupo y vuelve a Esthar

#### EL QUILOMBO CON EL LUNATIC PANDORA

Anda con el profesor Odine (en el centro de investigacion del profesor Odine), el tipo te dice que pases, entra, subi, con el asiento, entra en la puerta y escucha la conversación. El profesor te explica que es lo que sucede y te indica los lugares por los que podes subir al Lunatic Pandora, sali del edificio y baja, asi quedas en el circulo exterior de Esthar. Ahora segui las siguientes direcciones (si tenes la habilidad de Diablo, sin encuentros, mejor): derecha, derecha, arriba, izquierda por la escalera y aca estas, si te sobro tiempo anda de una pantalla a otra hasta que aparezca, cuando aparece, salen un par de soldados, hacelos KK y subi.

#### ADENTRO DEL LUNATIC PANDORA

A tu derecha hay un P.E. de meteo, subi, subi al ascensor numero 3 (el de la derecha), baja por la escalera a tu derecha, baja hasta el P.E. (confu) y, si hiciste todo bien con Laguna, tendria que estar abierta la puerta de la derecha con un anillo nupcial, y a la izquierda (CREO, a mi no me salió del todo bien), tendria que estar la revista Karateka numero 5. Vuelve al ascensor, baja, subi por la numero 1 (la de la izquierda), segui el camino obvio hasta llegar con un robot gigante que te vuela afuera del Lunatic Pandora, ves una animación de cómo llega a Tears Point y lo "activa", Edea dice algo de la lagrima de la luna (ya te vas a enterar), Zell decide volver.

#### EN LA ESTACION DEL ESPACIO

Una animacion de cómo llegan a la estación. Te descongelan y quedas ahí flotando, ponen la gravedad normal y listo. Habla con el que esta vestido de doctor, agarra a Rinoa, segui a Piet, anda a la enfermeria (lra puerta a la izquierda), salva, entra en el cuarto y dejass a Rinoa.

Segui hasta la sala de control ( piso de abajo), mira la luna desde la pantalla, habla con Piet (este tipo tiene la carta de Alejandro) y subi al segundo piso segui el camino hasta llegar a la habitacion de Eleone (TIENE LA CARTA DE LAGUNA), hablale y te agradece, Squall le dice que lo mande al pasado de Eleone pero ella no esta segura de poder hacerlo. Sali y anda a la enfermeria, Rinoa aparece de pie y poseida, intenta pararla dos veces y segui el caamino, segui asi hasta que llegues a la sala de control y ella desactivara el primer bloqueo de Adel, intenta detenerla y te tira para un costado, ves otra animacion de la luna, se va para el segundo piso.

Anda al segundo piso y una mina te dice que mires la luna, ves una animacion de la lagrima de la luna (en la cual mi maldita maquina se cuelga el 99% de las veces y tengo que reinstalarlo). Entra en la puerta al lado del guardia en el piso, mira a Rinoa, abri el compartimiento que tiene un traje espacial, ponetelo y sali.

Anda para arriba y justo cuando estabas por llegar se cierra la puerta, volve a la sala de control, habla con Eleone y con Piet y ves como desactiva el segundo bloqueo. La bruja despierta, Rinoa sale volando al espacio. Piet dice que hay que escapar, habla con Eleone, seguila, (si quieres ver otra animacion volve y mira la pantalla) y subite al ascensor, mira la escena de cómo la bruja entra al Lunatic Pandora. Save point, segui y habla con Eleone quien te llevara dentro del pasado de Rinoa.

Veras el pasado de cuando te fueron a rescatar a la prision del desierto y de cuando Rinoa le pide a Zell que te pida el anillo. Squall le dice a Eleone que lo envio a un pasado muy lejano, esta vez ves el pasado de la pelea contra la bruja Edea, te enteras de que Artemisa poseyo a Rinoa y de que Seifer saco el Lunatic Pandora del lago. Eleone esta vez piensa que el presente es mas importante que el pasado y te envia al presente de Rinoa, Rinoa ya esta consciente y penstiva mientras se mueve leeeeeeeeeentameeeeeeeeeenteee por el espacio. Squall decide que va a rescatar a Rinoa, sale de la capsula .

Tenes que ponerte justo delante de ella para que el juego siga, con W avanzas mas rapido y si moris tenes otra oportunidad, y otra, y otra, y otra, ....

Squall la alcanza (con el tiempo justo) y ven una nave, Squall la lleva hasta alla, apreta arriba para subir, Squall aprieta un par de botones y entran.

EN EL LAGUNAMOV

Salva, hasta que Squall cierre la escotilla y pasa la puerta, se sacan la ropa (¡¡los trajes espaciales, MALPENSADOS!!) y Rinoa te da las gracias. Pasa la puerta y ves a un monstruo (la idea con estos monstruos es que mates a los de igual color), arregla enlaces, cura a Rinoa (a Squall no, asi podes usar los limites), baja por la escalera y pelea.

GESTALT (generico)

Vit 22: 3.000

Ataques fisicos y limite. Dura menos de lo que parece.

Premios:0 exp., 5Ph y una piedra que varia de acuerdo al color del Gestalt.



Entra por la puerta grande, izquierda, pelea con el Gstlt, izquierda, abajo, pelea, baja por la escalera, la puerta grande, pelea, izquierda, izquierda, abajo, abajo por el puente, pelea, arriba, arriba, arriba por la puerta de la izquierda, pelea, pelea con el que tenes al lado, abajo, abajo escalera, puertita a la derecha, pelea, salva, vuelve donde mataste el otro verde y subi.

Te hablan desde el aeropuerto de Esthar y te indican que tenes que hacer, empieza una escena romantica entre Squall y Rinoa con la (ya bsatante conocida) cancion "Your eyes on me" de fondo.

Aterrizan y llegan los de Esthar que se quieren llevar a Rinoa, ella acepta ir, Squall la quiere detener pero ella ya decidió. Subi a la nave, izquierda, izquierda, Squall se sienta y llegan tus amigos, les cuenta lo de Rinoa y lo convencen a Squall de ir a buscar a Rinoa, tratas de salir y la nave toma vuelo, anda arriba y ya podes manejar tu nave, el L A G U N A M O V , anda al pabellon de la bruja, entra y hablas con los cientificos, anda a la izquierda y sacas a Rinoa, salis pero los guardias te quieren detener, un tipo les hace señas y te dejan ir, a Squall le parece familiar (gordo, de 2 metros y no habla..., ¿;sera Ward!?) salis y Rinoa te da la idea de ir al orfanato.

ESTE ES MUY BUEN MOMENTO PARA HACER LAS SUBQUESTS:

#### SUBQUESTS

- 1- Conseguir la Lionheart
- 2- Isla Cactilio
- 3- Conseguir a Cactilio
- 4- Conseguir a Helltrain
- 5- Conseguir a Tomberri
- 6- Conseguir a Bahamut
- 7- Isla mas cerca del infierno
- 8- Isla mas cerca del paraiso
- 9- Las cartas de la reina
- 10- Conseguir las cartas que faltan

- 1- Conseguir la Lionheart

Bueno para conseguir la mejor arma de Squall, no solo por su gran poder sino por su limite Summum, necesitamos tres cosas que no van a ser nada faciles (la revista creo que no importa).

1 Adamantino: Si se lo robaste a BFGH082 bien, si no lo tenes no hay problema, converti la carta del Minotauro y te da 10 ( y de paso lo usas para otras cosas).

¿3? dientes de dragon: En la isla mas cerca del infierno, encontras entre otros tantos enemigos al Draco (Rubi Dragon), que en la mayoria de las veces deja caer dientes de dragon.

12 balas ionicas: Aca empieza el quilombo. Para hacer balas ionicas

necesitamos energias puras, con la habilidad de Ifrit municiones. El unico enemigo que da esto es ELNOIR (si, el jefe de la torre de transmision de Dollet), y lo dara si su nivel es superior a 50 masomenos (sino te da piedras lunares), por lo tanto trata de subir un par de niveles antes de enfrentarte a el. ¿Donde esta? En Esthar y ya te digo como llegar. Desde el aeropuerto, abajo, abajo save, abajo, arriba, derecha y habla con el soldado de Esthar que esta de otro color (verde vomito) y a PELEAR.

ELNOIR

Vitalidad a nivel 24: 40.656

Extraer: doble, dolor.

Arrebatat: piedra lunar \ energia pura (depende del nivel)

Debil a: viento

Bastantes HPs tiene este bicho, dale con tus mejores ataques, limites, magias de viento y Eolo. O simplemente usa la magia de Quistis DESINTEGRADOR.

Una vez que le ganes te va a dar 2 energias puras, transformalas con la habilidad de Ifrit municiones y te quedan 20 balas ionicas. Finalmente anda a un armero paga lo que sea necesario y aca tenes la mejor arma del juego.

## 2- Isla Cactilio

Los cactilios son enemigos terriblemente..... simpaticos y tienen una isla propia, los cactilios son debiles atacando a no ser que usen su magia 1000 espinas, cada espina saca 1, no es mucho, pero si te tiran 1000.... Los cactilios aparecen en grupo y la mayoria de las veces prefieren escapar antes que luchar, asi que se rapido y matalos antes de que tengan oportunidad. Dan una MUY GRANDE cantidad de PHs (20 c\u), pero no se puede decir lo mismo de la experiencia (entre 2 y 6 en total). Tambien tienen un lider el cual detallare mas abajo.

## 3- Conseguir a Cactilio

Este GF se encuentra en la isla cactilio ( ¡Oh casualidad!, que harias sin mi ;) ), se puede ver como una cabecita de cactus que sale del desierto y una vez que lo tocas empieza la batalla. Tiene el mismo diseño que un cactilio normal, lo unico que este mide 20 metros y tiene bigotes (Yay, es mas simpatico todavia).

Cactilion

Vitalidad a nivel 40: INCREIBLEMENTE MUCHO (no decia)

Debil a: Agua

Tirale con ataques fisicos de Squall, preferiblemente enlazado a Aqua, para sacar bastante tendrias que hacer esto: ponerte el comando Sacrificio y darle con eso hasta que puedas usar el limite y ahí darle para que tenga. Con otro (Zell quizas) usar limites (si es Rinoa el limite estrella fugaz) y con otro cualquiera que invoque a Leviathan y que cuando haga falta cure y reviva. Y despues de darle palos por media hora (NO ESTOY JODIENDO) morira y se unira a ti como tu aliado.

#### 4- Conseguir a Helltrain

En todas las revistas de misterio, que ahora no me acuerdo como se llaman, hablan de este GF y te dan tips para conseguirlo, si no entiendes que cornos hay que hacer (como yo), leelo aca.

Para conseguir este GF necesitamos primero conseguir el Anillo de Solomon que esta en Tear's Point (bien a la vista, no hace falta que te guie). Una vez que tenemos el anillo necesitamos: 6 tentaculos Molbol, 6 panacea+ y 6 tubos de hierro.

Los 6 tentaculos molbol los puedes conseguir de los molbol (a que no te lo imaginabas), donde mas ratio de aparicion lo he visto es en la isla mas cerca del paraiso, lo mejor que puedes hacer es arrebatarse con alguien que tenga una velocidad pulenta (autoprisa, iniciativa, rap +40%, etc.) y si fallas mala suerte (SEGUI PARTICIPANDO).

Las 6 panaceas+ las puedes crear a partir de panaceas con la habilidad de Leviathan (¿o Alejandro?) de mejorar brebajes (10 panaceas = 1 panacea+).

Y los tubos de hierro los puedes conseguir de los Wendigos (cerca de Deling) o de cambiar las cartas de olos invencibles.

Una vez que tienes todos los items usa el anillo de Salomon y si tienes los items se despertara Helltrain (Doomtrain en otras versiones) y sera tu aliado.

#### 5- Conseguir a Tomberri

Para conseguir a este GF vas a tener que matar 20 pequeños tomberris y derrotar al Rey Tomberri.

Para los 20 tomberris: Si tienes Kamikaze del GF Cactilio, te ahorraste un GRAN PERO MUY GRAN dolor de huevos, con un Kamikaze mueren al toque, pero no lo uses contra el nro. 20 porque te quedas con uno menos. Para matar al nro 20 hace asi: trata de tener a Squall en amarillo para que haga el limite, espera a que de dos pasos (sino te tira un contraataque devastador) y tirale el limite, una y otra y otra vez hasta que caiga y en la siguiente pelea (sin posibilidad de curarte) peleas con el Rey Tomberri.

Rey Tomberri

Vitalidad: no tenia ganas de fijarme

Extraer: tampoco

Dale duro con los limites, con Sanctus (si crees que vale la pena), con Alejandro y si te animas, con Kamikaze. Tiene ataques bastante pulenta pero nada extremadamente mortifero y tras media hora de palos (TAMPOCO ESTOY JODIENDO), sera un aliado.

#### 6- Conseguir a Bahamut

¿Que Final Fantasy estaria completo sin Bahamut?..... NINGUNO

Para conseguir el mejor GF (en habilidades y ataque) hay que ir a una islita pelear con dos dragones Rojos y contra el mismisimo Bahamut (facil, ¿no?).

La isla, el centro de investigacion marina, se encuentra en la esquina inferior izquierda del mapa (en una isla que no se ve), entra (si tenes a Zell te habla un poco, sino habla Squall) y ves un cilindro azul que emite una radiacion azul y una voz te dice que cuando eso esta prendido te aparecen monstruos, evitalos (no son demasiado poderosos) y cuando llegues a la máquina elegi la opción NO QUIERO LUCHAR (la única) y peleas contra un dragon rojo.

Dragon Rojo

Vitalidad: no me fije

Extraer: entre otras cosas METEO (el tambien lo usa y creo que como un contraataque)

Dale con los limites, magias de hielo, Shiva, METEO (ya que lo tenes enfrente...) no deberia ser demasiado problema (Bahamut es el doble de poderoso).

Elegi la segunda opcion JAMAS y otro dragon rojo, elegi la tercera (SI LA TERCERA) que es invisible y dice SOY ASI. Y Bahamut piensa que sos un rival digno de su poder.

Bahamut

Vitalidad a nivel 48: 60.048 (no estoy seguro)

Extraer: Cura++, Fulgor, Piro++ y un par mas

Invulnerable: electro, aire

Dale con los limites, los GF mas poderosos que tengas, curate bastante seguido porque cada tanto tira un Megafulgor que te deja destruido (saca algo de 6.000 HP a c\u) y vas a tener que revivir a tus amigos mas de una vez, yo tuve suerte y Squall lo destruyo con un Summum al cuarto o quinto turno.

Una vez que lo derrotes sera otro de tus GF (con unas muy buenas habilidades que puede que aprender).

7- Isla mas cerca del infierno

Esta isla es la que esta mas a la izquierda de todo, esta isla esta llena de puntos de extraccion con magias poderosas (meteo, artema, triple,etc.) y tambien de los enemigos mas poderosos del juego (Draco, Dragon Rojo, Seisojos, Arqueosaurio, Grendel) es el mejor lugar para ganar niveles, una manera eficaz es la siguiente equipar a Quistis la habilidad iniciativa con poca energia (como para hacer el limite) y tirarle con Desintegrador. Rapido y eficaz, no falla y ganaras niveles rapidisimo.

8- Isla mas cerca del paraiso

Esta isla esta a la derecha con un monton de islitas, tambien esta llena de magias poderosas y enemigos no tan poderosos como en la otra (Ochu, Molbol, Quimera).

9- Las cartas de la reina

La reina de las cartas es la persona que controla las reglas, para conseguir las cartas tenes que hacer lo siguiente.

Jugar a las cartas con ella hasta que vaya a Dollet entonces perder cierta carta para que se la de al padre y con esa carta como base, el problema es que las reparte por el mundo haga otra carta aca esta la tabla.

Carta perdida	Carta conseguida	Ubicacion
Mogurito	Kiros	Un tipo vestido de negro afuera del hotel de Deling
Seclet	Irvine	Señora Flo
Chocobito	Chocogordo	Tipo en el jardin de Balamb, sentado en el pasillo, cerca de la biblioteca
Alejandro	Helltrain	El croupier del pub de Timber
Helltrain	Phoenix	El ayudante presidencial de Esthar

(me costo un monton hacer esta tabla)

Las cartas que perdes estan en la casa del pintor (Dollet) con el niño (su hijo). Lugares en que se encuentra la reina:

Lugar	Ubicacion semiexacta
Balamb	Estacion de tren
Centra	Hotel de Winhill
Dollet	Segundo piso del bar de Dollet
Esthar	Cerca de la residencia presidencial
F.H.	Cerca del Savepoint
Base Lunagate	Cerca del hall principal
Pueblo shumi	Hotel
Deling\Galbadia	Hotel

Esta no tanto (la practica hace al maestro)

10- Las cartas que faltan

Chocobito: Seguramente habras visto los bosques chocobos (los redondos y aislados), aca viven los chocobitos y la madre chocobo (parecen pollos °v°). La idea es bajar a la madre chocobo sin la ayuda del chocopeque. Para

esto hay que dejar solamente un chocobito y hablarle, la madre vendra en su ayuda y te dejara montarla(asi seras reconocido como un gran domador de chocobos :o).Pero deberas comprar dos flautas, el chocosonar que te deja saber donde estan los chocobitos;y el chocebo que atrae hacia abajo los chocobos, pero si le erras y en ese lugar no hay chocobos, viene un chocobito y te afana LAS flautas. Despues de que estan todos abajo o puede ocurrir que si uno baja el otro sube y seguís hasta que quede uno, o si no vas hablando con los chocobitos para que ocurra lo mencionado. Cuando la madre ya esta abajo (felicitaciones usa el sonar en distintos lugares para encontrar un item escondido (si no lo haces es todo al pedo).Creo que cuando terminas tu primer bosque te dan un chocobito, al que podras invocar con las verduras Ghyzal.Creo que no queda mas que decir excepto las localizaciones de los bosques.

Cerca del pueblo de los shumis: Principiantes  
Norte de Trabia: Fundamentos  
Cerca del orfanato de Edea: Avanzado  
Centra: Paciencia  
Cerca del jardin de Trabia: Distancia  
En el continente del orfanato de Edea al Este: Cerco

Una vez que consigas hacerlo en todos los bosques agarra uno (el de cerca del jardín de Trabia seria buena idea) anda al Norte de Esthar donde esta llena de bosques busca el bosque de chocobos entra, escucha la musica y habla con el chocobito que te dara la carta de Chocobito. COÑO FUE LARGO.

-----  
Carta del alien PUPU: LA CARTA MAS RARA DE TODAS. Tenes que ver un ovni cinco veces y a la ultima peleas.

Lugares donde lo ves: (equipate Sin Encuentros, igual te lo vas a encontrar)

En Timber al Noreste en la playa de al lado del tunel.

Cerca de Winhill.

En una pequeña isla al NE de Trabia.

Al Sur de Esthar en un desierto cerca de la Isla Cactilio.

Cerca de la Meca de los chocobos en las montañas (donde se puede aterrizar) al Norte de Esthar. Te atacara, dale una paliza, es facil, el ovni sale volando y se estrella.

Antes de encontrartelo te tenes que comprar 5 elixires.

Compralos en la tienda de Esthar! Con la habilidad de Tomberri descuento, cada Elixir te saldria 37.500 gil X 5= 187.500 gil. (Esta es la forma mas barata)

Te lo encontras cerca de la cueva de Ifrit. Dale los 5 elixir, se pone feliz te agradece y te dan la carta de PUPU. TAMBIEN ESTUVO JODIDO.

-----  
Squall: Segui leyendo la guia.  
-----

Sirena: El propietario del bar de Dollet. Cortito.

-----  
Eolo: Proprietario del hotel de Balamb (afuera pensando eslogans).

-----  
Eden: Cuando mates al ENTE ARTEMA.

-----  
CREO QUE ESO ES TODO ASI QUE SEGUIRE CON LA GUIA.

Anda al orfanato de Edea, segui a Angelo, los demas se van a buscar a Rinoa, habla con Angelo y llega Rinoa, hablan un poco, Zell llega y te dice que llaman de Esthar que tiene un plan para derrotar a Artemisa y que quieren contratar Seeds y el que llamo era Kiros. Squall decide ir, intentas salir y te habla Edea. SALI.

Anda a Esthar, anda a la residencia, subi al asiento, izquierda, izquierda, derecha, entra, Laguna los saluda (\*\*TIENE TU CARTA, CURIOSO CURIOSO\*\*), preguntale lo que quieras y acepta su plan. Suben al Lagunamov, repasan el plan y se van a sus posiciones. \*\*Si hablas con Ward te "dice" que es una suerte qu no hayas salido a tu padre, si hablas con Kiros te dice que te pareces a tu madre, y Laguna dice que tiene algo importante que decirte\*\*. Anda al Lunatic Pandora y ataravesaran la barrera , entras, baja del Lagunamov y te encuentras con Viento y Trueno, otra faking vez.

Viento ( ella USA METEO )

Vit a nivel 43: 17.966

Extraer: aero, cura++, lazar+,tornado.

Vulnerable: veneno Absorbe: viento

Trueno ( el usa algunas magias de apoyo )

Vit a nivel 43: 22.200

Extraer: electro+, electro++, coraza, escudo

Vuln: veneno Abs: trueno

Estos dos otra vez pegale con atakes fisikos, límites, HELLTRAIN y van a durar bien poco.

Premios: 0 Xp, 4 dosis de fuerza, superelixir, 20 PH (ASI ME GUSTA)

Seguilos, arriba a la derecha, ves a Wedge y Biggs que abandonan el ejercito, izquierda, izquierda recto, baja por el ascensor, subi por el ascensor 1, arriba-izquierda, save,arriba, y peleas con un robot (el que te tiro afuera antes).

Unidad IB-8

Vitalidad a nivel 41: 42.300

Extraer: las tres magias elementales ++ (piro, electro, hielo),fulgor.

Vuln: trueno

Modulo I

Vitalidad a nivel 41: 9100

Extraer: cura++, esna

Modulo D

Vitalidad a nivel 41: 9100

Extraer: cura++, gravedad

Cuando dice contraataque integrado activado, contraataque individual desactivado, pegale a los modulos y si dice lo contrario, pegale a la Unidad. Pegale fisikos, limites, magias de trueno y si no te importa el contraataque pegale con Quetzal. Si te da con un ataque que se llama Corona te baja la vitalidad de todos a 1.

PREMIOS: 0 exp, cañon laser, 40 Ph

Salva si quieres y anda arriba, ves a Eleone que la tienen Viento y Trueno, y mas atrás Seifer, Viento y Trueno se pudren de Seifer y se van, Seifer ahora se pone a luchar.

Si tenes a Odin aparece y Seifer lo corta en dos, el sable de Odin vuela hasta el cielo y una mano misteriosa lo agarra.

Seifer (nos vengaremos de la muerte de Odin)

Vit a 45: 34.500

Extraer: los elm. ++, AURA

Vuln: veneno

Extraele todas las magias aura que puedas (son demasiado escasas). Despues tirale con los limites, atakes fisikos, Helltrain. Es un papanatas no te preocupes. Despues de que le sacas toda la energia, aparece Gilgamesh y de un sablazo lo manda volando para atrás.

Premios: 0 exp, sal sacra (OH YEAH), 40 PH

Seifer sale corriendo (encima es un cagon), y se lleva a Rinoa, elegi tu equipo y...

(Los finales de CD son mas y mas drasticos)

FIN DEL TERCER CD

\*\*\*\*\*

CUARTO CD

Despues de salvar y poner el CD, anda abajo, derecha subi por el mastil (o lo que sea) y derecha, arriba, arriba, ves una escena de cómo se fusionan Adel y Rinoa. Y vas a tener que matar a Adel sin pegarle a Rinoa.

Adel



Vitalidad a 46: (de aca en mas algunos de los HP van a ser aproximados porque libra ya no es tan efectivo) APROXIMADAMENTE 70.000

Extraer: Piro++, electro++, hielo++

Rinoa

Vit a 46 (no importa el nivel que tuviera, eso creo): 9036

Extraer: esna, antimagia, revitalia

Para matar a esta bruja vas a tener que tirarle con limites a FULL, ataques fisikos y con eso alcanzara. La muy cornuda usa meteo y (ADEMAS) artema ocasionando un grave daño. En cuanto a Rinoa tirale revitalia, curas, etc. Despues de un rato muere Adel.

Premios: Hey...¿y la pantalla de premios?

Muere Adel y Rinoa absorbe el poder de Adel, Artemisa posee a Rinoa y Eleone manda a ambas al pasado y trae solamente a Rinoa. Entonces empieza la compresion del tiempo, con una animacion MuuUUuUUUuy BuUuUuena.

Apareces en la "sala del comienzo" enfrente de un delicioso Save Point que al tocarlo se multiplican en mas deliciosos Save Points, segui arriba y ves a Edea y empiezan las peleas. No se cual es la onda de esto, pero creo que estas matando a todas las brujas que existieron.

Brujas

Vitalidad a 45: menos de 4.000

Extraer: ++ elementales

Si tenes los enlaces bien hechos no aguantan mas de un golpe. Segui dandoles masa hasta que aparezca la bruja grande.

Despues aparecen otras, con mas HP, pero faciles.

Bruja

Vitalidad a nivel 45: 40.000 <APROXIMADO>

Extraer: fulgor, sanctus

Dale duro. Tirale limites (ya te estas aburriendo de leer eso, ¿no?), ataques fisicos, lo que quieras. Despues de que termine de contar de 5 para abajo te tira Artema y... pega duro.

Premios: 0 exp, 5 piedras fulgor, 3 piedras sanctus, 3 piedras artema. (puede variar), 55 PH

Apareces en el orfanato de Edea, arriba, derecha, derecha, arriba, arriba y ves el castillo de Artemisa (da mieeedo), arriba por el costadito de la izquierda, punto de extraccion arriba por la cadena, arriba (esas puertas te llevan al mundo real, no, no en el que vivimos nosotros), SAVE.

Llegan los demas y Squall decide que se dividiran en 2 grupos (yo lo que hice fue: hice un equipo poderoso con TODOS los enlaces y al otro lo deje ahí como basura), entras y te sacan alguno de tus poderes: OBJETO, MAGIA, GF, EXTRAER, HABILIDADES DE COMANDO, RESURRECCION, TECNICAS ESPECIALES, GUARDAR.

Con los circulos verdes podes cambiar de equipo. Arriba para pelear contra Esfinge.

Esfinge

Vitalidad a nivel ¿50?:23.000 <APROXIMADO>

Extraer: ve tu a saber

Pegale con fisicos... claro es lo unico que tenes. Cuando le saques 10.000 se sacara la mascara y cuando le saques 13.000 mas, muere. Puede llamar bichitos que no son demasiado poderosos.

Premios: 0 Xp, superelixir, 30 PH

Recupera alguna habilidad (extraer es buena idea), salva en la entrada (si bien digo que salves, la guia la continuo desde donde quedaste), arriba, arriba por el candelabro y caes, abri la trampilla en el suelo, baja y ves al Neodragon. (MUY IMPORTANTE: PONETE DEFENSA ELM. PARA ABSORBER TRUENO O MORIRAS), (tambien vas a tener que hacer esto con otros jefes). Tocalo y empieza la pelea.

Neodragon

Vit a nivel ¿?: 23.000 APROXIMADO (¿que quieren?, si no tenia libra)

Extraer: prisa, tornado, tiniebla,

Dale con ataques fisicos, el coontraataque de trueno lo absorbes asi que no hay apuro.

Premios: 0 exp, motor de cohete, 30 PH.

Destraba alguna otra opcion (sino destrabaste extraer hazlo, si ya lo hiciste... que se yo... la que quieras). arriba para salir del sotano, arriba manotea la fuente para encontrar una llave, arriba ya vas a saber para que es la nube, agarra la llave CAMINANDO y anda arriba, subi por las escaleras hasta que encuentres el pendulo, colgate de el pendulo, anda a la derecha, (PROTECCION CONTRA FUEGO, Y MAS VALE QUE TENGAS EXTRAER). Toca a Tiamant para pelear.

Tiamant

Vitalidad a nivel 55: 86.000 (ES LO QUE DICE LIBRA)

Extraer: fulgor, GF EDEN

Resistente: fuego, rayo

Invulnerable: viento

Dale duro y duro con limites, el unico ataque que hace es el FULGOR NEGRO, asi que no te preocupes.

Premios: 0 Xperiencia, papiro def. EST, 30 PH

Destraba la habilidad que quieras.

Volve adonde estaba la trampilla, entonces izquierda, abajo, derecha, abajo para salvar.

Desde el punto de Save, arriba, arriba escalera, derecha, abajo a la derecha puerta, baja la escalera y anda arriba. Lee el nombre de los cuadros. El 1° a tu derecha ( intervigilium), subi la escalera, lee el cuadro a tu izquierda (viator), anda a tu derecha, lee el cuadro (vividarium), anda a tu izquierda, baja las escaleras. Apreta X en







Squall es probable que si le tira un SUMMUM que cada golpe le saque 9.999 (por 27, igual a 269.973 HP) que lo mata casi seguro.

Premios: 0 exp, 100 piedras artema (esa es la gracia de matarlo, ademas de ser considerado un gran jugador), carta de Eden , 100 PH

Sigue la guia normalmente.

MATAR A ARTEMISA: Desde el principio, arriba por la escalera, arriba, arriba cae del candelabro, arriba, arriba, arriba escalera, arriba, arriba hasta la puerta de arriba de todo, abajo, camina por las agujas del reloj ( nota que el 4 lo pusieron como IIII ), baja la escalerita, anda arriba, arriba y ves un punto de save. Atrás de esa puerta esta Artemisa asi que prepara todos tu enlaces, GFs, matate subiendo niveles, converti TODAS tus cartas en objetos (en especial Bahamut y Gilgamesh), etc. Y una vez listo todo, pasa la puerta para empezar la PELEA FINAL.

Artemisa

Vitalidad a nivel 40: 28.000 seguro

Extraer: prisa, freno, espejo

Vulnerable: veneno

Invulnerable: sanctus

Esta pelea es solo un anticipo. Lo malo es que Artemisa elegira los grupos contra los que quiere luchar y cuando muere uno al rato lo reemplaza el que viene (se copiaron la idea del FF6). Ponele prisa a los personajes (con suerte te durara toda las peleas), entonces ponele aura a todos y dale con los limites hasta que reviente. Algo util, que puedes hacer en todas las peleas en ponerte triple y tirarle tres meteoros seguidos (aunque en el tiempo que tarda en hacer eso te moris de angustia). Es muy facil, y cuando la mates te dice que invocara al ser que mas temes. Si tenes mala suerte te tira el Maelstrom que te baja el HP MUCHO y te pone en maldicion (creo que con aura lo contraarrestas).

Gryphus

Vitalidad a nivel 65: 50.000 UNA MERA IDEA

Extraer: bio, seismo

Lo malo de esta pelea y las que le siguen, es que te pueden sacar todas las magias que tengas de un tipo (si te sacaron la que tenias enlazada a la VIT, K-GASTE). Segui con aura y los limites, el ataque mas poderoso que te puede hacer es la "ONDA EXPANSIVA" , depende del personaje hace entre 4.000 y 7.000 de daño. Despues de un rato medianamente largo se hace una bolita y Artemisa dice que se va a enlazar con Gryphus.

Artemisa (enlazado con Gryphus)

Vitalidad a nivel 65: un poco mas que Gryphus y Artemisa juntos.

Extraer: piro++, hielo++, electro++

Dale con los limites, no tendria que dar demasiado problema, si te baja mucho la vitalidad no dudes en usar un superelixir (igual tenes 100, ¿no? y



-Shiva

G.F. de hielo.

CD1

Te lo da Quistis en el portico

-Ifrit

G.F. de fuego.

CD1

Te enfrentas a él en la caverna del fuego durante tu test de Seed al principio del juego.

Sirena

G.F. no elemental.

CD1

Extraeselo a Elviore en la torre de transmision de Dollet, tras el enfrentamiento contra Biggs y Wedge durante el test de Seed.

-Diablo

G.F. de gravedad.

Vitalidad a nivel 9: 800

Vulnerable a: Viento

Extrae de el gravedad y usala en el muchas veces, cada vez que uses gravedad te contraatacara con cura++, despues de un rato usa el limite de Selphie (Ruleta) y busca Meteo o Artema para fulminarlo.

CD1, CD2, CD3, CD4

Hermanos

G.F. de tierra.

CD1, CD2, CD3

En la tumba del rey desconocido, el test que te permite ver al padre de Rinoa, vete a todas las salas en este orden: este, norte, oeste, centro. Te enfrentarás a Seclet, y luego contra Minotauro y Seclet, son faciles de derrotar.

Rubí

G.F. de protección.

CD1

Extraeselo a las dos gárgolas que Edea despierta al principio del desfile. Las que atacan a Rinoa.

Leviatan

G.F. de agua.

CD2



Extraeselo a Norg cuando su cabina explote.

Eolo

G.F. de viento.

CD2

Extraeselo a Viento en Balamb.

Cerbero

G.F. de doble y triple.

CD2

Lo encontrarás en el hall del Jardín de Galbadia durante la batalla de los jardines. Para matarlo deberás tener magias antimagia ya que a veces usa triple, si no lo tienes usa a Rubi y dale con todo lo que tengas.

Alejandro

G.F. de sacro.

CD2

Extraeselo a Edea en la batalla en el jardín de Galbadia

Consejo: Antes de Edea, pero en el mismo combate, tienes que enfrentarte a Seifer. Robale una sal heroica con el comando arrebatarse. (son MUY escasas)

Rey Tomberry

G.F. de las tinieblas

CD2, CD3, CD4

Mata a 20 pequeños Tomberry y te enfrentarás al Rey Tomberry, el cual tiene muchos HP.

Consejo: Ponle a uno de tus personajes el comando Kamikaze (del GF Cactilio), y así lo matas de un solo golpe, ya que le quitarás 25000 HP más o menos (aunque depende del nivel del tomberri y el tuyo). Cuando tengas matado 19 tomberrys pequeños, al enfrentarte al nº 20, no utilices el Kamikaze, ya que el Rey viene después en el mismo combate, y te quedarías con un personaje menos.

Cactilión

G.F. no elemental.

CD 3 y 4

Este GF se encuentra en la isla cactilio ( ¡Oh casualidad!, que harías sin mí ;) ), se puede ver como una cabecita de cactus que sale del desierto y una vez que lo tocas empieza la batalla. Tiene el mismo diseño que un cactilio normal, lo único que este mide 20 metros y tiene bigotes (Yay, es más simpático todavía).

Cactilion

Vitalidad a nivel 40: INCREIBLEMENTE MUCHO (no decia)

Debil a: Agua

Tirale con ataques fisicos de Squall, preferiblemente enlazado a Aqua, para sacar bastante tendrias que hacer esto: ponerte el comando Sacrificio y darle con eso hasta que puedas usar el limite y ahí darle para que tenga. Con otro (Zell quizás) usar limites (si es Rinoa el limite estrella fugaz) y con otro cualquiera que invoque a Leviathan y que cuando haga falta cure y reviva. Y despues de darle palos por media hora (NO ESTOY JODIENDO) morira y se unira a ti como tu aliado.

Doomtrain

G.F. no elemental.

CD3 y 4

En todas las revistas de misterio, que ahora no me acuerdo como se llaman, hablan de este GF y te dan tips para conseguirlo, si no entiendes que cornos hay que hacer (como yo), leelo aca.

Para conseguir este GF necesitamos primero conseguir el Anillo de Solomon que esta en Tear's Point (bien a la vista, no hace falta que te guie). Una vez que tenemos el anillo necesitamos: 6 tentaculos Molbol, 6 panacea+ y 6 tubos de hierro.

Los 6 tentaculos molbol los podes conseguir de los molbol (a que no te lo imaginabas), donde mas ratio de aparicion lo he visto es en la isla mas cerca del paraiso, lo mejor que podes hacer es arrebatarle con alguien que tenga una velocidad pulenta (autoprisa, iniciativa, rap +40%, etc.) y si fallas mala suerte (SEGUI PARTICIPANDO).

Las 6 panaceas+ las podes crear a partir de panaceas con la habilidad de Leviathan (¿o Alejandro?) de mejorar brebajes (10 panaceas = 1 panacea+).

Y los tubos de hierro los podes conseguir de los Wendigos (cerca de Deling) o de cambiar las cartas de olos invencibles.

Una vez que tenes todos los items usa el anillo de Salomon y si tenes los items se despertara Helltrain (Doomtrain en otras versiones) y sera tu aliado.

Bahamut

G.F. no elemental.

CD3, CD4

¿Que Final Fantasy estaria completo sin Bahamut?..... NINGUNO

Para conseguir el mejor GF (en habilidades y ataque) hay que ir a una islita pelear con dos dragones Rojos y contra el mismisimo Bahamut.

La isla, el centro de investigacion marina, se encuentra en la esquina inferior izquierda del mapa (en una isla que no se ve), entra (si tenes a Zell te habla un poco, sino habla Squall) y ves un cilindro azul que emite una radiacion azul y una voz te dice que cuando eso esta prendido te aparecen monstruos, evitalos (no son demasiado poderosos) y cuando llegues a la máquina elegi la opción NO QUIERO LUCHAR (la única) y peleas contra un dragon rojo.

Dragon Rojo

Vitalidad: no me fije

Extraer: entre otras cosas METEO (el tambien lo usa)

Dale con los limites, magias de hielo, Shiva, METEO (ya que lo tenes enfrente...) no deberia ser demasiado problema (Bahamut es el doble de poderoso).

Elegi la segunda opcion JAMAS y otro dragon rojo, elegi la tercera (SI LA TERCERA) que es invisible y dice SOY ASI. Y Bahamut piensa que sos un rival digno de su nivel.

Bahamut

Vitalidad a nivel 48: 60.048 (no estoy seguro)

Extraer: Cura++, Fulgor, Piro++ y un par mas

Invulnerable: electro, aire

Dale con los limites, los GF mas poderosos que tengas, curate bastante seguido porque cada tanto tira un Megafulgor que te deja destruido (saca algo de 6.000 HP a c\u) y vas a tener que revivir a tus amigos mas de una vez, yo tuve suerte y Squall lo destruyo con un Summum al cuarto o quinto turno.

Una vez que lo derrotes sera otro de tus GF.

NOTA: Si, es la misma que esta en la guia principal, te pensabas que iba a hacer otra, JA. Al igual que la de Cactilion y Helltrain.

-Eden

G.F. no elemental.

CD3, CD4- Tras vencer a Bahamut, has hecho aparecer a los ENTES. Dirigete al ENTE ARTEMA, en el mismo lugar, y róbale el GF Eden.

Aviso: Casi en el final del juego luchando contra Tiamat, tambien podras extraerle a Eden.

Para vencer a Tiamat lo unico que necesitas es poder absorber ELM fuego.

G.F.s no invocables

-Odin

G.F. no elemental.

CD2, CD3, CD4

Vitalidad a nivel :

En las Ruinas de Centra (cuidado es por tiempo y hay poderosos Tomberris), sigue el unico camino hasta donde hay 2 escaleras sube por la de la

izquierda activa el dispositivo (en la escalera de la derecha hay un punto de extracción) y sube por las escaleras que aparecieron. Sube las pequeñas escaleras hasta donde está la estatua del dragón y sacale el ojo y ve por el otro camino, sube las escaleras y ponle el ojo a la estatua y te dará un código (por Ej. 44298) sacale los 2 ojos y ponelos a la otra estatua, pon el código y se abra la puerta, si tienes poco tiempo sal de este lugar y vuelve a entrar y después a luchar con Odin. Dale con todo lo que tengas incluido Kamikaze y Sacrificio. No te ataca a no ser que se te acabe el tiempo.

-Gilgamesh

G.F. no elemental.

Al final del CD3, durante el combate contra Seifer, Odín aparecerá y Seifer lo matará cortándolo en 2. Odín será reemplazado por Gilgamesh, que tiene cuatro ataques diferentes, entre los cuales están:

El Sable Justiciero de Odin (lo corta en 2)

La Excalibur (daño fuerte a todos (4.500))

La Masamune (daño muy fuerte a todos (9.999))

La Excalibur oxidada (recuerdos de FFV) (1 a todos)

Fénix

G.F. de fuego y de resurrección.

CD2, CD3, CD4

Fénix realiza un ataque elemental de fuego sobre un solo enemigo y resucita a los aliados que estén muertos. Aparece de dos maneras diferentes:

Utilizando el ítem 'Ala Fénix' o cuando dejen fuera de combate a los 3 personajes SI HACES LO SIGUIENTE:

1- En una batalla contra un enemigo fácil lanza el 'Ala de Fénix'.

2- Luego invoca a Sirena o a Helltrain.

3- Mata al enemigo como se te cante PERO EL NO DEBE MATAR A NINGÚN PERSONAJE TUYO.

4- Ahora, cuando maten a tus tres personajes, aparecerá el Fénix (aleatoriamente), le hará daño al enemigo y te resucitará a los tres con poca vida.

Para conseguir el ALA DE FENIX hace esto: compra 100 colas de fenix y cambialas en 2 omnifenix (no me acuerdo de la habilidad), compra 50 mas y cambiala en un omnifenix, ahora tienes 3 omnifenix, cambialo (no me acuerdo de la habilidad) en un ALA DE FENIX (Hay otra manera, una subquest con el pueblo Shumi, pero no la hice porque soy vago).

Angelo

Perro.

CD1, CD2, CD3, CD4- Es el perro de Rinoa. Aparece aleatoriamente para dar HP a Rinoa o para golpear a tu adversario (poco eficaz, cuando aparece el solo sin que lo llames, pero cuando lo usas en un límite, es uno de los mejores).

Chocobo

Chocobo.

CD2, CD3, CD4- En FF8, hay un item para llamar chocobos, la verdura Ghizal .  
Cuando lo encuentres, utilízalo durante un combate e invocarás a un Chocobo.

\*\*\*\*\*

#### TRUCOS Y SECRETOS

La mejor parte de la guia. O no tanto.

#### EL MEJOR TRUCO DEL FINAL FANTASY: EL CHUMP RAY

No se quien le dio ese nombre. La idea con este truco es como sacar mas facilmente los limites. Para eso cuando te queda poca energia (con aura es lo mismo) apretas el boton D para cambiar entre los personajes y cuando le toque al que tiene poca energia, es como si le tocara otro turno, por lo tanto otra oportunidad de usar el limite. Si falla lo unico que tenes que hacer es intentar de nuevo y de nuevo hasta que salga el limite.

#### COMO CONSEGUIR PUNTOS PH FACILES

Para conseguir puntos PH faciles lo que tenes que hacer es ir a la isla Cactilio y matar a lo loco, por cada uno que mates te dan 30 PH, lo malo es que escapan con gran rapidez y tienen una muy buena evasion. Asi que trata de mejorar tu rapidez con habilidades como RAP +20%, RAP +40% y autoprisa, todas del Cerbero.

#### INCREMENTAR EL RATIO DE APARICION DE ODIN

Este GF viene cuando se le canta. Pero hay una manera de que aparezca mas seguido, tenes que equiparte la habilidad Suerte +50%, que las tiene los GF Cactilio, Tomberrri y Eden. A partir de entonces veras que te aparece mas seguido. Tambien hay otra forma: cuando te aparezca la musica de que tenes que luchar contra un enemigo, mantene apretado Z+C (los de correr) por un momento, 1 ó 2 segundos, bastantes veces me aparecio haciendo esto.

#### EL MINICHOCOBO DE WINHILL

En Winhill si tocas la armadura que esta en la mansión, la armadura se cae y sale corriendo un chocobo, sali de la mansion, anda abajo hasta un cartel que dice CAUTION, y cada tanto vez pasar un chocobito si lo "pateas" (pasale por arriba) te da un par de items.

#### SELPHIE Y SUS LIMITES

Para aprender los limites especiales (Cura-total, rapture, muro, levita++,



#### CONSEGUIR MAGIAS AURA

Para conseguir muchas magias aura lo que tenes que hacer es: matar unos cuantos Wendigos para que te den "Tubos de Hierro", con la habilidad Objetos Varios los convertis en piedras aura y con la habilidad magia de apoyo, convertis las piedras en magias.

#### DINERO INFINITO

Necesitas las habilidades de Tomberri: Comprar mas barato, Vender mas caro, buen cliente, tiendas a pedido (opcional) y Remedios VIT (de Sirena). Vas a la tienda de Esthar! y te compras 100 chale y 100 tiendas de lona, gastas 210.000 gil. Con la habilidad de objetos VIT cambias los chale en 50 omnipociones y las tiendas de lona en 25 omnipociones. Vendes las 75 omnipociones y te dan 562.000 gil.  $562.000 - 210.000 = 352.000$  gil. Repeti esto todas las veces que quieras y gana un monton de plata.

#### BORRAR LAS REGLAS QUE TENGAS ENCIMA.

Como debes saber, cuando jugas a las cartas en un lugar y vas a jugar a otro te llevas las reglas de las cartas del primer lugar y te obligan a combinarlas. Hay una manera de evitar esto: vas a Balamb (la ciudad, no el jardin), vas al puerto y ves un tipo que mira al mar sentado, si jugas a las cartas con este tipo (no es necesario jugar, deci que si a la primera y que no a la segunda) y aparecera solo la regla de pago: una, entonces eliminaste todas las reglas que tenias encima.

#### MANERAS DE CONSEGUIR MAGIAS ULTIMA

- 1- Ir al pueblo Shumi y pagar por extraer la magia
- 2- Matar al ENTE ARTEMA
- 3- Matar muchas langostas, cuando tengas 100 uñas malditas lo cambias con la habilidad de Sirena, objetos varios, en una materia oscura y lo convertis con la habilidad de Bahamut, magia prohibida, en 100 magias ultima.
- 4- Extraerle al ENTE OMEGA (hechate una sal sacra o sal heroica)
- 5- Extraerlea Artemisa pero... es la final del juego

#### LA MUSICA DE EYES ON ME EN OTRO JUEGO

Una vez jugando una demo de un juego (¡Live Wire!), me pongo a escuchar la musica y para mi sorpresa era la cancion de EYES ON MY. Esta demo se puede encontrar en la PC Users extra 19 (ya deben ir por la 65) y la descripcion es la siguiente.

Una frenetica lucha por el dominio de las celditas de un tablero en 3 dimensiones, comandando unos simpaticos personajes redonditos (no de ricota), adornada con buenos ritmos tecno especialmente creados para el juego por un famoso DJ. Esta demo nos permite darle un vistazo a algunos niveles (3) y escuchar los temas que estaran incluidos en la version final. Se puede jugar sin placa aceleradora 3D(aunque es preferible contar con

ella).

## EL SECRETO QUE NUNCA TE HUBIERAS IMAGINADO

Busca todos los \* que hay en la caminata.

En cierta parte del juego te enteras que Raine tuvo un hijo y murio. Tambien por alguna rara razon Laguna tiene tu carta. Y cuando estan en la mision de comprimir el tiempo Ward "dice", que es una suerte que no te parezcas a su padre. Kiros, dice que te pareces mucho a tu madre y Laguna dice que te tiene que decir algo importante pero que puede esperar.

Bien, pues Raine tuvo el hijo hace 17 años, la misma edad de Squall. Laguna tiene tu carta lo que significa que te conoce de antes. Ward te dice que es una suerte que no te parezcas a tu padre y como su unico amigo que es idiota es Laguna.... Kiros dice que te pareces mucho a tu madre y la unica mujer masomenos en edad de tener un hijo era Raine. Y ahí esta. Nunca te lo dicen pero...

## SQUALL ES HIJO DE LAGUNA Y DE RAINE

\*\*\*\*\*

## CREDITOS

A Squaresoft, por seguir haciendo excelentes juego.

A Gamefaqs por dejarme alojar la guia.

A los que lean esta guia, por elegirme.

A LORD ZERO, por inspirarme en hacer esta guia y ser el mejor escritor de guias que conozco.

A Locky (mi hermano), por prestarme la computadora.

A mis ojos (= \_ =), por resistir mas de 4 horas diarias de PC.

A mi, por ser tan trabajador y terminar la guia en menos de un año. Y arreglar todos los errores que hice, no vuelvo a usar Word para una guia, se los prometo.

\*\*\*\*\*

## SOBRE EL AUTOR

El autor de esta guia es TMola.

Mi direccion de E-Mail es: [tmola\\_1@hotmail.com](mailto:tmola_1@hotmail.com)

Preguntas, ideas, criticas y demas seran recibidas en la dicha direccion de E-mail. No esperen que responda inmediatamente porque me conecto pocas veces a la semana (2 veces con suerte).

Cha Cha Cha CHAUUUUUUUUUUUUUUUUUUU.



\*\*\*\*\*

## Cosas Legales

Esta archivo es propiedad de TMola

Tu PUEDES leer, imprimir, mostrar a otras personas, esta guia SIEMPRE Y CUANDO:Mantengas los derechos de autor y credites a TOM como su autor.

Puedes publicar esta guia en tu sitio con las siguientes codiciones:

1)Envies un E-Mail a [tmola\\_1@hotmail.com](mailto:tmola_1@hotmail.com) enviando tu peticion, direccion de la pagina WEB, y cuando recibas un mensaje que diga "ESTAS AUTORIZADO", podras publicarlo.

2)Mantén los derechos de autor y credita a TMola como el autor

3)La mantengas actualizada al menos una vez cada 1 mes.

Exceptuando Gamefaqs.com todos los sitios deberan consultarme antes de publicar la guia en su pagina Web.

La ultima version de esta guia siempre sera conseguida en Gamefaqs.com

Copyright 2002 por TMola.

\*\*\*\*\*

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