

Tales of Phantasia FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Lord Zero

Updated to v2.2 on Nov 4, 2002

Guía de Tales of Phantasia
Por Lord Zero
(lordzero@icnet.com.ve)
Versión 2.2

Índice:

- 1.- Historia del Archivo.
- 2.- Introducción.
- 3.- Acerca de este archivo.
- 4.- Historia.
- 5.- Personajes.
- 6.- Caminata.
- 7.- Ítems.
- 8.- Magias, habilidades y monstruos.
- 9.- Títulos de Cless.
- 10.- Cosas importantes.
- 11.- Parches existentes.
- 12.- Créditos.
- 13.- Cosas Legales.

1.- Historia del Archivo.

-0.1 Inicio del archivo.

-0.5 Llegado al 90% del archivo entero un virus jorobo mi computadora y borro mis casi 170 Kb de trabajo. Maldición.

-1.0 En vista de que tengo que comenzar de vuelta, si, efectivamente, es la segunda versión del archivo.

-2.0 Al fin, terminada. ¿Qué les parece? Me falta corregirle mis errores (Aunque ya he mejorado bastante por mi mismo), pero no tengo ganas de pelear con Word...

(Si alguien me quiere echar una mano, ¡bienvenido sea!)

-2.1 Añadida una información que me ha impactado de sobremanera. (20/07/2001; 22:28) acerca del parche de doblaje.

-2.2 Cambiados los derechos de autor. (24/08/2001, 21:31)

-2.3 Changed my email... digo... cambié mi email (29/10/2002)

2.- Introducción.

Tales of Phantasia (ToP) fue un juego lanzado en 1996 por Namco (Tekken,

Soul Calibur) para el Super Famicom. Formo una gran expectación en su momento debido a la avanzada tecnología del juego, con 64 megas de memoria, voces digitalizadas de seiyuus (Artistas de voz) famosos, una canción completa al principio cantada, muchos secretos, gráficos sin igual, y una gran dificultad.

En efecto, fue un gran juego. Pero como casi todos los juegos buenos que salieron ese año, nos quedamos sin él aquí en América. Quedo en la misma estantería de "pendiente" de Far East Of Eden Zero (Juego que deseo enormemente jugar algún día), Final Fantasy V, y muchos mas.

Quizás algún día logremos que nos tomen más en serio a nosotros. Pero bueno, que vamos a hacer?

Al fin y al cabo ninguno de los dos nos quedamos con Robotech: Crystal Dreams ^_^.

3.- Acerca de este archivo.

NOTA: Estoy pensando en poner códigos de gameshark a todas mis guías, pero necesito sus opiniones para ponerme a conseguirlos. Por favor, si quieren códigos díganme, que yo veo como ponerlos.

NOTA: LEE LA SECCIÓN DE ÍTEMS PARA QUE SEPAS PARA QUE SIRVEN TODO ESE MONTON DE ÍTEMS, YA QUE NO LO EXPLICARE POR MEDIO DE LA CAMINATA.

Primero y principal, este archivo esta formateado para verse en 800x600. Se ve horroroso de cualquier otra manera. Aunque por espacios esta para 640 por 480, debe haber mas de un pelón por allí.

Y segundo, gracias a Joaquín Puga por apurarme ^_^.
If you really believe what you say, then we people are Aliens...

Además, esta guía se hizo basándome en el patch de DeJap (<http://dejap.zsnes.com>), y debido a que hay otro mas de Transtech (No se cual es el URL), te recomiendo que te fijes de quien es el tuyo antes de perderte en la guía.

Cuarto, siéntanse con suerte que hay coca cola en mi casa, y eso significa que tengo suficiente cafeína para trabajar toda la noche. Además, eso influye porque estoy poniendo "¿" ";" "`" y demás signos que no pongo nunca.

Quiiiiinto, ya vienen las guías de Lufia II y Terranigma.

Y Por ultimo, cuando comencé esta guía, ya iba por el 90% de terminarla, y un hijo de **** MALDITO VIRUS me jodio el disco duro, con lo que perdí esta guía, una de Virtua Cop II (Que es casi imposible que vuelva a hacer), y el comienzo de la de Final Fantasy Mystic Quest. Por lo tanto, el comienzo de esta guía estará hecho mayormente de memoria, así que si alguna dirección esta mala, ya saben a quien culpar (al creador de el virus, uno llamado Joke-Flipped).

4.- Historia.

"Realmente, si el mal existe, solo lo hace dentro de los corazones de los hombres"

Hace muchísimos siglos, tres naciones, las más grandiosas del mundo, se vieron envueltas en una guerra mundial. Dos de ellas, Odin y Fenrir se destruyeron entre sí, pero la otra desapareció de la faz de la tierra por un Meteorito que le cayó encima y la hundió. Poco quedó de estas civilizaciones.

Muchos años pasaron, y nuevos eventos se sucedieron.

Hace ya diez años, un malvado mago de origen desconocido azotó la tierra destruyendo todo a su paso. Cuatro guerreros lograron vencerlo tras una larga batalla, y al ver que no podían acabar con él definitivamente, decidieron sellarlo en una tumba bajo tierra por medio de dos collares.

La tierra vivió un tiempo de paz.

Sin embargo, cierto día, Cless, un chico de 19 años, se encontraba cazando cuando su aldea fue atacada. A sus quince años, sus padres le regalaron un collar. Los invasores atacaron su aldea buscando ese collar.

Cless saldrá a buscar respuestas y saber por qué su aldea fue atacada. Y, a la larga, se convertirá en el guerrero que salvará una vez más a la humanidad.

5.- Los personajes:

*Cless Alvein.

Pueblo Natal: Totus.

Tiempo: Pasado.

Edad: 19 años (Ver Mint Adnade para saber por qué creo que tiene esa edad)

Ahora, supongo que él y Mint tienen la misma edad.

Armas: Espadas, Hachas, Alabardas, Lanzas, Floretes.

Voz: Takeshi Kusao (Trunks de Dragon Ball Z, Sakuragi de Slam Dunk).

Cless es un chico muy hábil con la espada, ya que su padre es instructor de ella (a ojo clínico, parece instructor de Kendo). A los quince años recibió como regalo el collar que forma este alboroto.

Es un chico muy amable, caballeroso y buena gente, aunque no es estúpido.

Propiedades: Cless es el chico rubio con una armadura que corretea por la pantalla. Cless es el único personaje sobre el cual tienes control directo por lo que deberás acostumbrarte a el ^_^.

- Curso ala Lord Zero del motor de batalla de Tales of Phantasia

Cless tiene dos tipos básicos de ataque:

Si presionas A, Cless lanzara un sablazo con el filo del arma. Este ataque es comúnmente más rápido, fuerte y fiable que el de estocada, pero tiene menor alcance. Si presionas dos veces A, Cless saltara para atacar al enemigo por algo más de daño. Las espadas y hachas son comúnmente mejores en esto (Aunque en la practica que te den con la cabeza de un hacha por la frente debe doler bastante).

Si presionas A y arriba, Cless lanzara una estocada. Este ataque es más lento y más peligroso que el de filo, pero tiene considerablemente más alcance y aleja más a los enemigos. Si presionas dos veces A, Cless saltara para atacar al enemigo por algo más de daño. Las lanzas y floretes son

mejores en esto (El mismo caso, que te encasqueten un latigazo con el cuerpo de un florete también debe doler bastante).

Las alabardas y la mayoría de las espadas siguen siendo buenas en todo.

Además de esto, Cless es capaz de equipar dos técnicas de corto alcance y dos de largo alcance. Para usar la primera, presionas B. Para la segunda, Arriba y B.

Cless tiene una buena cantidad de técnicas, revisa la sección de habilidades por mas información.

Además de esto, puedes mover a Cless por allí, los demás personaje lo seguirán a donde vaya, manteniéndose en la misma formación. Si los dispusiste así:(C)less, (M)int, (K)larth, (A)rche, y los (E)nemigos, suponiendo que esto es un campo de batalla:

```
A
  K M C           E E E
```

Si mueves a Cless MANUALMENTE (hacia delante, por ejemplo), así seguirán:

```
      A
    K M C   E E E
```

Si al contrario los dispusiste así:

```
A
  K M   C           E E E
```

Al moverlos quedaran así:

```
      A
    K M   C E E E
```

(aparte de que allí Cless esta a punto de liarse a trompadas).

Esa misma es la formación que yo coloco (la primera), ya que así Mint, quien es la mas vulnerable e importante, esta entre Klarth y Cless. Si tengo a Chester, la pongo delante de Mint para que tenga mas alcance. Arche en realidad casi nunca esta envuelta en ataques físicos, así que no importa donde la coloques.

Para sacar el menú en medio de batalla, presiona X. El primer cuadrito (El de la varita) te permite usar magias manualmente. Toma en cuenta que los tipos a veces lanzan magias por si solos, y por tanto, hay veces que ya estarán ocupados.

El segundo (la espadita) permite cambiar las tácticas de los personajes.

El tercer (la cosa esa) permite cambiar la formación.

El ultimo (el "vaso") permite usar ítems. Esta función se desactiva cuando este en uso una magia, y en general en los momentos menos pensados. Si estas en un momento desesperado, y no le da la gana de funcionar, sigue intentando hasta que entres.

El botón Y te permite cambiar de objetivo.

El Mejor equipo de Cless es:

(En mi humilde opinión)

Arma: X-calibur.

Escudo: Blue Line Shield.

Casco: Gold Helm.

Cuerpo: Golden Armor.

Brazos: Hyper Gauntlet.

Reliquias: Nightmare.

Battle Rune o Mental ring.

(La X-Calibur y el Golden Armor están en la galería Moria del futuro)

Las técnicas ya son asunto tuyo. Yo siempre dejo Focus II y Soul Edge de técnicas de largo alcance y Fury Slash y Teleport de corto alcance (a veces blade storm). A mi no me gusta usar combinaciones, ya que gastan mucho TP. Cless debe siempre estar adelante de todos, ya que es el que tiene que recibir los ataques para evitar que los personajes mas débiles sean lastimados. Además, tras un rato terminaras usándolo todo el tiempo para evitar que los enemigos mas molestos te ataquen con hechizos descomunales o te corten tus propios hechizos empujándote a los personajes. Por ultimo, si Cless cae en batalla, tu seguirás en contacto con ella usando al "fantasma" de Cless. Los demás personajes aun seguirán al fantasmita.

Es importante que mantengas a Cless en constante movimiento para evitar problemas. Además, en batallas posteriores es la única manera que sobrevivas.

Cless puede obtener varias estrellas y títulos. Esto lo veremos mas adelante.

*Mint Adnade:

Ciudad Natal: espero, creo y aspiro que es Euclid.

Tiempo: Presente.

Edad: Según ella misma, Arche tiene 17 años. Si Mint es mayor que ella por dos años, entonces se da la ecuación $17 + 2 = 19$.

El problema es que los elfos, y Arche es un medio elfo, viven siglos sin envejecer...

Armas: Báculos.

Voz: Satomi Koorogi (Togepi de Pokémon, Un personaje de Magic Knight Rayearth, pero no recuerdo cual ^_^)

Mint es una chica a la cual Cless conoce al ser encarcelado por Malice. Al encontrarla, Cless la saca y juntos huyen por las cloacas. Ella es la hija de una prodigiosa curandera, y desarrollara una gran relación con Cless. Ella es bondadosa, y trata a todo el mundo de una manera algo maternal.

Propiedades: Mint es la maga blanca del grupo, y como tal, es la encargada de curar a los aliados y ayudarlos pasivamente en la batalla. Mint es la chica rubia con el sombrero. Es el personaje mas importante, así que entre ella y cualquier otro, elígela a ella. Ella es bastante débil físicamente, así que mantenla protegida.

Su cuadro de tácticas es:

Help Fighters (Mint tirara muchísimos "pikohan" y Valkiryas, y curara cuando este libre)

Conserve TP (Mint curara únicamente en situaciones ridículamente duras)
Value HP over TP (Mint curara cuando el HP de un personaje llegue mas o menos al 30 por ciento del total)
Don't use Mana (Mint se quedara contemplando las musarañas)

Conviene dejarla en Value HP over TP, y usar sus magias de asistencia manualmente.

El mejor equipo de Mint es:

Arma: Blue Crystal Rod.
Escudo: Shield Ring.
Casco: Star Cap.
Cuerpo: Star Cloak.
Brazos: Cute Mittens.
Reliquias: Mana Earring.
Amulet Ring, Black Onyx o Fairy Ring.

*Chester Barklight:
Ciudad Natal: Totus.
Tiempo: Presente.
Edad: 19 años (x_x)
Armas: Arco y flechas.
Voz: Takeshi Kusao (Este esta en los créditos como la voz de Cless y Chester, pero mas que algún grito, no creo que Chester hable en ningún momento)

Chester es el mejor amigo de Cless desde su niñez, y es su usual compañero de caza. El tiene una pequeña hermana, Amy, quien lo admira muchísimo, y es bastante maduro, además de verse mucho mayor que Cless. Tiene una relación algo extraña con Arche cuando la conoce.

Propiedades: Chester es un compañero de lucha invaluable ya que es el único personaje que ataca directamente a los enemigos además de Cless. esto hace que el sea considerablemente mas confiable que Arche o Klarth, ya que el no tiende a quedarse sin TPs en los momentos mas inadecuados. Además, es el único personaje que no tiene habilidades, pero tiene unas armas descomunales.
Chester es el único personaje al cual se le aplican "reglas" de alcance y puntería. Esto es mas sencillo viendo lo siguiente:

Su cuadro de tácticas es:

Aim Carefully (Chester disparara cuando el enemigo llegue a un rango al cual sea difícil que falle. Este rango depende mayormente del arco.)
Go Berserker (Chester disparara todo el tiempo. Esto no es del todo bueno, ya que es común que cuando el enemigo le llegue cerca, el ya haya disparado su flecha y haya fallado. Sin embargo, ya que tengas arcos como el Berserker o el Elven, es buena idea dejarlo así, ya que es raro que falle con esos arcos)
Help Fighters (Chester atacara a quien sea que Cless ataque)
Defend (Chester se quedara quieto y se intentara defender de los ataques cubriéndose)

Conviene dejarlo en Aim Carefully y cambiar a Go Berserk cuando obtengas el Elven Bow.

El mejor equipo de Chester es:

Arma: Berserker Bow.

Escudo: Shield Ring.

Casco: (Ninguno)

Cuerpo: Gaia Armor.

Brazos: Star Gauntlet.

Reliquias: Battle Rune.

Nightmare o Black Onyx.

(Realmente, Chester solo requiere la Battle Rune para mantenerse en forma. Lo demás es opcional. Esas son mis recomendaciones)

El Berserker Bow se consigue en la galería Moria del futuro, y la gaia armor en el ultimo calabozo.

*Klarth F. Lester.

Ciudad natal: Euclid.

Tiempo: Pasado.

Edad: 29 años.

Armas: Libros (?)

Voz: Kazuhiko Inoue (¡Anthony de Candy Candy! ¡El chico amanerado de la falda escocesa! Recuerdos de la infancia ^_^). Carlos Santana de Captain Tsubasa).

Klarth es un reconocido investigador de la magia en su tiempo. En vista de que los humanos no pueden usar magia, Klarth ha descubierto una manera de usarla, y es hacer contratos con espíritus mágicos por medio de anillos. Klarth se une a Cless y Mint al ir al valle de las Sylphs.

Propiedades: Klarth es un "caller" ("llamador") el cual usa los poderes de los espíritus mágicos con los que te encuentras. Además de eso, es un personaje considerablemente fuerte defensivamente, lo que lo hace una pared humana perfecta para proteger a Mint junto con Cless.

El problema con el, es que, aunque sus ataques son poderosos, recibes ataques cada tanto, y entre uno y otro terminan quedando viejos. Al final del juego, sin embargo, se hace un personaje genial con Shadow, Origin y Gremlin.

Su cuadro de tácticas es:

Call Many Spirits (Klarth llamara espíritus a menudo)

Call Spirits (Klarth usara sus ataques en quien este siendo atacado por Cless)

Conserve TP (Klarth usara su magia que tenga mejor relación TPs usados/daño que este en su arsenal. A la larga terminara usando Shadow todo el tiempo)

Don't Call Spirits (Klarth se quedara absorto leyendo su Porno Book).

Conviene dejarlo en Conserve TP y cambiarlo a Call Many Spirits a la hora enfrentar un jefe.

El Mejor equipo de Klarth es:

Arma: Namco Gamer.

Escudo: Shield Ring.

Casco: Star Cap.

Cuerpo: Star Cloak.

Brazos: (ninguno)

Reliquias: Diamond Ring.

Fairy Ring, Mystical Rune o Black Onyx.

*Arche:

Ciudad Natal: Ymir.

Tiempo: Pasado.

Edad: Dice que tiene 17.

Armas: Escobas (¿?)

Voz: Mika Kanai (Mikan Shiratori en Sailor Moon (y algún otro más), Chikorita y Marril en Pokémon)

Arche es un medio elfo quien es mandada a buscar por su padre cuando Cless y compañía lo conocen. Arche, debido a su sangre elfo, es capaz de usar magia, y es muy alegre y optimista. Nunca conoció a su madre, quien, según su padre, murió cuando Arche nació. Aunque le tiene lo que se llama "hambre" a Cless, termina prometiéndole a Chester que lo esperara.

Propiedades: Arche es la maga negra del juego. Aunque su poder mágico es exorbitante, su mayor ventaja sobre Klarth es que, como toda brujita, vuela a mas o menos dos metros del suelo (Bueno, poniéndole que Cless mida mas o menos 1,80), y por eso es capaz de esquivar muchos ataques. Es el único personaje que es capaz de sobrevivir a un encuentro con un Urchin (en la galería Moria).

Su cuadro de tácticas es:

Use Many Spells (Arche usara muchas magias)

Use some Spells (Arche usara magias en los enemigos a los cuales Cless ataque)

Conserve TP (Arche usara su magia que tenga mejor relación TP's usados/daño que este en su arsenal. A la larga terminara usando Exticion todo el tiempo)

Don't Cast Spells (Arche se dedicara a contemplar la masacre)

Conviene dejarla en Conserve TP, y cambiarla a Use many Spells al enfrentar a un jefe.

El mejor equipo de Arche es:

Arma: Star Broom.

Escudo: Shield Ring.

Casco: Star Cap.

Cuerpo: Black Robe#.

Brazos: Cute Mittens.

Reliquias: Fairy Ring.

Mystical Rune.

Esta armadura, en cuanto a capacidad defensiva, es algo mas débil que la Star Cloak, pero absorbe varios elementos.

Arche puede tener un titulo en la versión PSX, el de "Sex Kitten" (Gatito sexual), pero no se como obtenerlo.

(Sí, "Sex Kitten". ¡Figúrate!)

6.- Caminata:

(¿Por qué nadie se ha quejado por eso?, ¿a nadie se le ocurre un mejor nombre que "caminata"?)

Bueno, un pequeño aviso: ToP es un juego muuy largo, y considerablemente difícil, pero su principal problema es que tiene demasiadas batallas. Esto puede llegar a cansarte, así que si realmente estas aburrido, deja de jugar o le perderás el interés.

(a no ser, claro, que quieras escribir una guía) (^_^)

A mi me llevo 39 horas la primera vez que jugué, pero eso fue porque me tire la pérdida mas brutal de mi vida por mas de seis meses porque estaba jugando en japonés, y no aparecía el maldito unicornio ese. La segunda vez (antes de que se me formateara el disco duro), unas 25 horas.

A ustedes, mas o menos les doy 25-30 horas.

Suerte!

-Presentación:

Mitsukete, your dreaaam, kowareeee kaketaaaaaa... esteee...

La presentación nos mostrara a un grupo de guerreros (una curandera, una arquera, un caballero y un mago) peleando con un tipo bastante crecido. (Lo siguiente es lo mejor que les puedo dar)El mago le dirá al tipo que se vaya a su sitio, y que los deje en paz, o que se vea con las consecuencias. El Tipo les contestara que no se ira, y el mago lo amenazara y le tirara una poderosa magia, gritando "Indignation".

El tipo será atrapado en una especie de campo mágico, y los cuatro guerreros lo encerraran usando dos collares.

Diez años después...

-Totus:

Aquí habrá una conversación entre Cless (tú) y su padre, Miguel. Tras eso, Chester se unirá a ti, y tu mamá, Maria, les dará algunos items.

Si vas a la tienda ahora, el dependiente te regalara una manzana, anda a casa de Chester y dasela a su hermana.

Cuando intentes salir, Tristran, un anciano líder de la aldea, te detendrá, pero al final podrás salir.

Afuera aprovecha para ganar algunos niveles. Cuando estés al nivel 3-5, podrás pasar tranquilo las siguientes partes. Ve al bosque de los espíritus directamente al sur de Totus.

Cless aprenderá Psion Bolt. Recuerda equipar la técnica, que no lo hacen solas.

-Bosque de los espíritus:

Básicamente, aquí tu entras y persigues a un jabalí por todo el bosque. En cierto momento, Chester se separa temporalmente, y veras una intrigante escena en un árbol gigantesco, y veras como una simple voz digitalizada hace una escena muy dramática.

Tras que Chester vuelva, te toca el primer jefe del juego.

WildBoar: 200 HPs.

Estrategias: Solo dale con ganas. No te preocupes por los cochinitos, que no se meterán en la pelea.

Cuando lo derrotes, sin embargo sonara la campana de alerta en la aldea. Corre hacia allá.

-Totus:

Cuando llegues te encontraras con que la aldea fue atacada, y destruida. El mensaje de tus padres será que huyas a Euclid con tu tío para que te escondas, ya que los atacantes estaban tras tu collar. Chester se separara de ti para darles a todos los habitantes una sepultura digna. Tu, dirígete al norte al paso de las montañas.

-Paso de las montañas:

Sencillo. Sigue siempre a la izquierda y saldrás de allí. Cuando vuelvas, veras que la estatua atravesada se habrá ido, y podrás ir por el norte. Por ese camino es considerablemente más difícil y hay mas enemigos, pero a estas alturas es importante que ganes niveles.

Cuando salgas, sigue al norte hasta Euclid.

-Euclid:

Tu tío vive en una casa al oeste de la ciudad. Ellos te pedirán que pases la noche con ellos.

En medio de la noche, sin embargo, encontraras con que tus familiares te han vendido, y serás arrestado.

(¿Qué Creías? ¿Qué no te ibas preso? ¿Qué chiste es ese? ^_^)

Veras a Chester escondiéndose mientras suenan los cascos de unos caballos.

En la prisión, jurunga la fisura en la pared. No lograras nada. Continua usándola, y al final alguien te hablara y te dará un ítem, el Mana Earring. Con este, Cless podrá abrir la fisura.

Investiga el cadáver, y encontraras una Long Sword. Con ella equipada puedes abrir las puertas de la cárcel. Sal de tu celda, y en una celda contigua esta una chica rubia. Ella es Mint. Sácala, y ella te preguntara por su madre. Cless le mentira al no querer confesarle que esta muerta. Ella se unirá a ti, aunque por ahora lo que hará será pegar extraños brincos y hacer un ruido que parece como si se quejara. (Esto es parte de como hacen que el juego sea tan creíble) (^_^)

Sal de la prisión por abajo a la derecha.

-Cloacas:

Pelea por aquí hasta que Mint aprenda First Aid, o puede que te cuelgues en tu primera hora de juego. Al llegar, Salva.

Este sitio es ridículamente fácil, así que en realidad, camina hasta el norte donde veras a un intento de demonio con dos babosas. El tipo te dirá cuatro cosas acerca de que es el dueño del sitio y te atacara.

Devil: 350 HPs. Slug x2: 120 HPs.

Estrategias: fácil, fácil. Usa Psion Bolt con las Slugs, y luego aléjate y ataca a Devil saltando. Trata de alejarte de Mint para que el Devil no la agarre desprotegida.

Saliendo de allí, Cless será lastimado y envenenado. Mint lo esconderá ya que escuchara cascos de caballos, y la pantalla se oscurecerá.

-Casa De Morrison:

(ES IMPORTANTE QUE RECUERDES ESTE SITIO COMO "CASA DE MORRISON" Y NO COMO "CASA DE TORNIX MORRISON")

(mucho menos como "casa de John Morrison")

Cuando te despiertes conocerás a Tornix D. Morrison. Seguramente lo asociaras con el mago de la presentación, y por el nombre con la cita de cuando prendes el SNES o Super Famicom (o, en nuestro caso, abres el ROM). Tornix te sugerirá que salgas a tomar algo de aire fresco. Hazlo, y te reencontraras con Chester.

Tras la feliz escena, Cless te hará saber que perdió el Mana Earring. Afuera de la casa de Morrison hay un cofre cubierto por un árbol que tiene una Heavy Stone. Ese ítem va a ser muy útil luego, así que tómalo.

Ya que salgas, puedes ir a Totus de vuelta a buscar la espada que no tomaste antes, la Knight's Sabre, que es un arma de corte elemental de fuego muy poderosa. Si la tomaste antes, entonces la habrás perdido, y te quedas estancado con tu mighty Long Sword.

NOTA: Ese sable no puede ser vendido, obviamente, porque se supone que lo tenías que perder en la cárcel. En fin, un recuerdo.

Tornix se ira anunciando que cierta persona que hace peligrar el mundo esta a punto de ser liberada por Malice. Te prohibirá que lo sigas... Jeje.

Pronto llegara Tristan, quien te dirá algo y te esperara en el mausoleo. Pero... primero disfruta una vez mas de "The Dream Will Not Die" ^_^.

Además, te dirán que perdiste el zarcillo (Mana Earring).

El calabozo donde van esta ubicado al este de la casa de Morrison.

-Templo de Dhaos:

Si, estas en el templo de Dhaos. Es una especie de Mausoleo gigantesco, y esta algo difícil.

Una vez que entres, acércate al esqueleto flotante que veas. Enfrentaras a un Skeleton y un Ghoul, elimínalos, y podrás tomar la mixed Gummy. Luego dirígete al este y tras hablar con Tristan, ve al norte para entrar en el mausoleo propiamente dicho.

allí dentro, hay varias puertas, y en todas hay un sarcófago. Abriéndolo enfrentarás a un Zombie, y obtendrás algún premio. Hay un Remedy Bottle, Spy Lens, Rune Bottle, Chain Mail y un Hourglass.

Luego baja al sur al final, y llegaras a un cuarto con dos caminos. Al Norte hay un cofre con un...Sable, y al otro lado, hacia arriba, llegaras a un corredor donde hay seis estatuas. Usa la penúltima a la derecha, y encontraras un switch. Pasa por la puerta, toma el cofre, y devuélvete. En el cuarto anterior encontraras un par de cofres.

Pasa por el sur, rodea la estatua, y a la derecha hay un punto de salvada y una bolsa. Usa ambos, y luego jurunga la estatua, la cual se moverá para atacarte. Es un Golem.

Golem: 280 HPs.

Estrategias: La mejor técnica a usar es Dual Kick. Cuidado que tiene

una evasión muy alta y fallaras muchísimo.

Ahora toma la estatua y agarrala con el botón A y arrástrala hasta abajo donde hay un switch en el suelo. Ponla allí. Pasa por la puerta que se abre, y toma el cofre, que tiene el Lace Ruby, un ítem de "Tesoro". Estos ítems son los mas importantes, y están en una pantalla aparte, pero en general, no debes preocuparte por ellos.

devuélvete al cuarto con las puertas y los sarcófagos. Con el Lace Ruby podrás pasar por la gran puerta en el medio. Pasa al símbolo en el suelo. Eso es un tele transportador. Con eso pasaras a la siguiente sección del calabozo.

Apenas entres, móntate en la plataforma flotante que esta al norte, y cuando llegues a tu destino, activa el switch a la izquierda. Luego, Toma la plataforma al norte de allí mismo, y toma los dos cofres (Un cheese y un Rabbit's Foot), y devuélvete a la plataforma del switch, y luego a la del transportador. Ahora puedes ir a la plataforma flotante del sur.

Ve a por esa plataforma, y en el camino, a Cless se le caerá el Lace Ruby. Tienes que ir a buscarlo, así que baja las escaleras cercanas. El Lace Ruby se volverá a caer, así que devuélvete a la plataforma del transportador, pero primero párate en el signo en el suelo. Con eso flotarás, así que rápidamente ve a la plataforma, y baja las escaleras. Este poder NO es infinito, y el piso de ese sitio te hace daño por cada paso que das, si lo pisas. Toma el Lace Ruby, y al sur hay un cofre con una útil Lavender, pero es poco probable que la tomes sin tomar daño, así que toma tu decisión.

devuélvete a la plataforma donde primero perdimos el Lace Ruby, y entra por la puerta. Salva, y pasa por la puerta. Antes de llegar a la puerta, dos Golems te atacaran. Trata de eliminar al Golem que te atacara por la espalda para evitar que Mint y Chester sean eliminados.

Ya que les ganes, avanza por la puerta, y te encontraras a Tornix, Malice (Y a sus guarda espaldas), y al llegar Tornix los regañara, pero Dhaos será revivido, y el luego eliminara a Malice (y sus guarda espaldas) usando su Dhaos Laser. Luego, Tornix les dará un libro y decidirá mandarlos a algún lado donde puedan hacerse mas poderosos, pero a ultimo momento Chester se tirara una de mártir, y detendrá a Dhaos, y quedara fuera del hechizo de Tornix. Cless y Mint serán enviados a algún lugar del tiempo, y Dhaos usara su Dhaos Corridor contra Chester y Tornix.

--*-*-*-*-*-*-*-*-* Fin momentáneo del presente -*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*

Mint y Cless despertaran en algún sitio con una impresionante vista, y con el único recuerdo de tu mejor amigo siendo un arco roto. Decidirán ir a algún poblado para averiguar donde estas tirado.

Cless leerá el libro de Tornix:

"El Diario de Tornix D. Morrison.

Hace mucho tiempo, cuatro guerreros lucharon contra Dhaos.

Maria y Miguel Alvein, Meryl Adnade y yo mismo, Tornix D.

Morrison, sellamos a Dhaos en un sarcófago con un encantamiento.

El sello solo podía ser roto por los dos collares usados para

crear la barreras. Sir Miguel tomo uno de ellos, y Lady Meryl

tomo el otro. Juramos nunca encontrarnos otra vez, o discutir

lo que ocurrió ese día, por miedo de que alguien pudiese liberar

al monstruo llamado Dhaos."

-Villa Beladum:

Aquí conocerán a Lenios, y se darán cuenta de que nadie conoce a Totus, pero Lenios te preguntara si llegaron aquí por obra de la magia, y en vista de que no parecen saber de que se les habla, se los explicara. Lenios usara Fireball y les explicara que este es el año 4202, cien años antes de nuestro tiempo. Tras eso llegara un tipo que le formara un lío a Lenios por haberlo golpeado con su Fireball. La magia es la única manera de dañar a Dhaos, quien ataca el mundo desde hace diez años.

Lenios les dirá que solo los elfos pueden usar magia, pero les dirá que hay un hombre llamado Klarth F. Lester que vive en Euclid que les podría ayudar. Les invitara a quedarse, pero solo quedara una cama libre, por lo que Cless dormirá en el suelo, y Mint le dará una sabana.

(ya se lo que están pensando)

Ya que Amanezca, puedes irte, pero primero habla con la esposa de Lenios para que te de la Medium Food Bag, que aumenta tu capacidad de comida hasta 2200. Esto es buen momento para explicarte esto. Los ítems de comida, al usarse, pasan a la bolsa, lo que hacen es que cuando camines recuperes HPs. Esto es MUY útil, así que empieza a hacerlo. La comida solo se gasta si tienes HPs por recuperar, así que no tienes problemas por llenar la bolsa en un poblado estando completamente curado, que la comida hará su trabajo cuando lo necesites.

Además, puedes dormir en casa de Lenios cuando quieras. Por ahora, dirígete a Euclid por el paso de las Montañas.

-Paso de las Montañas:

El único cambio es que ahora si puedes leer el cartel, que dice "el camino del norte es para aventureros mas experimentados".

-Euclid:

La casa al norte es la de Klarth, quien tras una larga conversación se unirá a ustedes.

El cofre que esta arriba tuyo es accesible si vas por la derecha de la casa de Klarth, encuentra el camino y llegaras (es una Charm Bottle).

Habla con la chica al sur del pueblo, y luego aléjate (es una que esta bajo un árbol). Mint hablara con ella, y luego anda y habla con el tipo en la tienda de armas. Luego vuelve a hablar con la chica, luego con el chico, y al final con la chica. Ellos dos se iran.

Los músicos te darán pequeñas pistas si les tiras dinero, pero en realidad dicen cosas muy poco interesantes (El valle del viento esta al norte, por ejemplo). Ya que tengas a Klarth, dirígete al valle del viento que esta al noreste. (Ahora me debes 100 monedas ^_^).

PRIMERO VETE A HARMEL

-Harmel:

Lo único realmente importante aquí es comprar una Rope y un Pick-Axe, que es necesario por el resto del juego. En la posada encontraras a Nancy.

En caso de que tengas curiosidad en oír el Padre Nuestro en ingles,

el padre en la iglesia lo esta rezando.

-Valle del Viento:

(¿Valle?)

Aquí, entra a la casa cercana y habla con el tipo, de nombre Bart, quien les dará el Opal Ring a cambio de que busquen a su hija, una chica de pelo rosado que siempre lo carga en una cola de caballo. Con ese anillo ya puedes hacer el contrato con las Sylphs, que es por lo que estamos aquí.

Luego ve al norte para llegar al calabozo en si. Párate frente a la pared de roca y presiona A, que Cless la tumbara usando la Pick Axe. Al llegar, ataca a las Sylphs que están a la derecha, o no podrás pasar. No son muy difíciles. Al derrotarlas, Klarth mencionara que el Shoki, o sea el aire del reino mágico, escapa de algún hoyo en esta montaña, y eso causa que las Sylphs estén vueltas locas. Debemos conseguir ese hoyo y taparlo.

La siguiente pantalla tiene algunos remolinos de aire. Estos te dañan ligeramente al tocarte, así que trata de evitarlos. Sin embargo, debes ir a la parte derecha de la escena, así que pasa a través de ellos, y entra por la parte derecha a la cueva. Las Sylphs, si no te diste cuenta, tienen vientos armados que te empujan. La única manera de detenerlas es eliminándolas, pero por ahora, notarás que no puedes tocar algunas de ellas.

En la cueva, salva, y dirígete al hueco arriba. Con la Rope, pondrás una cuerda al presionar A frente al palito que sobresale. Baja por allí, y tumba la pared cercana. Al final del pasillo hay otra pared, pero el cofre lo que tiene es una Spy lens, así que si no la quieres, solo baja las escaleras. Allí, tumba la pared, y dirígete a la izquierda, donde veras una cuerda. Súbela, y podrás atacar a las Sylphs que no te dejaban pasar al entrar, y podrás pasar a la sección del norte de la cueva. Allí arriba veras unas "sospechosas" nubes verdosas. Ese es el Shoki. Esa cosa te hace daño si la tocas, pero esta como que algo difícil evitarlo. sigue a la derecha, tumba la pared que veras, y al entrar Cless te tirara lo que yo llamo "EL TIP DEL AÑO":

"Si pudiera rodar esta piedra..."

Toma la piedra con el botón A, y arrástrala hasta el charco que estaba en la habitación anterior. Con eso, el Shoki desaparecerá, al menos de esta sección. Sigue hasta el final, y veras más Sylphs jorobando. Baja por la cuerda, y llegaras a un sitio de color marrón con más Shoki.

En este sitio, tal como lo menciona Klarth, pueden haber demonios, más específicamente un bicho llamado Hell Lord, que es usuario de un ataque llamado "Summon Lich" (Garnet para los usuarios del cartucho o ROM sin traducir), que es potencialmente capaz de eliminarte de una levantada de dedos. Si lo ves, huye. No vale la pena enfrentarte a el. El Hell Lord tiene la friolera de 4700 HPs (@_@ ----> ¿4700?, ¡eso es una grosería!).

El punto es que hay dos charcos en este piso, así que primero baja y busca a la derecha una piedra. Con ella, baja, y al final sigue a la izquierda. Al final, sube y encontraras el charco. Ponla allí. Luego vuelve a donde estaba la primera piedra, pero no subas por allí, sube por el corredor siguiente hacia la derecha. Al final hay un cofre con

un Talisman, y una pared rompible. Rómpela, toma la piedra, y colócala en el charco a la izquierda. Con eso el Shoki desaparecerá. Sube de vuelta por la cuerda, y sal de la cueva.

Al subir encontraras que ya no hay mas Sylphs jorobando. Puedes tomar el cofre que custodiaban las primeras Sylphs, que es una Charm Bottle, y luego dirígete al este hasta el final y luego sube, llegaras a una zona montañosa, y al este hay dos puentes. Al pasar el segundo encontraras a las Sylphs, quienes se unirán a Klarth con el Opal Ring, y te dirán que no han visto a la chica que buscan. Además, les dará el Element Orb, y les pedirán que vayan al bosque de los espíritus a salvar la magia.

NOTA: ya que salgas, puedes tomar un cofre que esta en donde atacamos a las primeras Sylphs, que apenas se ve. Es un Blue Ribbon.

Anda a ver al árbol de la Vida en el Bosque de los espíritus, al sur de Beladum.

-Bosque de los espíritus:

Aquí veras una larga escena al llegar al árbol, donde volveremos a ver a ese desesperado espíritu que vimos hace ya cien años en el futuro (es extraño cuando lo piensas bien).

El espíritu se presentara como Martel, y les contara que la magia, en algún lugar del mundo, esta siendo consumida de una manera bárbara, y eso va a ocasionar que la magia deje de existir, como sucedió en el tiempo de Cless y Mint. Klarth sugerirá que vayamos a ver a Luna, un espíritu, a ver como nos ayuda, pero para eso necesitas el Moonstone Ring, el cual esta en el fondo de la galería Moria, la caverna donde vivían los enanos en los tiempos arcaicos, pero ahora bajo el dominio de Alvanista. Así que deberán ir a Venezia a tomar un barco hasta Alvanista.

Ve al norte hasta Venezia, pero primero deberás pasar por Harmel y encontrarte con una desagradable sorpresa.

-Harmel:

Ha sido completamente destruida.

La única sobreviviente es una chica de pelo rosado largo (Pero no en cola de caballo, ¡eh!), quien se unirá a ustedes en forma NPC (Non Player Character o Carácter no jugador, lo que significa que no hará nada mas que acompañarlos) , y se presentara como Lia Scarlet, comunicándoles que el responsable de esto es un tal Demitel, el cual se fue a Venezia al norte. Cless y Mint (Y empujado Klarth) la ayudaran a vengar esta masacre, Mint por compasión y Cless por que le recuerda a su propia historia (Klarth por ser victima de la dictadura ^_^).

¡dirígete a Venezia!

-Venezia:

Aquí, en la posada encontraras a Nancy. Habla con ella, y luego busca a Elwyn en la fabrica al noroeste de la ciudad. Habla con el y vuelve con Nancy. Síguela hasta la fuente, y allí se encontraran con Elwyn. SAL Y VUELVE A ENTRAR A LA CIUDAD. Entra a la fabrica, y veras a Elwyn peleando con su papá. Luego sal de allí y habla con Nancy y luego con Elwyn en la fuente, y ellos huirán por consejo de Klarth (Figúrate).

Ya podemos continuar. Toma la góndola, paga tus 50 galds, y elige City Hall. allí dentro, habla con las personas que están charlando arriba, no las primeras, sino las del final. Ellas hablaran acerca de Demitel. Luego sube las escaleras y habla con el alcalde, quien es el hermano de Lenios.

Ahora, si puedes ir a la salida norte al embarcadero, y habla con el capitán, quien aceptara llevarte a la isla del oeste (West Island), la isla de Demitel, por 1600 Galds. SI NO HABLAS CON LA GENTE EN EL CITY HALL NO TE LLEVARA NI A LA ESQUINA.

-Isla de Demitel:

Aquí sube y podrás llegar a un gran caserón que es la casa de Demitel. Adentro aun no te atacaran enemigos, así que al entrar ve por la izquierda y entra en el cuarto de abajo, la primera puerta. allí, al final, hay un closet. Toma el cofre allí (Savory), y párate donde estaba y mira arriba y presiona A. Encontraras la Magic Key.

El Cuarto de arriba tiene un Save Point. El otro de abajo es el Baño. No lo puedes abrir ni con la llave.

Pasa por la izquierda, y el cuarto de abajo hay varios cofres. En el de arriba encontraras un jardin interior con un gran y "sospechoso" árbol. Jurungalo.

Cless: "Es un árbol grande"

Investigalo de vuelta. (Mejor si desde otro lado)

Mint: "Parece normal para mi"

Vueeelvelo a investigar (desde otro lado más).

Klarth: "Podria jurar que lo vi moviéndose"

Cless: "Yo no vi nada"

Mint: "Los árboles no se mueven, debes estar viendo cosas"

Una vez mas (Ditto con lo de arriba para que de gracia).

Klarth: "Miren, ¡se movio!"

Al árbol le saldrán ojos (!) y te atacara.

Oak Rootx2: 2250 HPs. débiles al fuego y al Relámpago.

Estrategias: Atácalos sin parar, y trata de mantenerlos alejados. Que Mint use Delay para ganar tiempo. Lightning Bolt es el mejor ataque a usar.

(aquí obtendrás una Japanese Apple) El árbol estaba tapando un inmenso rayo de luz, ahora vuelve al cuarto principal.

En el cuarto principal, abre todas las cortinas, y luego usa los prismas de manera tal que le den a los orbes. La del medio la mueves dos veces, la de la izquierda tres veces y la de la derecha tres mas. Se abrirá un nuevo camino, el cual debes seguir.

Aquí abajo hay varios cofres, pero no son muy buenos los tesoros. Al medio hay un Save Point, úsalo y arriba te enfrentarás al temible Demitel.

Demitel: 2700 HPs. Ogre x2: 280 HPs. Lilitas x2: 600 HPs.

Estrategias: Demitel es un enemigo muy difícil. Es otro usuario de Summon Lich, y eso lo hace muy poderoso. Mientras los Ogres y Lilitas estén vivos lo único que hará Demitel será pasearse atrás.

Demitel tiene tres ataques fundamentales, el de Summon Lich, un ataque de fuego, y Hell Gem, que es una bola que estalla a unos metros del suelo soltando cerca de 8 bolitas que hacen como 200 de daño. Si esta toca a Cless antes de estallar, lo matara inmediatamente. Usa Blade Storm, Lightning bolt y demás para eliminarlo. Klarth que Use Sylph en Demitel desde el principio de la batalla. Los Lilitas gastaran sus TP's tras uno o dos hechizos, pero elimínalos rápido, o puede transportarse en medio de Klarth y Mint y eliminarlos.

Al eliminar a Demitel, el alma de Lia se ira y les dejara a Arche con su cuerpo y alma. Tras una serie de escenas, se unirá a ustedes con el Ruby y Aquamarine Ring.

VUELVE LUEGO A ESTE SITIO POR UNOS ÍTEMS, INCLUYENDO UN HALBERD PARA CLESS.

Arche comienzo con dos hechizos (ice needle y Fireball), pero puedes conseguir mejores hechizos. Primero, ve con Lenios de vuelta, y el te enseñara Eruption.

Luego ve a la casa de Klarth. En el armario que esta al final del pasillo que va al cuarto esta Ice Tornado. Y en el cuarto de arriba esta el hechizo Grave.

En Venezia hay un elfo que vive al lado de la fabrica del papá de Elwyn que vende Lightning y Storm.

Ya que termines, dirígete a Venezia, y toma el barco que esta a la derecha, entrando por abajo al muelle. Allí, Klarth Y Arche convencerán al capitán de zarpar rumbo a Alvanista.

-Barco a Alvanista:

(esta parte esta algo pasadita, así que estas advertido)

En el Barco, el grupo se distraerá observando el mar (Mint esta mareada).

Entonces, Klarth, como todo tipo llegando a los treinta, le preguntara a Cless cual es la chica que mas le gusta, que si la elegancia de Mint, o <<<<Aviso: palabras feas al seguir>>>> la idea de que Arche es una tigre en la cama ^_^U, así que Cless le responderá que no puede llevarse chicas tan jóvenes a la cama, y le dirá que por que no se lleva a ¡Miranda! Klarth se vera bastante apenado y le dirá que ella es solo su ayudante. Cless le dirá que si esta seguro que es todo con lo que le ayuda. <<<< Aviso: terminaron las cosas feas... por ahora...>>>>

(Me figuro que quienes leen esto entienden lo que dicen los personajes, así que me ahorro más explicaciones)

Allí llegara una mujer llamada Meia la cual les dirá que es una cazadora de tesoros que va a la galería Moria. Tras una pequeña charla, los dejara para irse a comer algo. Tu síguela.

Al llegar al bar, Meia los llamara, ¡e invitara las copas! Klarth y ella se quindan a tomar cerveza.

Tras una hora de tomar...

Klarth y Meia están ya "prendiditos". Cless y Mint están claramente incómodos, pero Arche no parece estar muy molesta.

Tras dos horas de tomar...

Arche empieza a tomar. Cless la regaña, y ya se nota que Klarth y Meia están mas que "happy".

Tras tres horas de tomar...

(aquí ya nadie aguanta)

Arche esta completamente ebria. Klarth y Meia ya están en esa etapa en la cual se abrazan y se dicen "¡tu eres mi mejor amigo del munnndooo!" Interrumpidos por Arche y sus sueños y fantasías sexuales con Cless, Meia le contara que realmente va a vender información acerca de Alvanista, la cual esta siendo controlada por Dhaos.

Meia se ira a dormir, y Klarth arrastrara a Arche al cuarto, resolviendo que no le dirá nada a Cless acerca de las ganas de Arche.

Tras un rato, Meia llegara y Cless se levantara a preguntarle que sucede. Sin embargo, Klarth se parara y la noqueara diciendo que puede sentir una presencia maligna en ella.

No podrás despertar a ninguno de tus compañeros, ya que Arche y Klarth están en medio de la resaca mas bestial, y Mint esta súper mareada. deberás ir con Cless solo a agarrar a Meia en la borda, y luchar contra ella.

Meia:2400 HPs.

Estrategias: El principal problema aquí es el punto de que solo tienes a Cless, por lo que deberás confiar en las gomas para curarte. Usa técnicas y ataques normales para mantenerla a raya.

NOTA: no importa si pierdes. En realidad, el único cambio es que si le ganas, Ella caerá, ganaras cosas, entre ellos un ?sword que tiene un Ice Scimitar, y Klarth y Cless se quejarian de que Dhaos sabe que están haciendo.

Si pierdes, Cless despertara en cama rodeado por el grupo, y te dirán que Meia murió, y que Dhaos sabe que están haciendo.

-Alvanista:

Klarth les dirá que tiene un plan para entrar en el castillo.

El cofre azul que esta al sur en el embarcadero es ¡SUMAMENTE PELIGROSO! Tiene un Lavender, pero hay probabilidades de que un cangrejo se atravesie en medio y te deje atascado. Puede tomarte HORAS salir de allí. Lo mejor es que salves antes de intentar cualquier pendejada.

Alvanista tiene diversas cosas interesantes. Primero es que es el único país que tiene elfos trabajando en el.

Segundo, es que tiene un edificio muy importante que es la Unión de los Aventureros. Esta ubicado en el sótano de la farmacia. Aquí te hablaran acerca de la galería Moria, y podrás hablar con Bill, quien te venderá una

clave. Recuerda este sitio, que lo visitaremos un par de veces mas.

Tercero, aquí, en el extremo este de la ciudad hay un grupo de gente hablando. Si hablas con el tipo del sombrero, te retara a una carrera con el chiquillo. Es bastante fácil ganarle, primero dile que te explique la carrera y para que veas el camino. Luego, ¡hazle trampa!. Párate frente a el y sigue el camino exactamente, que el no avanzara si tu estas frente a el parado.

De los premios, el único que vale la pena son los Cat Eyes, que lo demás no es muy bueno que digamos.

Nancy y Elwyn están en la tienda de provisiones.

Ya que estés listo, anda a la posada, y quédate. En la noche, Klarth les revelara que su plan es agarrar a la pobre Arche y que ella nos cargue hasta el castillo por un bacón para que no nos pillen. Acto seguido, nos preguntaran si estamos listos. Si crees que te falta algo, o estas lastimado, di que NO. Si crees que ya estas completa, di que YES dos veces.

EQUIPALE LA HEAVY STONE A ALGUN PERSONAJE QUE NO SEA ARCHE.

Cuando Arche te suba, debes evitar los guardias. Simplemente, espera a que salgan de la pantalla y avanza a la derecha hasta el cuarto del príncipe. Allí el príncipe se despertara, y llamara a los guardias. Sin embargo, Klarth se dará cuenta de que el príncipe actúa de manera muy extraña, y señalara al pájaro. Este soltara su gota anime de "me pillaron", y revoleara un momento, y se revelara como Jahmir, quien los atacara.

Jahmir: 3400 HPs. débil al fuego y al viento, resistente al agua.

Alice x2: 2500 HPs. débiles al fuego.

Estrategias: Jahmir es un enemigo considerablemente difícil.

Jahmir usa cinco tipos de ataques: Primero, el hechizo Tractor Beam.

Este hechizo hace mas de 500 de daño a todos menos a Arche (Ya que ella vuela), a no ser que tengas equipada la Heavy Stone. Yo se la equipo a Cless, pero es tu decisión.

Segundo, el hechizo Ice Wall, que no es un problema.

Tercero, tira unos pequeños murciélagos casi imposibles de esquivar.

Cuarto, es capaz de lanzarse hacia los personajes en seguidilla, lo que usualmente resulta en que pierdas la batalla.

Y Quinto, se defiende con una burbuja que hace muchísimo daño, lo que la hace muy resistente.

Las dos Alices que la acompañan no son muy problemáticos, pero tienden a distraerte mas de la cuenta.

La mejor idea es eliminar a todas los Alices con técnicas como Lightning Bolt, y dirigir tus hechizos a Jahmir. Una vez que estén eliminadas, usa a Cless para mantenerte alejado de Jahmir. Que Klarth use Sylph y Arche use eruption (O Storm). Si Mint y Klarth caen, no los revivas, ya que es mejor idea que sigas con Arche y Cless para que no pierdas tiempo innecesariamente.

De cualquier manera, te vas preso (^_^).

Tras una pequeña conversación, Un / una tipo/a llamado Runeglom los sacara y los llevara con el rey Louis IV, quien les dará las gracias por salvar a su hijo, y les dará un arma para Cless, la legendaria Gugnir, el Libro para Klarth Opuscule, y el anillo Garnet.

HABLA CON TODOS EN EL CUARTO QUE ESTA AL SUR DE EL DEL PRINCIPE.

En ese mismo cuarto te venden dos hechizos para Arche, Thunder Blade y Tractor Beam.

En el piso de abajo hay un tipo tras tres envases. Habla con el y te retara a un juego. El chiste del juego es sacar 27 piedras, pero que el otro saque la ultima.

La manera de ganarle es ir sacando 3 hasta que llegues a 6. Allí, saca una piedra. Entonces, si el saca 3, tu sacas una. Si el saca dos, tu sacas dos. Si el saca una, tu sacas tres. De esa manera siempre ganaras. El Premio es un mental ring, pero una vez que le ganes, el tipo no jugara mas contigo.

El señor en el sector a la derecha le da títulos a Cless. Revisa la sección de los Títulos de Cless para mas información.

Anda a la Unión de los Aventureros y habla con el tipo tras el contador, quien te dará el permiso para ir a la galería Moria. Si hablas de vuelta con el, le dirá a "piano man" que toque una canción. Es muy buena, así que tomate el tiempo para oírla. El es Sakuraba, el jefe de música de Namco (en aquel entonces, por lo menos, no se ahora).

Ahora el camino se divide. Puedes ir a:

- 1.- Ir con Undine a la isla del Norte.
- 2.- Ir con Ifritt a Freland.
- 3.- Ir con Gnome a la cueva de los espíritus.

NOTA: ahora que vas a Venezia puedes hablar con el padre de Elwyn. El te dirá que si puedes decirle donde están Nancy y Elwyn. Si le dices donde están, te lo encontraras en Alvanista luego discutiendo. Si no, nada pasara. Esto cambia cierta parte en la siguiente parte del juego. Revisa la sección después de los tres espíritus por lo de Alvanista.

Te recomiendo ese orden. ¡Vamos!.

Ve a Venezia de vuelta, y toma el mismo barco que te llevo a la isla de Demitel, pero elige la otra opción para ir a la Isla de Undine.

UNDINE:

-Isla del norte:

En el embarcadero hay varios ítems, incluyendo un muy importante Mystical Rune, debido a que es un accesorio MUY costoso.

Al entrar a la cueva, dirígete a la derecha, y baja las escaleras. Busca el switch y úsalo, y baja las siguientes escaleras. En el siguiente cuarto habrá una piscina con dos cofres, y otras escaleras. Tómalas también. Abajo hay otro switch, actívalo, y devuélvete al primer switch que activaste, y actívalo para entrar a la siguiente escena.

Allí metete en la piscina vacía, y activa el switch. devuélvete, y metete en el cuarto del medio, y activa el ultimo switch. devuélvete, y metete en la piscina que ahora esta vacía. Activa el switch, y devuélvete al cuarto del punto de salvada. GUARDA. Activa ahora el primer switch, y entonces Undine aparecerá y los atacara.

Undine:6450 HPs. Débil al Fuego. Calamari: 2243 HPs. débil al fuego.

Slug:650 HPs. débil al relámpago.

Estrategias: Undine puede ser bastante complicada si llegas a niveles muy bajos (como yo en mi último juego ^_^).

Ella usa varios ataques. El normal que lo puede usar como Jahmir en seguidilla.

Otro es un rayo que atraviesa toda la pantalla golpeando sin falta a todos tus personajes. Por último, usa Delay, Heal y Ice Wall.

Las únicas técnicas que la dañan seriamente son Phoenix, Lightning y Tiger Teeth, y Arche deberá usar su Thunder Blade. Klarth que use Sylph o Ifritt si ya lo tiene.

Undine se unirá a ustedes por medio del Aquamarine Ring. Sal de allí y dirígete de vuelta a Venezia, y luego a Alvanista.

IFRIT

-Alvanista:

Pasando el puente al este de Alvanista y al sur hay un pequeño puerto (que parece una casa, todo hay que decirlo). Este te llevará a Freland que es a donde queremos ir.

Ya que llegues a Freland, entra en la aldea que esta cerca.

NOTA: En este desierto hay un enemigo que parece un pez sin ojos que se llama Basilisk. Si lo ves, HUYE! Es MUY difícil, y no vale la pena arriesgarte ahora.

-Villa Olive:

(¡La música de este sitio es fenomenal! ^_^)

(como que esta "calientito)

Aquí no hay mucho que hacer, salvo comprar provisiones y enterarte de que este sitio no tiene mucha vida. Directamente al este de este poblado esta la cueva derretida, que es a donde vamos.

-Caverna Derretida:

("Molten Cavern")

Lo primero que notarás al entrar (aparte del fresquito reinante), es que a la izquierda hay un switch aparentemente inalcanzable. Luego nos ocuparemos de el.

dirígete a la derecha al entrar, y baja las escaleras. allá abajo hay dos cofres (uno con un talisman y el otro con un Resist Ring), y a la derecha hay una puerta cerrada y mas al norte esta otro cofre con el Sorcerer's Ring. Equípalo en algún personaje, y con el botón A podrás lanzar una especie de rayitos que tienen diversos usos. Con el, devuélvete al primer cuarto.

Anda con el switch, y móntate en el pillar que esta tirado en la piscina de lava, y desde allí, apuntale y dispara. La puerta se abrirá.

Encontraras tres cofres, un Savory, una Battle rune y una ?Sword que es una hacha Thunderclap. Anda al sur por las escaleras, y al siguiente cuarto, donde encontraras al norte tres cofres, uno tiene la Magma Key, la cual es esencial en el calabozo. Sal por el sureste, y llegaras al cuarto donde conseguimos el Sorcerer's Ring. Vuelve al cuarto principal, y esta vez metete por el medio, por la primera puerta, y GRABA. Al oeste

de aquí hay un cofre (Charm Bottle) y un switch el cual puedes accionar usando el Sorcerer's Ring. Con eso abres la puerta que esta al frente del Save Point.

Entra y abre la siguiente puerta con la Magma Key. En este cuarto hay una serie de pilares los cuales tienes que derribar con tus rayitos (Ya estas viendo que estos rayitos son mas útiles que la navaja de Mcguiver) apuntándole a las bases de los mismos. Al final esta Ifrit esperándote.

Ifrit: 5500 HPs. débil al hielo, resistente al fuego.

Estrategias: Solito...

Ifrit no es nada difícil. Haz que Arche use Thunder Blade y Klarth Undine, y mantenlo mas o menos ocupado, que caerá en poco tiempo.

Ifrit se unirá ustedes por medio del Garnet Ring. Devuélvete a Alvanista.

NOTA: Si quieres, y tienes lo que se llama una bola de dinero, puedes ir a Midgard, al norte del desierto de Freland. No vas a lograr nada, pero puedes comprar armas y armaduras GENIALES. Si no, no te preocupes, ya vas a ir luego.

GNOME

-Alvanista:

En el muelle, el barco de la derecha te llevara a Beladum. tómalo. En Realidad no vamos a Beladum, pero al este de allí, a la cueva de los espíritus.

-Cueva de los espíritus:

(Cave of Spirits)

dirígete a la derecha y veras una puerta. Úsala, y le saldrá un ojo (?) y te preguntara un password. Este password te lo da Sakuraba en la Unión de los Aventureros.

Ok, ¿no creías que no te lo iba a decir, cierto?. Es KIKURIMU. Este te lo preguntara por silabas. Los números son 3-2-1-4. Avanza por las escaleras.

En la siguiente pantalla hay un pequeño chiquillo que te pedirá que le ayudes a volver al camino, ya que esta perdido. Dile que si, o no podrás avanzar mas adelante. A partir de ahora hasta que se vaya, debes esperar que el este contigo al final de cada pantalla para pasar, o deberás volver a buscarlos.

En la siguiente pantalla hay otros enanitos, pero estos no son muy amigables. De hecho, si les pasas cerca, intentaran atacarte. Estos son los Clay Idols, tienen 1 HP, pero el problema es que NADA los daña salvo el hechizo Tractor Beam de Arche. Además, son bastante peligrosos, y dan solo 1 punto de experiencia y 4 Galds. Por ultimo, vienen en paquetes de cuatro. Con las Jet Boots no deberás tener muchos problemas para evitarlos. Sal de esta pantalla por el noroeste.

En la siguiente pantalla, el enano se ira con sus amigos y te dejaran el camino libre.

En la próxima, entra por la puerta del medio.

Aquí, salva. dirígete a la derecha, y activa el switch. De esta manera, activaras una alarma, y los enanos en guardia se quitaran para ver la alarma. Entra en el cuarto al norte, y te enfrentarás a Gnome.

Gnome: 3400 HPs.

Estrategias: Gnome no es difícil, ¡pero seguro que es molesto!.

Básicamente, trata de esquivar los misiles, y cuando veas que tres sombras se dirigen al mismo sitio, síguelas, y mantente a unos pasos de ellas. De esa manera, evitaras que Gnome se vuelva a esconder.

Usa Tiger Teeth, Thunder Blade y Undine.

Gnome se unirá a ustedes por medio del anillo Ruby. El cofre tiene el hechizo Stone Wall para Arche. Ya puedes salirte de aquí y vuelve a Venezia y luego a Alvanista.

DEBES TENER A LOS CUATRO ESPIRITUS (SYLPH, UNDINE, IFRIT Y GNOME) PARA PODER CONTINUAR, SI TE FALTA ALGUNO, NO CONTINUES, ANDA Y BUSCALO

-Alvanista:

NOTA: Nancy y Elwyn estarán en la casa al noreste de la ciudad discutiendo con el papá de Elwyn. Si decides intervenir, entonces Doug y Elwyn arreglaran sus diferencias, y junto con Nancy trabajaran todos en la compañía de Doug.

Si no, seguirán discutiendo. Esto afecta el futuro del juego.

Ya que tienes los cuatro elementos, anda a buscar el permiso a la Unión de los aventureros si no lo tienes ya, y parte al Sureste con destino a una cueva al norte de el puerto hacia Freland, la galería Moria.

-galería Moria:

¡ESTE SITIO ES INSUFRIBLE!

Para este calabozo necesitas: El ¡PERMISO REAL!, un Pick-axe, un Rope, el Sorcerer's Ring y un montón de paciencia.

NECESITAS TODO ESO (incluida la paciencia) PARA ESTE CALABOZO, EN ESPECIAL EL PERMISO REAL. SI ALGUIEN ME DICE "ÑE" ACERCA DE ESO, NO LE RESPONDERE.

Al entrar el guardia te detendrá, pero si tienes el permiso te dejara pasar. Si no te deja, anda y busca el mentado permiso. Al noroeste de este cuarto hay un switch, actívalo, y entra por la derecha (El camino al centro no te lleva aun a ninguna parte). Dividiré la guía de este sitio para que te sea mas difícil perderte leyéndola.

SEGUNDO PISO

Apenas bajes las escalera, pisa el switch de la derecha, y dirígete al camino de la izquierda. Toma la estatua y arrástrala hasta el switch al sur, déjala allí, y entra, activa el switch, y toma los cofres. devuélvete al cuarto anterior y ve a la izquierda y baja las escaleras.

TERCER PISO

Al entrar veras un símbolo en el piso que se parece al que vimos en el Mausoleo en el presente. En efecto, es mas o menos lo mismo, pero este quita el efecto del que te hace volar. Al norte esta el que si te hace volar, así que anda y písalo, devuélvete, evita el símbolo, y pasa por la puerta, la cual se cierra si pisas los switches al pie de la misma.

Al pasar esta encontraras un símbolo que te quita el efecto, úsalo y pisa es switch de la izquierda de la puerta. Con eso se abrirá. Mas adelante encontraras una estatua, muévela, y ya podrás bajar por las escalera en esta misma pantalla.

CUARTO PISO

De las antorchas de la pared hay una que no esta prendida. Úsala, y se abrirá un pasaje (Debes usarla dos veces). Mas adelante hay dos puertas y dos switches. Entra por la puerta ya abierta, y párate en el switch. Cuando la mujer lo pise, un cofre aparecerá. tómalo. devuélvete, y pisa el switch de la izquierda. Entra por la otra puerta.

El letrero dice "Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha".

Pasa al cuarto de la izquierda, y pisa los switches en ese orden.

NOTA: Jugadores veteranos reconocerán esos comandos. Es el famoso "Código de Konami", agregando B, A, B, A. Este código estuvo presente en casi todos los juegos de Konami (una compañía de juegos, la que creo, entre otras, la saga Castelvania y Contra), desde mas o menos 1988 hasta mas o menos 1996 como truco para más vidas, selección de escena, y demás. Siendo objetivos, este puede no ser mas que una casualidad, pero siendo honestos, sabiendo lo conocido que este es código, es extremadamente difícil que lo sea.

devuélvete al cuarto anterior, y pasa por la puerta, activa los dos switches, no bajas por allí, vuelve hasta el cuarto del código, y arrastra la estatua adentro, y déjala en el switch. Ahora si, baja.

QUINTO PISO

Ahhhh... que fastidio con este tipo de cuartos. Aquí solo podrás ver tus inmediaciones. Al noreste hay una puerta, pisa el switch y entra. Allí, dispárale al switch con el Sorcerer's Ring. devuélvete, y directamente arriba de la entrada están las escaleras al sexto piso.

SEXTO PISO

Pasa por la puerta (duh). Pasa por la izquierda, y llegaras a un cuarto ya iluminado. Pasa por la primera puerta, y mueve la ultima estatua, activa el switch y coge el cofre. Ahora ve al sur de esta habitación (NO PISES EN EL TRANSPORTADOR) y llegaras al séptimo piso.

SEPTIMO PISO.

dispárale a la antorcha al final que no esta iluminada con el Sorcerer's Ring. Entra en el transportador.

Directamente al norte tuyo hay un cofre, ¡pero no lo tomes!. "Si quieres el tesoro, primero debes alejarte de el". Camina a la izquierda, luego arriba, luego a la derecha, ¡y tómalo! Una lemon Gummy. Ve al sur, y serás enviado de vuelta al cuarto anterior. Tú entra de vuelta al transportador.

Volverás al cuarto del cofre, pero desde arriba. Da la vuelta una vez más y toma tu premio, una Yellow Cake. Tele transporta otra vez, y vuelve.

Esta vez volverás al cuarto del cofre, pero en la esquina abajo de la derecha. Da el vuelton una vez mas, y encontraras una escoba para Arche, la Mystic Broom. Vuelve a tele transportarte, y al volver a caer por el transportador principal, caerás en un cuarto nuevo.

Este cuarto tiene 5 candelabros. Enciende cada una de las "velas" con tu navaja suiza, digo, Sorcerer's Ring(Te digo que es mejor que la navaja de McGuiver). La puerta se abrirá.

El siguiente cuarto esta oscuro, una vez mas.

Sube hasta el primer cruce a la derecha, y sigue hasta el fin, abajo, y

cruza para seguir subiendo. Al final pasa a la izquierda, hasta el siguiente cuarto.

En este cuarto, pasa tumbando la pared (¡por eso necesitabas la Pick Axe!). A la izquierda hay un candelabro, enciéndelo, y al sur están las escaleras para el próximo piso.

OCTAVO PISO

Aquí hay un candelabro, pero si le disparas, una flecha saldrá y te hará daño. Solo acércate y úsalo. Pasa por la puerta.

Otro cuarto oscuro... Realmente, no le veo sentido a este cuarto, así que sencillamente pasa por las espinas hasta el final del corredor. El siguiente cuarto esta también a oscuras. Al Sur hay un par de cofres. Al oeste y al final al sur esta la salida.

NOVENO PISO

¡Ya falta poco! El Switch que esta cerca de los hoyitos tira gotitas de agua, esto es importante mas adelante. Ve al este, presiona el switch, y pasa la puerta. No te olvides de activar el switch a la izquierda. Pasa por el noreste. En el siguiente cuarto, dirígete a la derecha, y luego al norte. Activa el switch en el siguiente cuarto y devuélvete al cuarto anterior (El de las gotitas ^_^). Veras unos fuegos. Para esos son las gotas, estos se apagan por unos instantes. Pasa por la puerta que abriste y baja las escaleras.

DECIMO PISO

El cofre tiene el Turquoise Ring. Activa los dos switches, y pasa por el tele transportador de la derecha, y lee el tablón. Este dice:

"La muerte siempre esta a tu espalda, porque todos regresan a la tierra de la que vienen.

El fuego de vida esta en los nacimientos que vienen.

Las lagrimas de una mujer sollozante están a tu izquierda.

Y el viento sopla desde tu derecha"

devuélvete y entra al otro transportador. Aquí es donde necesitas a los cuatro elementos, y si llegaste aquí sin ellos, ¡aquí te quedaste!.

El texto anterior es la clave para este acertijo.

"La muerte siempre esta a tu espalda, porque todos regresan a la tierra de la que vienen..."

"Tierra"... sospechoso. Eso es Gnome. Colócalo al sur.

"...El fuego de la vida esta en los nacimientos que vienen..."

Fuego, fuego... ¡eso es Ifrit! Colócalo al norte.

"...Las lagrimas de una mujer sollozante están a tu izquierda..."

Lagrimas es agua, así que Undine va al oeste.

"... Y el viento sopla desde tu derecha"

Sylphs al este.

Al concluir, una voz te hablara. dirígete al cuarto del tablón y podrás pasar por la puerta. Pero al llegar, Maxwell te estará esperando para atacarte.

Maxwell: 7500 HPs.

Estrategias: Maxwell es un enemigo bastante confuso, ya que además de curarse por unos 950 HPs, lo que hará será usar su Molecular Attack, en el cual se convertirá en una bola y se llevara a todos el mundo por delante. Lo hará cuando quiera, y además es invencible, hace

mucho daño, y es su único ataque, por lo que lo usara muy a menudo. Lightning Bolt, Gale Shield y Tiger Teeth son ataques muy útiles aquí. De resto, usa Gnome, Thunderblade y Hammers por parte de Mint, para evitar que este mucho tiempo sin nada con que entretenerse.

Cuando le ganes, se unirá a ustedes con el Turquoise Ring, y les dejara pasar. Toma todos los tesoros (Todos son buenos, y hay otro Horuglass aquí), y salte por las escaleras del noveno piso que te dije que abrieras, ya que por allí iras directo al principio. dirígete a Alvanista de vuelta.

-Alvanista:

Anda a hablar con Runeglom. Al ver que los anillos están rotos, les dará una carta para que vayan a visitar a su amigo Edward, quien vive al oeste de Alvanista. Anda a visitarlo.

-Casa de Edward:

Al llegar, toca la puerta, y Lillith, la esposa de Edward, les dirá que Edward no esta aquí, sino que esta buscando gente para que se unan a la batalla contra Dhaos. Esta en Freland, así que toma el bote para buscarlo, y al llegar entra a la villa Olive.

-Villa Olive:

Al llegar, un señor les dirá que Edward fue al oasis del sur, al este de aquí.

PRIMER OASIS:

El señor aquí dice que Edward fue al oasis del norte... Toma los ítems y ve para allá.

SEGUNDO OASIS:

El señor aquí te manda al Oasis del norte...

TERCER OASIS:

LA TIPA DE AQUÍ TE MANDA DE VUELTA A LA ALDEA!!!

Lo único bueno es que es automático...

Tras la charla, anda a la posada, y el tipo te dirá que necesitas 5 Basilisks Scales para ayudar a Edward. Anda al desierto y pelea con 5 Basilisks para traerlos. Cuidado con ellos, que son bastante peligrosos aunque Maxwell los destroza. Con ellos, devuélvete a la posada, que Edward los encontrara el día siguientes.

Sí, Edward D. Morrison. El que dijo que si el mal existe, solo existe dentro de los corazones de los hombres. Mint y Cless lo confundirán con Tornix D. Morrison. Tornix es el tataranieta de Edward.

Aquí además, Mint le dirá a Arche acerca del viajecito en el tiempo, y ella deducirá que es 100 años más vieja que Mint y Cless (Píllate la gota de "vaya" de Klarth en esta escena), y Cless y Morrison tendrán una pequeña conversación.

Morrison les dirá que visiten a los elfos en el bosque Ymir, pero primero busca el permiso real a Alvanista con Runeglom.

-Alvanista:

Runeglom les notificara que podrá hacerlo, pero tomara un día. Anda a

la posada, y duerme, y al día siguiente ve a buscar con Runeglom el Permiso. Aun así, hay un problema: Los Medio-Elfos no son permitidos ni con el permiso real. Arche es un Medio Elfo, así que ella no podría entrar. Se quedara en la posada.

Al salir, sin embargo, Arche se colocara ese típico disfraz de ladrón nipón, y se ira.

(Así nadie la va a agarrar ^_^)

El bosque Ymir queda al este, luego al sur, y luego al oeste. Es un bosque que queda en medio de un lago.

-Bosque Ymir:

Al llegar el guardia te detendrá, pero te dejara pasar SI TIENES EL PERMISO DE ALVANISTA. Si no te deja pasar, anda a hablar con Runeglom.

Este sitio es bastante bueno para ganar niveles (no es hyper-uff-ultra-guao pero es bueno). Cuidado con los Snake Man, que pueden convertirte en piedra.

El camino a seguir es pasa por el puente colgante, sube inmediatamente, hasta el final, luego a la izquierda, sube, y al final a la izquierda por un camino que tapa un árbol. Luego sube.

GRABA. Avanza por la izquierda. Sube y luego a la izquierda hasta el final, donde subirás. Al llegar aquí, Klarth dirá que vio algo Rosa por aquí (^_^).

Al llegar a la aldea, Conocerán a Rambard. El les dirá que compren provisiones y lo encuentren al norte de la aldea. Antes de salir, tirate una mirada a la dueña de la posada. ¿No te parece "sospechoso"?

-Bosque Treant:

Este sitio es un autentico laberinto. Para evitar liarte, sabe que el camino que debes seguir es por donde están los Bush Babies, los gatos que ladran que están por aquí. Eso significa, siempre a la derecha. Además, hay muchos tesoros, pero es tu decisión o no perderte.

Norte tres veces, derecha dos veces, arriba dos veces, y derecha dos veces más. Al Llegar, salva, y Rambard arreglara los anillos con ayuda de Origin, el rey de los enanos.

devuélvete a la aldea, y al llegar veras que han atrapado a Arche. Por suerte para ella, la dueña de la posada saldrá y le salvara la vida. Ella se mantendrá diciéndole "pequeña Arche" y le pedirá perdón. Arche no comprenderá nada.

Solo al salir, se dará cuenta de que ella es su madre. Desafortunadamente, ya no te dejaran entrar a la aldea. Cuando te seques las lagrimas de los ojos (;no se burlen!), anda a Freland.

-Freland:

En realidad, estas aquí de paso. Debes ir al norte de Freland (y al sur de Midgard) a una torre que esta en medio de un bosque. La torre de las doce estrellas.

SI VAS AL CASTILLO DE MIDGARD, PERDERAS EL EMBLEMA DE ALVANISTA. SI LO

PIERDES, IGUAL LO RECUPERAS AL PASAR LA TORRE DE LAS DOCE ESTRELLAS.

-La Torre De Las Doce Estrellas:

(jaja, allí está capricornio :P)

La idea en esta torre es hacer que suene una melodía específica para que las puertas para seguir subiendo se abran.

En esta torre hay un enemigo(al estilo Meia) que se llama Brigand, que es bastante difícil, pero toma en cuenta de que lo puedes detener en el aire con ataques normales. Además, dejan ?Swords que se convierten en Slayers, que es un arma casi tan poderosa como la bestial Mecha-Halberd, con lo que te ahorras una pasta.

Al entrar veras un símbolo en el suelo, ese es capricornio. Los símbolos estos están de adorno, pero sirven para orientarte. Pasa la puerta (Acuario).

SEGUNDO PISO

La tableta en el medio dice "La gente antigua canto la canción de la Oscuridad". Esta canción es "Dungeon Theme" que es la que ya esta sonando así que no tienes que hacer nada. Al sur de la tableta y en el cuarto de la izquierda al final (A la izquierda de Piscis) hay un libro para Klarth, el Tractate. En el primer cuarto de la derecha hay un Basilisk Scale y un Sage. En el otro cuarto de la izquierda hay un Spy Lens y en el otro hay un Apple gummy que no son precisamente muy importantes. Pasa la puerta sin jurungar ninguna estatua, y al pasar el cuarto de Aries, llegaras al tercer piso.

TERCER PISO

La tableta dice "La gente antigua canto la canción de la felicidad". Esta canción es "Arche's Theme". La estatua para hacerla sonar es la que esta al sur en el cuarto de Tauro y en el segundo cuarto de la izquierda. A la izquierda y al final esta un cuarto con una orange Gummy. A la derecha al principio esta un Sage. Al sur hay un Bread y una Holy rune. Pasa por la puerta, pasa el cuarto de Géminis, y llegaras al cuarto piso.

CUARTO PISO

La Tableta dice "La gente antigua canto la canción de la tranquilidad". Esta canción es "Mystic Forest". La estatua esta al oeste en el ultimo cuarto. Al sur en el cuarto de Cáncer a la derecha hay un Protect Ring y en el otro cuarto un Sirloin Steak (yuuuupiii! ^_^). A la izquierda hay un Basilisk Scale y Remedy bottle. A la derecha al final hay una Orange Gummy y una Charm Bottle. Pasa por la puerta, pasa por el cuarto de Leo y al quinto piso.

QUINTO PISO

La Tableta dice "La Gente antigua canto la canción de la Oscuridad". Adivinaste, "Dungeon Theme" otra vez. la estatua esta al sur por el cuarto de Virgo y la ultima puerta de la derecha. Por allí mismo hay un Rabbit's Foot. A la izquierda hay una Silver Cape y un Battle Rune. Pasa por la puerta, al cuarto de Libra, y al sexto Piso.

SEXTO PISO

La tableta dice "La gente antigua canto la canción del coraje".

La canción es "open fire". La estatua esta a la derecha al final.
A la derecha hay una Rune Bottle. Al sur en el corredor de Escorpio hay un Black Onyx y un Rabbit's Foot. A la izquierda hay un Resist Ring.
Pasa la puerta por el cuarto de Sagitario y llegaras al séptimo piso.

SEPTIMO PISO... ¡EPA!

Antes de poder llegar al séptimo piso, un pequeño espíritu te detendrá.
Este te dirá que no estas permitido para llegar con su hermana mayor.
Tras una conversación, este te dirá que le llames Su Maravillosa Benevolencia, Sir Artemis de la Luna.

(¡Que ridiculo!)

Pues, el hadito ese le dirá a Arche que bese a Cless. Arche no le ve mucho problema (Aquí me vinieron a la mente los sueños de Arche ebria ^_^), pero a ultimo momento, Mint la detendrá. En este momento, una voz sonara y le dirá a Artemis que les de algo por todo el problema que les dio. Este les dará el hechizo Ray para Arche (Y LES DARA EL EMBLEMA REAL SI LO PERDISTE ANTES).

Luna se unirá a ustedes con el Moonstone Ring, y Artemis, el ultimo "hado" viviente, se quedara completamente solo un buen tiempo.
(Pobre...).

Sal de la torre y dirígete al norte hasta Midgard.

-Midgard:

Midgard es la nación que le declaro abiertamente la guerra a Dhaos (Ya veras el resultado mas tarde). En este sitio, aparte de los soldados que están en la puerta del castillo, y los que están patrullando en las murallas, ¡hay solo 7 personas!.

Con el Emblema de Alvanista podrás pasar al castillo y te llevaran a un cuarto. Espérate allí hasta que llegue Edward y un tipo de nombre Lyzen. Tras llevarte a hablar con el Rey, les mostrara el centro de investigaciones de Midgard. Tras esto, sal del castillo. Arche esta cuestionando los motivos que unen Midgard, los Scarlets y Harmel.

Tras esto iran a ver al padre de Arche, quien le explicara que hace diez años, los elfos se separaron de los humanos, alegando que debían aprender de sus errores humanos. Tras esto, la madre de Arche le pidió a Bart que le dijera que estaba muerta.

Por ultimo, nos enteraremos que los Scarlets se mudaron de Midgard hasta Harmel hace varios años, tras trabajar en un proyecto ultra secreto.
Volveras a Midgard.

-Midgard:

Al llegar, Cless mencionara que algo pasa en la puerta del castillo. Entra, y veras a Morrison enfrentando a un monstruo de nombre Jestorna, quien tiene a un niño atrapado. Este dirá que tiene un mensaje de parte de Dhaos:

"¡Ustedes fueron advertidos!. Ustedes pidieron una guerra. Ahora, ¡su guerra comenzara!"

(Que expresivo)

Morrison usara su magia para atacar a Jestorna y llevárselo, mostrándoselo a Arche. El niño será liberado, pero Jestorna y Edward desaparecerán.

Lyzen empezara a planear la estrategia. Klarth será uno de los lideres

de grupo, así que tú ve a la posada y vuelve al día siguiente.
Al volver, Klarth les avisara que la guerra va a comenzar.

Lo siguiente es una serie de escenas mostrando como se va preparando el ambiente para la guerra. Lyzen prepara el cañón Mystek. La gente de Alvanista se prepara para el desastre. Las tropas de Dhaos avanzan. ¿La muerte de Morrison habrá cambiado el futuro? El fue el gran héroe de esta guerra... Solo el tiempo lo dirá...

El problema es que el tiempo ya no parece llevar sus propias riendas.

¡El Conflicto Valhalla comienza!

-Planicies Valhalla:

Aquí es el campo de batalla. La idea es dirigirte al noreste con la mayor velocidad posible para llegar con el jefe en el menor tiempo. Dependiendo del tiempo que tomes, recibirás premios al final. El soldado allí te dará ítems gratuitamente. Cuando llegue la medianoche, podrás montar un campamento y descansar.

El camino es: Arriba hasta el final, derecha, abajo, derecha, arriba hasta el final, derecha hasta el final, abajo, derecha, arriba, derecha y allí esta el jefe.

(Creeeeeeeeoooo, que ese es el camiiiiinoooo... pero no estoy seguro)

Si llegas en mas de cinco días, habrá alguien allí ya peleando.

-Ishrantu: 5000 HPs. Drake x2: 1500 HPs. débiles al fuego y al relámpago.

Estrategias: Ishrantu es un enemigo MUY fácil, ya que su único ataque mas o menos destructor es Fire Storm, pero aun así es muy fácil. Luego lo veras de vuelta.

Tras eliminarlo, dirígete al castillo de Midgard, y hablaras con el rey. Si llegaste en mas de un día con Ishrantu, te dará 10000 Galds. Si llegaste en un, 50000 Galds.

Un soldado llegara anunciando que Dhaos viene (y viene arrecho). ¿Su ejercito?;No! ¡Su fuerza aérea!. Sal del castillo.

Al salir, una voz volverá a molestar a Cless. Le dirá que el no debe usar la Gungnir, que no comprende su importancia. Tras eso, ¡desaparecerá!. Mint se desmayara (^_^), y un soldado vendrá a llamar a Klarth.

-Torre de Odin:

(Digo yo que esa es la torre de Odin)

Sigue al norte. Allí una mujer que dirá ser una Valkiria te dirá que le devuelvas la Gungnir, y que te dará algo a cambio.

La vista cambiara a Midgard y su Mystek Cannon disparando. Veras como Martel se preocupa porque el maná esta desapareciendo. Cuando intenten dispararlo de vuelta, el Mystek Cannon se sobrecargara y se dañara. En ese momento, Cless volverá, y con el Pegaso. Arche insistirá con su encantadora personalidad (y sus corazoncitos esos suyos. Esa chica es increíble ^_^), y con la ayuda del Pegaso podrá ayudar a Cless en

la batalla aérea.

-Batalla aérea:

deberás pasar cuatro batallas a bordo del Pegaso con la única compañía de Arche, y luego un jefe. Esta parte es difícil, ya que no cuentas con Mint, y no puedes usar técnicas.

CUIDADO CON LOS CHARONS!!! Absorben TODOS los elementos, así que si los ves, pon a Arche en estado Pasivo, al menos hasta que los elimines.

Ishrantu: 5000 HPs. Charons: 2000 HPs. Absorben todos los elementos.
Demon x2: 1150.

Estrategias: Si, otra vez el dragoncito este. Es exactamente lo mismo que antes, pero ahora:

-Tiene mas ayudantes.

-Los charons son súper ladillas.

-No tienes ni a Mint ni a Arche.

-NO TIENES NI GALE SHIELD NI PHOENIX!!

Por lo tanto, primero enfoca tus ataques en el Charon. Una vez eliminado, haz que Arche use Ray todo el tiempo. Cuando Ishrantu este solo, aléjate y atácalo con saltos.

Cuando lo elimines, Lyzen te dará el Hechizo Indignation para Arche, y como dije alguna vez con Exdeath en FFV:

"Es hora de acabar con Dhaos. Ya jodio lo suficiente"

El castillo de Dhaos se encuentra al noreste de las planicies Valhalla, pero antes de ir, abastécete de todo lo que puedas, ya que ese castillo es una parida. Por cierto, vuelve a armar a Cless, ya que estará desarmado.

SI AUN NO TIENES UNA MECHA-HALBERD, NO TIENES PORQUE COMPRARLA AHORA, LA CONSIGUES GRATIS EN EL CASTILLO DE DHAOS.

Para llegar al noreste de las planicies, sigue el mismo camino como cuando buscaste a Ishrantu.

-Castillo de Dhaos:

Este sitio es bastante largo y difícil (Y la música es HORROROSA), así que vete armado de paciencia.

Los enemigos aquí incluyen los Iron Men (MUY DUROS, pero considerablemente débiles a la Moon Falux y Luna o Indignation. 7150 HPs.) (¡Tiene mas que el ultimo jefe que enfrentamos!), los Druids (INSOPORTABLES, curan a sus compañeros a cada rato. 3300 HPs.) y más, pero esos son los más fastidiosos. Los Draygen dejan ?Swords que se convierten en Moon Falux, un arma muy importante en este calabozo.

Al comenzar, dirígete al norte, ignora el espejo y entra por la puertita. En el siguiente cuarto, revisa la estatua, y te apropiaras de una Mystical Rune. Pasa la siguiente puerta, coge el cofre (Una Aqua Mantle), el siguiente a la izquierda (Flame Mantle), ve al sur, luego al este, y llegaras a la entrada. Ahora, ve por la derecha, pero primero, sube un poco, y metete por esa puerta. Allí, revisa las armerías, y encontraras una ?Sword (Slayer), una Halberd y una Mecha-Halberd. devuélvete, ahora si por el corredor de la derecha.

Al llegar, usa el florero que esta sobre la mesa, y obtendrás un Sage y un Savory. Sigue por la derecha, y llegaras a un corredor por el

cual pisas un switch obligatoriamente si quieres pasar. Al pisarlo, una puerta se abrirá, aunque otra se cerrara. Dentro de esa puerta encontraras el hechizo Fire Storm de Arche, también muy importante ya que con esto, los Vines son vaporizados. Sal de allí, jurunga la armería de la izquierda por otra Mecha-Halberd. Ahora baja por la puerta, y devuélvete por la derecha. Volverás a pasar por el switch, pero esta vez la puerta enfrente tuyo se cerrara y la del final a la izquierda se abrirá. Síguela.

Llegaras a un cuarto con escaleras. Súbelas todas y sigue. En el siguiente cuarto hay varias puertas, toma la que esta directamente enfrente tuyo. El Letrero dice "arriba, abajo, derecha, izquierda, abajo, arriba". Haz eso con los switches, y oirás una puerta abriéndose. Sal del cuarto. Metete en el que esta a tu izquierda, y sigue hasta el próximo cuarto, el cual tiene varios espejos. El ultimo refleja un esqueleto como el que tenia Demitel. El letrero dice "otro espejo mirando a este te permitirá pasar". Tu sigue derecho, y sube por las escaleras.

En el siguiente cuarto hay varias puertas. A la izquierda, dos ítems. A la derecha, un ítem y un arma para Mint que seguramente ya tienes. El siguiente, en puerta a la izquierda hay unos ítems. A la derecha, un pequeño puzzle.

El chiste es que tienes que pisar los switches al mismo tiempo (o un instante después) que Arche. Es algo frustrante. Arche hará los siguiente:

Primero, caminara al norte, y luego al switch. Aquí espérala pegado al switch.

Segundo, correrá al switch. Apenas presiones el primer Switch, sáltale al otro.

Tercero, dará una vueltita y lo pisara. espérala junto al Switch.

Cuarto, es el mas difícil, Arche saltara y luego correrá al switch. El problema es que parece que avanzara cuando salta, así que trata de medirle la velocidad para no equivocarte.

RECUERDA QUE PUEDES PISARLO UN INSTANTE DESPUES QUE ARCHE, ESO ES MUUUUCHO MAS SENCILLO. Si no lo logras a la primera, podrás seguir intentando hasta que lo logres.

Con esto, se abrirá la puerta. Sigue, salva, y sube las escaleras. En el próximo corredor, hay dos puertas. La del sur lleva un Protect Ring y un Rune Bottle, y al norte a... más puertas. En este corredor, el del sur lleva a un Steak, al norte a la izquierda lleva a un Battle Rune, y la otra puerta a un nuevo cuarto. Aquí directamente al norte de donde llegaste, hay un switch, que si lo pisas, abre la puerta, pero si lo dejas de pisar, se cierra. Además, no hay ninguna estatua por aquí, así que sube.

Arriba, si sigues el corredor, hay una estatua. Empújala hasta el hoyo, y luego baja. Con esa estatua, ponla en el switch, y continua.

El siguiente cuarto tiene otro switch de la misma clase, pero esta vez párate en el switch y espera un momento. deberás dejar a alguien. Te recomiendo Klarth (así como todas y cada una de las guías que se han escrito) ya que Arche es mas útil con Indignation. No te preocupes, ya que volverás a recuperar a tu personaje mas tarde. Pasa las escaleras y al llegar, dirígete al oeste, hasta que llegues a un sitio con escaleras, las cuales debes seguir.

Pasa por la puerta del medio, y deberás pelear con dos Draygens y un Evillord (10500 HPs. débiles al poder sagrado y al fuego). Esta pelea es bastante fácil, solo recuerda que Hell Gem aun elimina a Cless de un golpe si lo toca sin estallar. Es solo una versión mas resistente de Demitel. Luego toma el cofre, el cual es el Magic Mirror. Con este cofre, devuélvete al cuarto de los espejos. No te olvides de recoger a quien sea que dejaste en el switch.

Primero, toma nota de que si sales por la derecha, hay otro cuarto con otra puerta. Aquí hay un punto de salvada, y deberás volver más tarde.

Cuando llegues al cuarto de los espejos, fíjate en los que tu reflejo es un esqueleto. Úsalos, y deberás luchar contra otro combo Draygen-Evillord, y tras eso, podrás pasar al otro lado del espejo. Uno tiene un hechizo para Arche, Distortion. Otro tiene un Lavender, otro Hourglass, 1000 Galds, un Elixer, y un utilísimo White Mist (¡JA!)(¡¡¡JAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJA!!!)(*Lord Zero cae de espaldas riéndose*). Je je -- ¿en qué íbamos?, ¡ah! sí, lo de los espejos.

El primer espejo es el más importante (Estamos hablando del primero con el que nos topamos, el que sorprende a Cless). Allí llegas a algo como el reverso del castillo. Sigue el camino a la derecha, y al final hay un puzzle muy parecido al que resolvimos hace poco, y el cartel dice "Voltea horizontalmente el último código" (?). Eso da algo así como Arriba, abajo, izquierda, derecha, abajo, arriba. Hazlo, y oirás algo abrirse. devuélvete por donde entraste a este castillo volteado, pero en el camino encontraras una sorpresa. ¡Un cofre con la Gold Key!.

Ya que llegues al espejo, a la izquierda hay tres cofres, un Armllet, una escoba para Arche, la Magical Broom, y una Rune Bottle. Luego usa las dos estatuas, y toma el Mental Ring. Ahora sí, devuélvete al sitio donde dejamos a alguien para que se quedase en el switch. Esta vez, deja a Arche (¡Confía en mi!). Pasa la puerta, sube las escaleras, y esta vez, toma la puerta de la derecha. Al llegar, allí, Arche se unirá a ustedes de vuelta. Toma el cofre (Charm Bottle), y pasa por la izquierda, pero en la pantalla con la mesa, baja. Entra en la puerta cerrada que veas, y adentro encontraras tres Dragon Steaks, y un Silk Cape.

Ahora, dirígete a donde te dije que estaba el punto de salvada, y que teníamos que llegar luego. Allí, usa la puerta, y con el poder de los cuatro, esta se abrirá. al pasar la puerta, oootro combo de enemigos. elimínalos (Bueh... obviamente). En el siguiente cuarto encontraras a... DHAOS.

Dhaos dirá que él no tiene nada contra ustedes, pero la insistencia de Cless lo hará aceptar la batalla. Más te valía quedarte callado...

Dhaos: 49900 HPs. débil a la electricidad y al poder sagrado.
EvilLord x2: 10500 HPs. débil al poder sagrado y al fuego.
NOTA: A buen seguro, si eres fanático del Anime, reconocerás la característica voz de Shiozawa Toshikazu (Q.E.P.D), que es inconfundible por ser la voz de personajes como Mu, el Caballero de Oro de Aries en Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco), o el ultimo Dragon de Dragon Ball GT (Creo que es el ultimo, no vi la serie entera), o el príncipe Diamante de Sailor Moon R (Diamante... ¿no? Si, ese debe ser. Esa saga no me gusto mucho que digamos... mucha payasada... La familia no se debe meter en esa clase de asuntos).

En esta batalla se nota mucho más que en la de la presentación. Además, notarás que dirá algo cada vez que le tires Indignation. Supongo que nota que esa magia es muy peligrosa.

Estrategias:

NOTA IMPORTANTE: Una manera de eliminar a jefes como Dhaos que atacan con golpes de cerca es dejar que te elimines a Cless y a Mint, y apenas puedas, revive a Cless. Es muy posible que Dhaos sea mantenido más o menos ocupado por Klarth si Dhaos se acerque a él, y por lo tanto, Cless, al ser revivido, podrá atacarlo con mayor rapidez por la espalda. Si lo agarras así, es casi seguro que ganarás. Obviamente debes tener a Cless al frente, luego Mint, luego Klarth y al fin Arche.

Táctica normal:

En fin, Dhaos es una parida. Siempre. Sin falta. Sin que te quede una duda alguna. Los hechizos de Dhaos no son problema, el problema es que usa cualquier clase de ataques descomunales de manera instantánea. Dhaos Laser y Dhaos Corridor son los más peligrosos, pero además usa Fury Slash sin carga.

La clave en derrotarlo es usar Indignation: saca más de 5000 HPs de daño ¡por cada golpe!. Esto, junto con Lightning Bolt, Fury Slash con la Moon Falux equipada, y Luna, hacen un combo aterrador.

Por último, al principio de la pelea y mientras los Evil Lords estén vivos, Dhaos lo que hará será pasearse en el campo trasero. Aprovecha eso.

Cuando le ganes, escapará. Tú irás a Alvanista.

-Alvanista:

Runeglom y los chicos se lamentarán de la muerte de Edward, pero Runeglom dirá que hay algo que hacer, ya que Edward les dejó una carta de despedida con una llave. Iran a casa de Edward a ver que les dice Lillith.

La llave era de la biblioteca de Edward, donde leerán que la antigua civilización de Thor había logrado el viaje en el tiempo, que es justo lo que buscamos.

(El cuento de las civilizaciones se resolverá luego, es muy interesante el universo que logro crear Namco con este juego.)

Thor está a más o menos 100 kilómetros al norte de Venezia, pero primero debemos salvar al árbol de la Vida. Klarth te explicará lo que vamos a hacer, dile que YES para continuar.

-Bosque de los espíritus:

Anda con el árbol. Mint usará Nurse para intentar curarlo sin ningún avance desde la última vez. Dirígete a Alvanista a hacer algo importante.

-Alvanista:

Duerme en la posada (El ¿hilton?).

En la noche, verás un flash back a un momento de la niñez de Mint, en la cual Mint descubre los zarcillos de su madre, Meryl (El cadáver que encontramos en la cárcel. Eran como ¿Cuántas? ¿Tres horas de juego?), y le pedirá que se los regale. Su madre le dirá que no, ya que se los

dio su mamá se los había dado cuando se convirtió en curandera. Por lo tanto, le pondrá su sombrero hasta el día en el cual Mint se convierta en una curandera. Además, le explicara que no son caballitos, sino Unicornios, el símbolo de la curación.

Al despertar, anda a la unión de los aventureros y habla con la tipa que esta en el piso de la farmacia (o sea, no el sótano sino la tienda). Ella te mencionara que su abuela le decía que el Unicornio vivía en un bosque blanco al oeste de las planicies Valhalla, pero solo se presentara a la mas pura de las chicas.

SI NO HABLAS CON ELLA, EL UNICORNIO NO APARECERA, Y NO PODRAS CONTINUAR. EN ESTA PARTE ME TRANQUE YO (aunque en japonés) POR MAS DE SEIS MESES.

Toma un barco a Frelands. En el barco, Mint comentara la idea de ir a buscar al Unicornio.

Al llegar, dirígete a las planicies Valhalla. La salida esta al oeste para llegar al Bosque Blanco.

NOTA: en las planicies Valhalla "en algún sitio" un tipo te vende la combinación Earth's Rage por 50000 Galds. El problema es que es algo difícil de encontrar...

-Bosque Blanco:

Contra su voluntad, Arche acompañara a Mint a buscar al Unicornio. El Unicornio esta en un lago al Noreste del bosque, pero primero, dedícate a recolectar seis honguitos (Medicinal Herbs) que las puedes vender más tarde (dentro de unos... 150 años ^_^) por un buen dinero.

Cuando vayas llegando con el unicornio, Arche saldrá huyendo. Bueh, tu ve al norte y lo encontraras. En ese momento, la vista ira con Klarth y Cless, quienes se tiraran una conversación de esas "no se que decirte pero no esta como para quedarse callado", y luego Klarth, UNA VEZ MAS, le preguntara a Cless acerca de Mint. Honestamente, no se que quieren decir con "Are you and Mint an item or what?" (¿Son tú y Mint un articulo o que?), pero por la reacción de Cless supongo que le esta preguntando si son "más que amigos". Cless dirá literalmente "No se, Mint es tan..." y Klarth, en su afán chismoso se enojara. Tras eso, Klarth sentirá una presencia maligna en el bosque. ¡Mint será atacada por tres EvilLords! Anda con Mint y deberás luchar con ellos, sin Arche.

Cuando los elimines, el Unicornio se sacrificara para darte el poder para curar al árbol, El Unicorn's Horn.

(la música de ese momento es genial. Lastima que no he podido localizarle el nombre en el sound test)

Tras eso, Arche será interrogada que donde carajos estaba mientras todo pasaba. dirá que " porque... una vez... estaba este tipo... y..."
Cless "... ¿Y qué?"
Arche "y... tu sabes... ¡pensé que el Unicornio no me querría ver!"

Klarth se ríe. Iras con el árbol.

(Esta parte me hizo reírme - internamente, eso es - muchísimo)

-Bosque de los espíritus:

combinación, Mecha Blade. En la escuela puedes comprarle al profesor una técnica mas, Flare Talon. dirígete ahora a Euclid cuando estés listo.

-Euclid:

Euclid ha cambiado mucho. Ahora hay un sitio de investigación mágica, y mantienen un torneo, un Coliseo. Esto lo veremos luego.

REVISA LA SECCIÓN DE COSAS INTERESANTES POR ALGO AQUÍ

dirígete a Venezia.

-Venezia:

En este sitio esta el desenlace de la historia de Elwyn y Nancy.

SI LOS AYUDASTE Y LOS AYUDASTE CON SU PADRE

El Negocio prosperara, y Venezia seguirá viento en popa. Sus descendientes trabajan en el negocio.

SI LOS AYUDASTE, PERO NO LOS AYUDASTE CON SU PADRE

El Negocio estará, pero quebrado. En Freezekill hay dos chicos que son considerablemente parecidos a ellos.

SI NO LOS AYUDASTE

habrá una escuela de música. En efecto, el cambio es una pendejada, pero no negaras que te sentiste bien al ayudarlos.

además, si no los ayudas, no habrá ningún rastro de su estirpe en el mundo.

Venezia no ha cambiado. Anda al barco que otrora te llevaba a Alvanista y te encontraras a Harrison. Harrison te anunciara que no podrán ir en barco a Alvanista, ya que Dhaos puede atacarlos. Harrison los llevara de vuelta a Euclid.

-Euclid:

Aquí conocerán al Dr. Stanley Livingston (Sí, LivingstoN, no Livingstone), el jefe de la investigación mágica. Les presentara las Airbirds ("Las aves de aire". ¡Figúrate!), las cuales pueden volar, pero no lo suficiente para llegar a Alvanista. La solución esta en pedirselo gentilmente a Volt, el espíritu de la electricidad. Les dará el Sardonyx Ring, con el cual pueden hacer el contrato con Volt.

Volt vive en una caverna al sureste de Miguel, así que dirígete allí. Primero haremos un alto para que conozcas al Morrison de esa era, que esta en su casa cerca de la cueva de Volt.

-Casa de Morrison:

Harold D. Morrison ya no puede usar magia, ya que su sangre Elfo esta ya esta demasiado diluida en su cuerpo. Puedes descansar aquí, y en la sala hay un vendedor de ítems. Ya que estés listo, dirígete a la caverna de Volt.

-Caverna de Volt:

NECESITAS LAS JET BOOTS Y EL SORCERER'S RING EN ESTE CALABOZO.

Directamente al norte esta un cofre con una Holy Bottle. Pasa por la

izquierda y toma los dos cofres (un Shield Ring y otra holy Bottle). Luego al norte y toma los dos Lavenders. devuélvete al primer cuarto.

¡NO PIERDAS ESE SHIELD RING! es el único escudo para cualquiera menos Cless, y no hay muchos que digamos.

Ahora toma el camino de la derecha. Sube hasta que vuelvas a entrar a la cueva. Allí encontraras un elemento importante en este calabozo, los circuitos eléctricos. Si le pegas a las cosas cilíndricas con tu nava... Sorcerer's Ring, recibirán energía, y los bombillos se prenderán. Aquí haz lo propio, y la puerta se abrirá. ¡ojo! ¡no es ilimitada! El bombillo se apagara tras un corto tiempo, así que no te tardes.

El cofre azul cercano tiene el Grirmorun, un libro para Klarth. Equípalo. Pasa al siguiente cuarto, y en el siguiente corredor pasa la puerta, la cual se cerrara tras tu paso. Sal de la cueva por la derecha. Y al final hay una entrada. Sube las escaleras y volverás al principio de la cueva. En realidad no tenias que hacer eso, pero así agarrabas la Orange Gummy que hay allí. devuélvete al cuarto siguiente al que tenia el primer circuito, y esta vez, atraviesa la pared derecha. Sí, la puedes pasar. Allí, pisa el switch, y sal de la cueva por la derecha. Al salir, dirígete al sur, y podrás ver otro circuito. Al sur del circuito hay una puerta abierta. Atraviésala y activa el switch. Ahora solo dispárale al circuito para poder avanzar. Avanza hasta que llegues a un cuarto más o menos grande con un circuito a la vista.

dispárale al circuito desde el sur, parado a la izquierda del pasaje al otro lado. EQUIPA LAS JET BOOTS, y apenas le dispares, sal corriendo para pasar por la puerta que se abre. Si intentas ir a la izquierda, el juego te anunciara que "sientes una barrera invisible" y no puedes avanzar. Solo avanza por la puerta.

Este cuarto tiene una puerta apenas al norte tuyo. Entra y activa el switch que veas. Al final del corredor hay un arma para Arche, la Sylph Broom. devuélvete ahora, pero al sur del cofre, así saldrás al cuarto anterior. Ahora, dirígete al final de la izquierda, donde veras otro circuito. Si le disparas ahora, es muy difícil que llegues a la puerta cercana a tiempo.

NOTA: Si les llegas, de cualquier manera no podrás pasar. No me pregunten porque, pero huele a error magnánimo.

Dale al switch que esta tras este, y ahora, posicónate de manera que puedas salir soplado a por la puerta. Hazlo. Tienes tiempo mas que suficiente si tienes las JET BOOTS.

El siguiente cuarto es algo fastidioso. Hay tres circuitos. Debes prenderlos todos en sucesión, y luego pasar por la puerta. Para mejores resultados, metete al final, y párate entre los dos últimos. dispárale a uno, e inmediatamente al otro. Mantente caminando y disparándole para que no se apague, hasta que le puedas disparar al primero, ¡y avanza!.

Llegaras a un pico. Avanza, y al final te encontraras con Volt, quien no es muy comunicativo que digamos (En caso de que no te des cuenta, esta hablando en un intento de lenguaje binario, que es el lenguaje que manejan la gran mayoría de computadoras de hoy en día, incluyendo el SNES y el N64, y quizás el PSX)

Volt: 28000 HPs. Aruroun x2: 2200 HPs.

Estrategias: Volt no es muy difícil. Sus ataques son un pequeño rayo que atraviesa el campo de batalla, Thunder Blade y sus ataques normales. Mis mejores ataques fueron Lionheart, God Breath y Maxwell. No uses Indignation, lo que harás será curarlo.

Cuando lo elimines, se unirá a ustedes con tu Sardonyx Ring. Sal, y a medio camino le pedirán a Arche que tome los cofres. Chester y Arche tendrán su peleita, y se quedaran tocados.

(los que se pelean se quieren ^_^)

Sal del pico, y en el cuarto con los tres circuitos, al final a la derecha hay un transportador. úsalo, y te enviara al principio del calabozo. Ahora dirígete de vuelta a Euclid.

-Euclid:

dirígete al centro de Investigación. Allí, gracias a Volt, las Airbirds y la escoba de Arche podrán volar.

Para volar, sal al mapa y presiona A. Puedes acelerar presionando A, cruzas con las flechas, te mueves a los lados manteniendo Y, y aterrizas con B.

Tu objetivo es ir a Alvanista, pero como ya puedes vagar por allí, es difícil detenerte ^_^ . Yo seguiré los eventos para obtener llegar al Castillo De Dhaos, pero tú puedes hacer lo que quieras. Tras que VEAMOS el castillo de Dhaos están las aventurillas secundarias.

NOTA: es buenísima idea ir a FreezeKill y comprar una Laser Blade, que es una EXCELENTE arma. Además, directamente al norte del Bosque Blanco (Donde vimos al unicornio) esta una pequeña isla con una casa. Esta es la armería de Aegis.

Aquí las cosas son bastante costosas, pero son de las mejores armaduras que puedes conseguir. Usa un Lotus Perfume antes para conseguir mejores precios. Lo que viene esta bastante complicadito, así que conviene que te equipes con lo mejor que encuentres.

-Alvanista:

Al llegar, ve al castillo. Los guardias te detendrás, pero Harrison te dejara pasar.

Adentro verán a Runeglom, el cual esta vivo ya que es un elfo (150 años más viejo y se ve igualito). Aunque están muy emocionados, los llevaran con el Rey, el cual les explicara algo más de la historia de Thor, Fenrir y Odin.

Estos eran los tres reinos que dominaban el mundo hace ya mil años. Thor fue destruido por un Meteorito, y Fenrir y Odin se destruyeron el uno al otro en una cruenta guerra. Cada uno de estos reinos tenían sus poderes en un artefacto mágico.

Estos tres eran Flamberge, Vorpall Sword y el Diamond Ring. Según las escrituras, Origin, el rey de los enanos, es capaz de forjar estas tres armas en una sola, la cual es capaz de controlar el tiempo. Con esa arma podemos derrotar a Dhaos.

Si no compraste Thunderblade y/ Tractor Beam, lo puedes comprar aquí. (¿Qué te llevaría a cometer semejante locura?)

El soldado en el piso de abajo que tiene una armadura negra te da títulos

para Cless. Como antes, revisa la sección de los títulos de Cless por mas información.

Ahora tienes dos opciones para seguir la historia:

- 1.- Ir a Freezekill a por la Vorpal Sword.
- 2.- Ir a Frelands a por la Flameberge.

(El Diamond Ring ya lo tenemos)El calabozo de Freezekill es muy fácil, pero el jefe es una pesadilla.

El calabozo de Frelands es bastante más difícil, pero el jefe es una panzada.

Elige tú. Yo me voy a ir (Ahora que estoy jugando) a Frelands.

Te recomiendo que tú también ya que el jefe de la Vorpal Sword es uno de los más difíciles del juego.

FLAMEBERGE

Este calabozo queda en Freland. En el medio del "volcán" hay una torre. Esa es la torre de fuego de Odin.

-Torre de Fuego de Odin:

;;ESTE CALABOZO DA UNA NUEVA DEFINICIÓN A "IMPOSSIBLE:MISSION" SI NO SABES LO QUE HACES!!

Y hablo más en serio que de costumbre.

(En este momento de mando una bolsa grande de Doritos, unas tortillas de maíz con queso, que tienen mas o menos 200 g. de comida. Debo admitir que como mucho cuando estoy estresado.)

Este calabozo cuenta con la maravillosa cualidad de que los cuartos que tienen la vista distorsionada te sacan bastantes HPs cada ciertos segundos a TODOS los personajes. Y, sí, te puedes morir de esto. Por lo tanto, te recomiendo una importante ayuda:

En el primer piso puedes enfrentarte a los Karys, que son unas chicas muy parecidas a Meia pero de color rojo. Estos especimenes sueltan, de vez en cuando, los Salamander Rings, los cuales, al usar una Rune Bottle en ellos, cambian a Nymph Rings, los cuales a su vez protegen de todos los ataques de fuego. INCLUYENDO EL DAÑO DE LOS CUARTOS EN FUEGO.

Cuidate de los D.Swords. Pueden eliminarte de un golpe si andas con mala suerte.

Consigue cuatro, y equípalos. Esto no te resuelve el calabozo, pero lo hace mucho mas agradable.

Apenas entres, ve por el caminito a la izquierda, y presiona el switch. Luego, ve por el caminito de la derecha, y presiona el switch. Con eso abres la puerta.

además, revisa los cuartos. Por allí hay un libro para Klarth, y la armadura Reflect, que no es tan buena como la Rare de Aegis, pero defiende de todos los elementos.

Ahora, puedes: Meterte al calabozo en si, o irte a buscar el hechizo Explode. Si aun no tienes los cuatro Nymph Rings, primero busca el hechizo. Yo iré primero por allí. Entra por la puerta que acabas de abrir.

Ya fui. En vista que no hay mucho que decir, simplemente empieza a subir

escaleras hasta que llegues al último piso, donde encontraras el hechizo. Revisa toda esta sección, ya que hay varios ítems importantes, entre ellos el *AHEM* Segundo SHIELD RING.

No puedo estirar más esto. Este ítem es el ÚNICO escudo para cualquiera menos Cless, y SOLO EXISTEN CUATRO DE ELLOS. NO pierdas ninguno. Son MUY necesarios.

(Que no se te olvide desactivar el hechizo)

Para entrar al calabozo en sí, ve por la puerta de la derecha. Sube hasta que veas otro portón, el cual también está cerrado. Ve a la izquierda. Allí, en la primera intersección ve a la izquierda. Activa el switch, y toma el cofre (Mental Ring). devuélvete con la puerta y ahora ve a la izquierda. Nuevamente, en la intersección ve a la izquierda y activa el switch, tomando de paso la ?Armor que es la Star Cloak.

NOTA: En este preciso instante me he dado cuenta de que me saltee la primera Star Cloak. Hay mas de tres en el juego, pero me llama la atención. Si alguien sabe donde está la primera, que me lo haga saber por favor.

Vuelve con la puerta, y esta estará abierta, pasa adelante, y sube las escaleras.

Cuando llegues al siguiente piso veras un letrero justo enfrente tuyo. El letrero dice: "Remember... there's a God with his eye on you around here... you'd best be careful...", lo cual se traduce a "Recuerda... hay un Dios con su ojo en ti por aquí... mejor que seas cuidadoso...".

En este preciso instante dije "¡Que traducción más extraña!", pero le encontré sentido. Primero metete en la puerta a la izquierda allí mismo. Allí encontraras un ?helm que es un Star Cap. Sal. Ahora toma las estatuas y jálalas fuera del recuadro oscuro. De esa manera la puerta se abrirá. Uno tiene un TERCER SHIELD RING, y el otro el primer par de Cute Mittens.

Tras esto, desde cualquiera de estas puertas, camina al sur, y luego al oeste. Llegaras a un sitio con dos estatuas a los lados de una puerta. Toma la estatuas y muévelas al sur, cada una a un switch. Luego continua por las puertas.

Llegaras a un sitio con varias puertas. En cada una hay un tipo con una armadura con el cual deberás luchar. Entraras en batalla con dos karys, un Djinn y un druid. Fácil.

deberás enfrentar un grupo de estos en cada una de las habitaciones de este lugar. Son cuatro de ellos. Cuando les ganes, una escalera aparecerá. Sube por ella, y podrás retar a Flamebelk.

Flamebelk: 45700 HPs. débil ÚNICAMENTE al hielo o agua. Absorbe el fuego y es resistente a la mayoría de los elementos.

Estrategias: Flamebelk, si tienes los Nymph rings equipados, es una ridiculez. Usa Ice Wall, Tidal Wave y Maxwell, y mantén a Cless quieto y le vencerás.

obtendrás la Flamberge y la técnica Soul Wave al ganarle.

VORPAL SWORD

La Vorpal Sword está ubicada en la catedral a Fenrir, en Freezekill,

uno de los dos continentes de hielo, concretamente el iluminado.

Freezekill es una ciudad muy pequeña con pocas cosas, pero entre ellas están la cualidad de que si pasas una noche aquí, oirás el aullar de un lobo. Un tipo joven en la posada te venderá una combinación para Cless.

En el café hay un tipo que le intenta decir algo bonito a Arche (aunque sus líneas dejan muchísimo que desear), y Arche lo amenaza con meterle la escoba por donde no debe estar tan fuertemente que caminara de manera chistosa el resto de su vida ^_^.

La catedral esta al norte de la ciudad.

Al llegar, investiga la puerta, y notaran que no puedes abrirla. Entonces oirán una voz que les dice que se vayan o perezcan en la iglesia. Arche la empujara, y la puerta se desmoronara. Cless le dirá (De una manera gentil), que no sea una animal, pero al fin entraran.

-Iglesia de Fenrir:

(¡La música de este sitio esta soberbia! Mas de uno reconocerá que se parece muchísimo a la Tocata y Fuga en Re Menor de Bach -creo que es esa...- , y bueno, es un estilo más o menos parecido.

Al entrar ve al norte, y Cless comentara en lo impresionante que es el trabajo de los vidrios de la catedral (el nombre exacto me escapa en este momento). Tras el vistazo, Un lobo azul aparecerá y los amenazara. Entra por detrás del pulpito, y una puerta se abrirá. Pasa.

-Caverna de Fenrir:

Salva, y pasa. Los enemigos aquí son obviamente débiles al fuego, lo cual hace a este calabozo aun mas fácil ya que Cless tiene tres técnicas de fuego. Por aquí te puedes llevar un susto, ya que hay un enemigo muy similar a Volt, pero llamado Ekim. No te preocupes, que con un par de Firebrands lo eliminaras.

Equipa el Sorcerer's Ring. Al llegar al primer cuarto, ve a la izquierda y toma el cofre (un ?helm que es un paladin Shield - nada fuera de lo común). Luego dispárale con el Sorcerer's ring al switch para descongelarlo, y luego úsalo dos veces (una para quejarte y la otra para que funcione ^_^).

Ahora ve por la derecha y avanza hasta que veas un candelabro. Sip, saca la nava... el Sorcerer's Ring. Hay seis de ellos, enciéndelos todos. Avanza, toma el cofre (una ?sword con una súper útil ¡Star Cloak!), y baja las escaleras.

Llegaras eventualmente a un sitio con varios "pilares" de hielo que sobresalen de un foso. Avanza un poco y veras una estatua. dispárale para descongelarla, y luego empújala hasta que llegues a un hueco en la pared. Acomódala allí, y luego avanza hasta que veas un candelabro. enciéndelo. Si no pones la estatua allí, el viento la apagaría.

Ahora estarás en un cuarto (Duh), a la izquierda saldrás a un pequeño laberinto. Te daré las instrucciones para que no pierdas nada de aquí que casi todo es importante.

*Avanza todo a la izquierda para tomar un black onyx.

*De allí anda a la izquierda por una silver cape.

*De allí, una a la derecha, baja una, y luego a la izquierda por el

importante hechizo Tidal Wave para Arche.

*De allí, dos a la derecha y uno abajo por una Charm bottle.

*De allí, uno a la derecha por un Armlet.

*De allí, tres arriba y uno a la derecha a por un ?book (Ex Mortis).

*De allí, toooooo a la izquierda por EL CUARTO SHIELD RING.

*De allí, finalmente, a la izquierda y arriba para salir del laberinto.

El siguiente cuarto tiene cuatro puertas a las cuales numeraremos para ahorrarme palabras:

P	P	(0)	P	P
(1)	(2)	P	(3)	(4)

Tu sales de la puerta 0 (cero).

La primera puerta tiene un cofre con un Ankh Shield.

La segunda puerta esta bloqueada por un cofre con un star cap. Luego puedes continuar.

La puerta tres te lleva al mismo sitio que la dos pero sin el cofre (aun lo puedes agarrar, no te preocupes, que no le van a salir patas y a salir corriendo).

La cuatro te lleva a unas escaleras que terminan en un cuarto con una piscina infranqueable por los momentos.

Elige la segunda o tercera. Usa el switch al sur tuyo, y luego ve por el noreste. Avanza por la piscina, y al final hay una puerta que lleva a una puerta, un switch que debes presionar, y una salida a la derecha. Si sales por la derecha, toma los cofres (Gale Spread y el segundo par de Cute Mittens), y sal por la izquierda. Entra a la puerta ya abierta (la otra no lleva a ninguna parte), y presiona el switch para congelar el agua del calabozo. devuélvete al cuarto de las cuatro puertas, y vuelve a agarrar la tres o la dos. Vuelve a activar el switch, y pasa por la derecha. Debido a que el agua esta congelada, podrás pasar sin mucho problema.

SALVA. Lo que viene esta aun mas del carajo que Dhaos en el presente. Ve al norte hasta el final y te enfrentarás a Fang Wolf.

(¡Buena suerte! Te va a hacer más falta de lo que crees)

Fangwolf: 30000 HPs. débil al fuego ÚNICAMENTE. Absorbe el hielo y cualquier otra cosa lo que le hacen no son ni cosquillas.

Estrategias: Con este jefe también funciona la estrategia que especial que di con Dhaos en el pasado, aunque es muchísimo más peligroso que Dhaos. también debes tomar en cuenta que con Chester es más difícil que funcione.

Básicamente, Fang Wolf usa tres tipos de ataque: Un ataque de garra muy poderoso, un aullido que hace que caiga nieve que extrañamente te daña, y un salto en el cual puede lanzar estacas de hielo que es casi seguro que te eliminen.

Usa Fire Wall, Explode, Firebrand, Magma Rift, Maxwell, y ten mucha suerte.

Fangwolf les dará la Vorpal Sword y al técnica Soul Edge para Cless.

SI YA TIENES LAS DOS ESPADAS, SIGUE, SI NO, ANDA Y BUSCA LA QUE TE FALTE

dirígete al Bosque Ymir.

-Bosque Ymir:

Como antes, no puedes llevar a Arche, pero ahora si puedes llevar a Chester, al cual le van a hacer falta unos cuantos nivelitos. dirígete a la aldea Elfo.

-Aldea elfo:

Aquí hay varias cosas importantes. Primero, dirígete a la tienda de armas, y el dependiente te ofrecerá arreglarte el arco roto que cargas desde que llegaste al pasado, por 20000 galds. Te pedirá que le des un día. Al día siguiente puedes recoger el Elven Bow, uno de los mejores del juego. además, puedes comprar la Black Robe, la mejor armadura de Arche. La dueña de la posada te dará la Star Broom, la mejor arma para Arche.

Allí mismo veras a Rambard, quien te comentara que aunque aun no dejan que los medio elfos entren, los humanos son libres para pasar por aquí. Klarth, Mint y Rambard conversaran acerca del desastre de Midgard, por el hecho de que la mayoría de los científicos que trabajaban en el cañón Mystek eran medio elfos. Klarth le dirá que no tenían toda la culpa, ya que ellos no tenían educación acerca de la magia, porque los elfos nunca se la dieron. Rambard terminara diciendo que sin embargo, los mas ancianos aun se oponen, y será mucho más difícil convencerlos.

Hay una puerta sospechosa al sureste del poblado que no se abre. No lo he podido hacer todavía.

dirígete al bosque treant ahora.

-Bosque Treant:

Sigue el mismo camino de antes para llegar a Heimdall. Al llegar allí se les unirá Arche, y verán a Origin, a quien deberán enfrentar.

Origin: 45000 HPs. Seraphim: 12700 HPs.

Estrategias: Origin no es difícil si te preparas bien. Primero, equipa a Chester con el Flare Spread o Gale Spread, no por el daño sino porque usas dos tiros, y así mantienes al enemigo ocupado. Usa Magma Rift, Firebrand, Volt (muy importante), y si lo acorralas, lo eliminaras rápidamente.

Cuidado con su Forge of Cosmos, que es su mejor ataque.

Cuando le ganes, lograras que una las espadas por la Eternal Sword, y se unirá a ustedes por medio del Diamond Ring. Cless aprenderá Teleport, Soul Strike y Soul Forge, y se ganaran un regaño por parte de Origin, quien te dirá que ustedes son unos ignorantes (bueno, no con esas palabras), y que no saben nada acerca de Dhaos.

En fin, iran a Alvanista a hablar con Runeglom para saber donde esta Dhaos.

-Alvanista:

Runeglom les sugerirá que busquen en Ary, el continente de hielo que siempre esta oscuro.

NOTA: iré a VER el castillo de Dhaos ahora. No es necesario seguir por aquí. Si quieres, ahora eres completamente libre de vagar, pero si no ves el castillo no podrás pasar un par de aventurillas secundarias.

-Ary:

Esta parte es muy bonita. Siguiendo las ideas de Joaquín Puga (Si quieres quito esto, pero en fin, ¡tú te fusilaste la idea de la guía de Luke Drelick y la de Mike Gregerson!), y de, Mike y Luke (If you want me to take it out, tell me ^_^), decidí traducirles el dialogo para que no se pierdan esta genial escena:

Al entrar:

Klarth: "Esta helando aquí. Mejor vayamos a buscar una habitación."

Anda a la posada.

Klarth: ¡Brrrrr! ¡Hace frió!

El grupo va al cuarto, pero Cless y Mint se quedan en la entrada.

Cless: ¿qué sucede, Mint?

Mint: Cless, ¿puede hablar contigo a solas unos minutos?

Cless: ¿Qué pasa, Mint?

Mint: Te lo diré luego, solo veme afuera en unos minutos ¿Okey?

Cless: Okey, estaré afuera un unos minutos.

En este momento, Mint sale, y Cless va a sacudirse a los molestos.

Arche: ¿Hey? ¿Donde esta Mint?

Cless: Ella... hmmm... fue a dar un paseo.

Klarth: Demasiado frió para mi...

Aquí vemos a Mint, y notarás que algo brilla en su cuerpo.

Klarth: ¿Qué sucede, Cless?

Cless: Este... nada... voy a salir un rato...

Arche: Hey, ¡yo voy también!

Cless: Realmente preferiría ir solo, ¿esta bien?

(Lord Zero: ¡LOL!) Cless se va.

Arche: Hay algo raro...

Klarth: ¿Cless también? Esta muy frió para estos viejos huesos. Que bien debe ser sentirse tan lleno de vida y energía...

Arche: ¡POR FAVOR! ¡Tu no eres tan viejo! ¡ni siquiera estas en tus treintas!

Klarth: Si, lo que sea...

Un momento de silencio...

Klarth: Bueno, aun es temprano. ¿Qué haremos para matar un tiempito?

Arche: ¿Qué estas haciendo?

Klarth: He estado jugando con una idea... ¡Origin!

Klarth: Origin, uno de tus poderes es el de ver el futuro y el pasado, cierto?

Origin: ...bueno, puedo usar la Eternal Sword para mostrarte una escena del pasado... Mostrarle a un mortal eventos que aun no han sucedido esta estrictamente prohibido.

Arche: ¿De qué están hablando?

Origin: Aunque técnicamente tienes un contrato conmigo, solo puedo hacer esto una vez, Klarth.

Klarth: Entiendo...

Oigan, chicos, ¿podrían darme un poco de privacidad?

Arche: ¿Por qué? ¿Qué vas a ver?

Klarth: ¡Vamos, esto es privado!

Arche: ¡Viejo!, ¡todo el mundo se quiere librar de mi esta noche!

Chester y Arche se van.

Origin: Así que... ¿Qué es lo que querías ver?

Klarth: *murmullo*

Origin: ¿Cómo?

Klarth: *Mas murmullos, esta vez algo avergonzado*

Origin: Ah, ya veo. ¡No deberías estar avergonzado por eso!

¡Todo el mundo se da cuenta de eso! ¡deberías gritarlo tan alto como gritas mi nombre cuando me llamas!

De cualquier manera, aquí vamos.

Veremos Euclid del pasado:

Miranda: Bueno, esto es todo por hoy, chicos.

Niños: ¡Gracias! ¿Cuándo volverá Klarth?

Cuando derrote a Dhaos y vuelva, ¿podemos tener una fiesta?

Miranda: Bueno, el es fuerte como un oso y chispa como una serpiente.

Estoy segura que esta bien, y volverá pronto.

Niños: *Risitas* Muy bien. ¡Nos vemos mañana!

Miranda: ¡Adiós, chicos!

Me pregunto donde esta... Por favor, cuídate, Klarth. seguiré esperándote...

Volvemos a Ary en el futuro.

Arche: ¿Qué estas haciendo, Chester?

Chester: Iba a revisar a Cless y Mint...

Arche: ¿Qué?

Chester: ¿Qué significa "Qué"?

Arche: Lo juro, somos completamente distintos...

Chester: Al menos coincidimos en ALGO.

Arche: ¿Por qué eres tan odioso conmigo?

Chester: ¿Yo odioso contigo? ¡ja! ¡Desde que nos conocimos no has hecho mas nada que meterte conmigo a propósito! Ahora que lo pienso, la primera vez que te vi, pensé que eras boni...

Arche: ¿La primera vez que me viste qué pensaste?

Chester: Nada. No le pares.

Arche: ¡Hey, vamos afuera!

Chester: Nah, esta helado allá fuera. Puedes ir tú sola.

Arche: Maldita sea, niño, ¡VAMOS!

Arche procede a jalar al pobre Chester fuera. Luego veremos a Cless.

Cless: Siento haberte tenido esperando...

Mint: No te preocupes...

Cless: Me costo librarme de ellos..

¿Importa si me siento contigo, Mint?

Mint: Sí, Por favor...

Cless: Así que... ¿de qué querías hablarme?

Mint: Mira esto, Cless...

Cless: Eso es...

Veremos la escena cuando escapamos:

Cless: Es un zarcillo.

???: Pon esto en la pared, y podrás escapar...

Cless: ¡Un momento! ¿Quién eres tú?... Okey, lo intentare...

Volvemos con Mint y Cless:

Mint: Los zarcillos de unicornios son muy raros, Cless.

El único que he visto en mi vida pertenecía a mi madre.

Cuando nos quedamos en casa de Tornix, lo vi mientras dormías...
y lo tome.

No puedo creer que nunca pude despedirme de ella...

Cless: ... lo siento...

Mint: Quería darte las gracias por no decirme entonces... yo...

Cless: Mint...

Mint: Creo que realmente me hubiera rendido. Gracias...

Arche y Chester chismoseando cerca, medio oyeron la conversación.

Arche: Mint...

Chester: ¡Oye, esta nevando de nuevo!

Podemos ENTRAR, donde esta tibio?

Arche: Ay, cállate y bésame...

Y Chester se lleva la joven bruja a dormir que ya esta alucinando.

Al día siguiente obtendrás el Earring como ítem, equípalo en Mint.

además, un soldado les avisara que el castillo de Dhaos fue avistado
en una cueva al noroeste de aquí. Cuando estés listo, dirígete allí.

NOTA: En el café hay un soldado de Alvanista. El te dará el Dedis
Emblem. Si no lo tienes, no podrás pasar el castillo de Dhaos, así
que tómallo.

-Caverna de Ary:

Aquí, únicamente llega al final, y con la Eternal Sword entraras al
castillo de Dhaos.

-Castillo de Dhaos:

NOTA: Si solo viniste aquí por las dos aventuras que te mencione, te
puedes ir ya. Yo recomiendo que avances un poco para obtener el hechizo
Meteor Storm de Arche, que no estamuy lejos de la entrada.

deberás eliminar a Dark Eye (56600 HPs) que no es muy difícil.

Para salir del castillo, devuélvete por donde llegaste.

AVENTURAS SECUNDARIAS

De aquí en adelante, TODO ES OPCIONAL. Puedes irte a suicidarte al
castillo de Dhaos, pero si realmente quieres disfrutar el juego, te
recomiendo que me sigas.

- 1.- Ir a la cueva de los espíritus a por el anillo Emerald.
- 2.- Ir a la cueva de Undine a por el anillo Sapphire.
- 3.- Ir al valle del viento a por el anillo Amethyst.
- 4.- Ir a la cueva de la oscuridad por Shadow.
- 5.- Ir a Thor por Aska.
- 6.- Ir a Japón (^_^).
- 7.- Participar en el Coliseo de Euclid.

- 8.- Ayudar a Graham Ayflite a conseguir los tesoros de su padre.
- 9.- Pasar la galería del futuro de Moria.
- 10.- ;Eliminar a Dhaos!

-Cueva de los espíritus:

Esta cueva queda al este de Miguel.

Cerca de donde batallamos con Gnome en el pasado, había una habitación con dos enanos parados frente a ella. Ve ahora, y entra, allí encontraras el anillo Emerald para Klarth. CUIDADO AQUÍ, hay un enemigo llamado DoomGaze que es capaz de eliminar a todo el equipo de una miradita. Parece un Basilisk pero Rojo. Tiene la friolera de 42500 HPs, y es únicamente débil a el poder sagrado. Mejor sal huyendo despavorido si lo ves.

-Cueva de Undine:

Esta Cueva queda al norte de Venezia, en una isla.

dirígete donde nos encontramos a Undine en el pasado, pero en la habitación anterior. Metete en la piscina vacía de la derecha, y baja las escaleras. Encontraras un cofre con el anillo Sapphire para Klarth.

-Valle del Viento:

Este valle queda al sur de Venezia, es una casa.

Entra a la cueva, y busca el ultimo hueco con cuerda que este a la derecha. Baja por allí, y busca por la izquierda, donde veas un charco con una piedra, allí esta el cofre con el anillo Amethyst para Klarth.

Nota que ahora hay muchos cofres, así que date una vuelta por acá.

-Cueva de la Oscuridad:

Esta cueva que da al este de Ary. NECESITAS EL ANILLO AMETHYST DEL VALLE DEL VIENTO.

Al llegar aquí encontraras un bicho negro. Este es Shadow, quien se unirá a ustedes para ayudar a liberar a su raza, la cual esta siendo controlada por Dhaos. Shadow es el monstruo de la oscuridad para Klarth.

-Thor:

NOTA: en la entrada Sur de Euclid hay un elfo parado. SI NO HABLAS CON ELLA NO PODRAS LIBERAR A ASKA.

Thor esta ubicado al Noreste de Venezia. Estamos aquí por Aska, el espíritu de la luz, pero hay más cosas interesantes que hacer.

Busca una puerta al noreste de la ciudad. Al entrar, Cless mencionara la vista imponente que se observa por la ventana. Si te paras entre la barra y las sillas, podrás ver... ;la televisión!.

Canal Uno: - FOX -

Anunciante: ;Nuevo juego de súper Famicom!
;Tales of Phantasia!

¡A la venta ahora!

Canal Dos: - CBS -

Marsha: ¡oh, John!

John: ¡oh, Marsha!

CACHETADA

BESADERA

Marsha: ¡oh, John!

John: ¡oh, Marsha!

CACHETADA

BESADERA

Canal Tres: - ESPN -

Anunciante: ¡Bienvenidos de vuelta, amigos, John Arena aquí trayéndoles toda la acción de golpes duros!

Es el final de la novena, con dos hombres en base, dos outs, y cuenta máxima... No se si McGuire pueda hacer la jugada...

Canal Cuatro: - CNN -

Presentador: Buenas tardes, y bienvenidos a las noticias de la tarde. Soy Hal Friedman, Aquí esta Brian Sperry con nuestro titular de la noche. ¿Brian?

Reportero: Alrededor de las dos en punto de esta tarde, los países de Odin y Fenrir firmaron oficialmente una declaración contra el otro. Aunque el Emperador Leon de Fenrir y el Presidente Hughes de Odin firmaron un acuerdo de paz entablando un cese al fuego hace menos de tres días, ambos lo han condenado al olvido. El Primer Ministro de Thor, Alexander, tuvo esto que decir:

Primer Ministro de Thor: Realmente tenia la esperanza de que estos países pudiesen encontrar una solución pacifica a sus diferencias. Viendo que eso ya no es posible, me pondré a trabajar para eliminar el uso de armas nucleares y biológicas en esta guerra.

Reportero: Esperamos que Odin y Fenrir oigan el consejo del Primer Ministro. Volvemos contigo, Hal.

Presentador: En otro orden de ideas, la NASA reporta que esta noche será la mejor para poder observar el cometa OMEGA C-4, ya que pasara directamente sobre Thor este anochecer. El instituto niega cualquier reporte del cometa estando en un curso de colisión con nuestro planeta.

Los tres primeros canales son solo bromas tontas, pero el ultimo es importante, y por eso los traduje. En caso que no sepan, todos estos son canales reales.

Ahora es momento de ir a buscar a Aska. dirígete a donde encontramos a OZ, quien tiene un nuevo comando, el tercero, que da información de que en el año 2543 atrapamos Aska. Pero nunca la soltaron. Klarth le pedirá a Oz que la suelte, y se unirá a ustedes por medio del anillo Topaz.

-Japón:

Si, en realidad puedes visitar Japón en este juego, pero no el Japón de ahora, sino una pequeña aldea medieval japonesa que cumple la función de pueblo secreto del juego, a la Mirage Town de FF V, o la Isla Forfeit de Lufia II.

Japón se encuentra en el bosque Treant. Para llegar allí, PRIMERO DEBES HABLAR CON UNA MUJER ENCAPUCHADA EN ARY, EN EL CAFE. El camino es, desde la aldea elfo, tres pantallas al norte, tres al oeste, y tres más al norte.

Allí veras a una niña, quien te llevara a la aldea Ninja, incluyendo a Arche.

La niña se llama Suzu, y los llevara con su abuelo, Lanzo Hatori, el jefe de la aldea. En el camino, Cless deberá enfrentarse a dos trampas algo peligrosas, pero caerá en la ultima, que lo lanza a un lago.

NOTA: Suzu es un personaje jugable en ToP en la versión PSX. Según parece, es mas o menos un Cless más ágil y extraño. Aunque, claro, es bastante mayorcita allí...

Lo siguiente tras conocer a Lanzo será una simpática escena en los baños de la casa (Esos baños japoneses que son una piscina caliente), y el cuarto de los caballeros esta separado del de las damas por una pared. Cless, Chester y Klarth disfrutan, y mientras tanto, Arche comenta en lo grandes que son los senos de Mint (^_^), y Mint meterá la excusa de que ELLA ES MAYOR QUE ARCHE POR DOS AÑOS. Chester, en animo lascivo, habrá escuchado la conversación y decidirá echar un pequeño vistazo (Y Klarth allí creyéndose viejo una vez más). En fin, Arche le tirara un tobo por la cabeza a Chester ^_^.

Al salir, Lanzo les explicara que los ninjas que hemos batallado han sido controlados por Dhaos. Dozo y Okiyo, los padres de Suzu, se perdieron hace tres años. La ultima vez que oyeron de ellos estaban en Euclid, así que les pedirán que los busquen si pueden. Cless aceptara.

Lanzo les regalara la Muramasa, una espada que es algo más débil que la Eternal, pero es considerablemente mas confiable, además que es de elemento Tierra.

Ahora eres libre de pasear. Hay un señor en esta misma casa que te vende una pintura, cómprala, que luego podrás venderla por más dinero. Revisa la sección de ítems para más información.

En este sitio puedes hacer el Oden. Para esto, anda a la tienda del pueblo, y asegúrate de seguir los siguientes ingredientes:

- *Miso, comprado en la misma tienda.
- *Pudding, comprado en la misma tienda.
- *Raddish, comprado en Euclid.
- *Seaweed, comprado en Venezia.
- *Egg, comprado en Olive Village del hombre que esta al lado de la tienda de ítems.
- *Soup Pot, que te lo ganas en el coliseo si lo ganas dos veces, o lo consigues en la búsqueda del tesoro de Graham Ayflite.

Llévaselos a la señora al sur en la tienda, y ella lo hará. Ella usara uno de cada ingrediente, salvo el Soup Pot, y hará un Oden, el cual RELLENA tu bolsa de comida. Completita. además, puedes venderlo por 300000 Galds.

Aun no has terminado aquí. Debes finalizar el coliseo para terminar con este poblado. Revisa la sección del coliseo si necesitas ayuda, y luego sigue aquí para completar la historia.

(SI LOS DERROTAS)

Suzu llegara justo a tiempo, y los padres de Suzu volverán a atacarte. Sin embargo, la presencia de su hija hará que pierda en control de Dhaos, y se mataran mutuamente.

Cless intentara disculparse, pero Suzu le dirá que no es su culpa, y que la vaya a ver a Japón en cuanto pueda. Ganas un Sake y un Painting.

Anda a Japón.

(SI PIERDES)

Suzu llegara justo a tiempo para salvarte, y usara una técnica de cuyo nombre no quiero acordarme (¿Qué vaina es esa?), y los derrotara.

Los padres de Suzu morirán, y Cless seguirá sintiéndose culpable.

Anda a Japón.

No hubo forma de evitar la muerte de los padres de Suzu, y Cless será descalificado.

Anda a hablar con el abuelo de Suzu, y el te dará la técnica Lion Claws, además de quitarte la culpa de encima. Blade Storm será mejorada para estar a la par con las nuevas técnicas. Con esto si terminas con este poblado.

- El Coliseo:

El Coliseo se encuentra en Euclid. En el castillo, en el primer piso, hay un pasillo por la izquierda. Al final hay tres soldados. Habla con el del medio y dile que sí dos veces y participaras en el torneo.

La mecánica es sencilla. Manejas a Cless "Sex Machine" Alvein, uno contra uno contra los enemigos que te tiren encima. Enfrentas 8 enemigos, y luego tienes la oportunidad de retirarte con 30000 galds, o enfrentarte a un jefe condenadamente difícil por los premios. Si aceptas, lo enfrentarás. Cada set de enemigos te da premios diferentes. Los únicos ítems permitidos son tres gelatinas rojas y una naranja.

Te recomiendo que pases esto por experiencia y por los ítems.

Te listare los sets de enemigos y los premios para tu deleite (ahh, quizás te ayude también... ^_^), y al final esta el jefe, quien siempre es el mismo. además, te marcare la dificultad de cada enemigo, y si es meritorio, algún tip.

Antes del jefe serás curado.

Es muy buena idea llevar Focus II, Eir's Love, y equipar Gorgon y Body Amulet.

*= fácil.

**= Da batalla.

***= Complicado.

****= Bastante difícil.

*****= Grosero.

Primer Round:

Bugbear *.

Krakken **.

Mandrake ***. ¡Pilas que esta te puede petrificar, y con eso pierdes el combate!

DarkVine **.

Draygen *.

Oak Root *.

Fe. Golem ****. Este tipo tiene una evasión muy alta, así que ten cuidado.

Gorgon ****. Este también puede petrificarte, pero a diferencia de la Mandrake este si tiene mas trucos bajo la manga. Cuidado con él.

Premios: Una técnica para Cless, Lion Teeth.

NOTA: La primera vez que le ganes al ultimo deberás vértelas con Dozo y Okiyo, y volverás a Japón. Te pongo la estrategia aquí:

(Obviamente, esto solo ocurre si fuiste a Japón primero...)

Dozo: 28500 HPs. Okiyo: 15500 HPs. Ambos débiles a la luz.

Estrategias: Okiyo es mucho más débil que Dozo, pero aun así es súper peligrosa. La mejor estrategia que les puedo dar es usar Soulwave una y otra vez. Luego con tus mejores golpes. ¡NO DEJES QUE TE GOLPEEN! Dozo hace mas de 2000 HPs de daño, y Okiyo mas de 1200 HPs.

No Importa si ganas o no. Revisa la continuación en la sección de Japón, anterior a esta.

Segundo Round:

Bugbear *.

Evilweed *** y 1/2. Cuidado, que puede petrificarte Y paralizarte.

Krakken **.

Fe. Golem ****.

Gorgon ****.

Komodo ***.

Mandrake ***.

Bearman ****.

Premios: Soup Pot, Guinness, S-Flag.

Tercer Round:

Udkala ***.

DarkVine *.

Krakken **.

Gorgon ****.

Fe.Golem ****.

Komodo ***.

Mandrake ***.

Bigfoot **** 1/2. Este tipo es súper difícil. SOLO ACERCATE CUANDO ESTE TIRANDO NIEVE. Si esta quieto, aléjate, y no lo toques cuando saque las espinas. ¡mantén tu distancia!.

Premios: Body, Poison y Gorgon Amulet.

Cuarto Round:

Draygen **.

EvilWeed *** y 1/2.

Krakken **.

Bearman ****.

Fe. Golem ****.

Komodo ***.

Bugbear *.

FastStar ***. Cáele encima cuanto antes para que no jorobe mucho.

Premios: Veal, Boar Roast, Sirloin, Beef, Dragon Steak y Pork Roast.

(Los siguientes son mejores)

Quinto Round:

Oak Root *.

Bluesoup ***. Salvo el exceso de HPs, no es muy difícil, la verdad.
Krakken **.
Gorgon ****.
Fe.Golem ****.
Komodo ***.
DarkVine *.
Solomond ****. Bastante complicado. Usa tus mejores técnicas, y trata de acorralarlo, o sino te va a rostizar en largos y agonizantes golpes.

Premios: Lavender, Red Lavender, Savory, Red Savory, Sage, Red Sage, Verbena, Red Verbena.

Sexto Round:

Draygen *.
Udkala ***.
Krakken **.
Gorgon ****.
Fe.Golem ****.
Komodo ***.
Oak Root *.
Kemazotz **** y 1/2. Este es una copia de Gnome. Básicamente, mantente corriendo, y trata de cazarlo con un Soul Wave o Soul Edge cuando salga, y con suerte lo marearas.

Premios: Rune bottle, Charm Bottle, Life Bottle, Medicine y Remedy Bottle.

Séptimo Round:

FastStar ***.
Bluesoup ***.
Solomond ****.
Bigfoot **** y 1/2.
Komodo ***.
Bearman ****.
Gorgon ****.
Mimm *****.
Esta es la batalla más difícil del coliseo. Los dos primeros deben ser eliminados sin gastar TPs. Solomond puede ser eliminado con Tiger teeth masivamente en una esquina. Bigfoot, me funciono muchísimo Soul Edge con un Focus More. Komodo y Bearman son algo fácil (Bearman quizás no, pero no taaaan difícil). El Gorgon debe ser eliminado con cuidado. Mimm es un enemigo condenadamente difícil. Debes ser MUY cuidadoso. Primero, un Focus II es casi una necesidad. Luego usa Soul Edge, Tiger Teeth, Soul Wave, y demás. Ella es muy capaz de marearte de cualquier golpe, además de su escudo. Los premios aunque sea valen la pena ^_^.

Premios: Lipstick, Magical Pouch, Mage Ribbon y Magical Broom.

Octavo Round:

Kemazotz **** y 1/2.
Komodo ***.
Bearman ****.
Udkala ***.
Fe.Golem ****.
EvilWeed *** y 1/2.
Bigfoot ****.
Mimm *****.

Premios: Star Road, Star Broom, Star Cloak, Star Cap.

Noveno Round:

(Esto si que es un buen chiste)

Bugbear *.

Krakken **.

Mandrake ***.

DarkVine *.

Draygen *.

Oak Root *.

Fe.Golem ****.

Gorgon ****.

Premios: Star Shield, Star Helm, Star Gloves.

Wyvern: 41000 HPs.

Estrategias: Tus mejores armas son, sin lugar a dudas, Soul Edge y Soul Wave. Usa el primero de lejos y el segundo cuando se acerque. Si lo atrapas contra la pared, podrás conectar hasta seis golpes con Soul Edge. Si usa las bolas negras, a no ser que tengas la armadura de oro, NI LAS TOQUES.

después de las nueve primeras batallas, los enemigos serán al azar (Ajem... dos Mimms...) y los premios serán dos gomas, una roja y otra naranja.

-LA BUSQUEDA DEL TESORO DE GRAHAM AYFLITE:

Si. Otra parte muy "divertida" de ToP. Pero es importante ya que hay ítems de sobra útiles en esto.

DEBES VER EL CASTILLO DE DHAOS PARA PODER PASAR ESTA AVENTURA.

Graham esta en el café de FreezeKill. El te pedirá si puede hablar contigo. Dile que sí. Te dará las notas de su padre, un famoso pirata. Él escondió sus tesoros así:

*Dos en el norte de Euclid.

*Uno cerca del Valle del Viento.

*Cuatro en el sur de Euclid, dos de las cuales son islas.

*Dos en la isla de Ary.

*Uno en la isla de Fenrir.

*Tres al este de Ymir al sur de Alvanista.

*Dos al noreste de Alvanista.

*Uno al este de Freland.

*Uno al oeste de Freland.

*Uno al este de Midgard.

*Cuatro al Norte de Midgard.

Nota: En las que digo "al XXXX de", significa que esta en el mismo continente, salvo la ultima, que es literalmente al norte de Midgard.

EL chiste es buscar sitios que más o menos quepan en las descripciones, y aterrizar allí. Posiblemente caigas en una localización vacía, con varios cofres. Esos son los tesoros. Estos sitios no son accesibles si no es volando.

Iba a colocarles las localizaciones exactas pero es algo considerablemente difícil de explicar, y así se entretienen un poco.

(si recibo más de una carta pidiéndolo lo pongo)

Por último, Graham te pidió que encontraras el tesoro verdadero. Este esta "Con Odin a tu derecha, y Fenrir a tu espalda "(al revez de como

dice Graham). Esta es una isla más o menos redonda al suroeste de la galería Moria. Allí encontraras un tesoro, Rosa's Dress, el cual se lo puedes llevar en cualquier momento a Graham para que este feliz. Si no se lo quieres dar, no importa, ya que no ganas nada, pero es simpático, así que daselo.

LOS TESOROS NO APARECERAN SI NO HABLAS CON GRAHAM.

-La galería Moria del Futuro:

Pues... sí. Ese calabozo tan difícil del pasado ha vuelto. Es un calabozo opcional, pero viendo lo que encuentras adentro, muy bien vale la pena meterse de cabeza en este lío.

Este calabozo comienza donde termina el del pasado. Baja las escaleras que abrimos hace ya 150 años, y al final encontraras varias personas. Una de ellas te venderá ítems, otra sirve de posada.

Para poder ENTRAR al calabozo, necesitas estar al nivel 65 con Cless. Al entrar al calabozo perderás TODAS tus Holy Bottles.

Al sur del gentío esta la entrada. SALVA. Aquí perderás tus holy Bottles. El problema del calabozo no es la estructura en sí, sino que los enemigos son casi imposibles.

Los enemigos son los siguientes:

Alahakola 22150 HPS. Sencillos. Parecen ser la compañía habitual de las Mimms.

Mimm 32??? HPS. Ya la conoces, pero ahora usa Indignation. Oops.

Inmunes a la luz. Aska e Indignation adornan pero no sirven.

Yuinaru 14200 HPS. quizás los más sencillos de la galería, pero usan Hammers y eso los hace molestos.

HellLord 24700 HPS. Diferentes a los ya conocidos. Usan hechizos devastadores.

IceChild 20000 HPS. Usan Tidal Wave. Llégame cerca y atácalas.

Sokuram 16400 HPS. Copias de Maxwell. débiles a la luz.

Ishisu 20000 HPS. No se que hace ya que siempre los elimino antes que ataquen. Se que desaparecen por unos instantes.

BeastMan 20700 HPS. Usan Summon Lich y Berserk, los cuales salen muy rápidamente, y tienden a acumular mucho daño. Dejan ?Bows, que se convierten en Berserker, los arcos más poderosos del juego.

TuskBoar 20150 HPS. Te atacaran insistentemente. Acompañan a los BeastMen.

Manticore 32500 HPS. Usan ataques difíciles de evadir y una versión de Dhaos Laser, Eye Laser. MUY DIFÍCILES. Acompañan a los Beastmen. Convierten en piedra (no se si ellos o los Beastmen).

Urchin 765 HPS. Sí. Poquito, ¿verdad?. Lo malo es que NO PUEDE SER DAÑADO, y MATA AL CONTACTO A TODOS, menos a Arche. Huye. No podrás eliminarlo.

WildWolf ;50000 HPS! ;EVITALO A COMO DE LUGAR! Es el enemigo más peligroso del juego. Dejan ?Swords, que puede ser la Demon Hand, una arma MUY poderosa.

D.Flower 9200 HPS. No muy difícil.

Banshee 20000 HPS. Eliminan de un golpe si te alcanzan.

En algún momento conseguí una sospechosa Holy Bottle en mi inventario. No se de donde carajos la saque, pero allí estaba. Claro, con todos los trucos que he usado esta vez jurungando el juego, posiblemente sea un bug- uno muuy bueno.

NOTA: no era un bug. Era la Magical Pouch. ;Un uso más!.

Por último, en algunos pisos suenan ruidos extraños de vez en cuando. No se para que sirven.

DECIMO PISO

Si, décimo, ya que es la continuación. Nada fuera de lo común, solo avanza al oeste hasta que puedas bajar.

DECIMO PRIMER PISO

Ahora ve al oeste hasta el final, y luego al sur.

DECIMO TERCER PISO

Al este y al sur. Aquí se divide el camino. Al sur están varios ítems, el más importante siendo una Yellow Cake. Al oeste esta la continuación. Sigue por la siguiente sección, y encontraras un Spy Lens. Al sur esta la escalera.

DECIMO CUARTO PISO

Ve al oeste hasta el final y al sur para bajar.

DECIMO QUINTO PISO

Al este, y al sur hasta el final.

DECIMO SEXTO PISO

Al oeste y al sur. El camino se divide de vuelta. Al sur hay un cuarto con Shoki. Aquí ve al sur directamente, y SI TIENES EL ANILLO EMERALD, aparecerá una cosa que parece un pescado verde. Es Chameleon. Se unirá a ustedes por medio del anillo Emerald. Al este continuas.

DECIMO SEPTIMO PISO

Al este. Aquí esta tu primer Puzzle. Debes hundir todos los botones. La solución es: Aprieta el primero, luego el segundo, luego el tercer, luego el cuarto, y por ultimo el segundo. El transportador cercano te lleva al principio. Al sur esta la salida.

DECIMO OCTAVO PISO

La cosa empieza a ponerse peluda. En este cuarto no podrás ver mucho mas allá de ti mismo. Ve primero al sur, luego a la derecha hasta que veas un pequeño camino al sur. Baja por allí, las escaleras, luego al este y podrás tomar el hechizo Black Hole de Arche en un cuarto al norte. No hay más nada que buscar que sea útil, así que vuelve al principio, camina al este hasta la segunda escalera, y allí baja, Sigue hasta el sur sin bajar ninguna escalera, y llegaras al final sureño del piso, allí baja que es la salida.

DECIMO NOVENO PISO

El primer cuarto esta a oscuras. Siéndoles honestos, debido a lo complicado que es este calabozo, y el hecho de que es demasiado lo que tengo que hacer, si no hay nada importante, no les diré que conseguir. Suya es la oportunidad si quieres vagar y encontrar todos los tesoros. En este, por ejemplo, no hay NADA importante, así que te llevo directamente a la salida. Al entrar, entra en el primer pasillo a la izquierda. Baja hasta que pegues contra una pared, y ve hasta el fina a la izquierda. Sigue el pasillo que crece al noroeste, y baja las escaleras. Allí, baja hasta el final, a la izquierda hasta el final, y arriba hasta que veas la salida. Pasando el puente a la izquierda, por el medio hay un cofre con una ?sword. Esta es la bestial Bahamut's Tail. Equípala: Es la mejor arma

de Cless hasta ahora.

El siguiente cuarto esta COMPLETAMENTE A OSCURAS, pero sin embargo pequeños flashes aparecen de vez en cuando. Aquí hay dos ítems importantes.

El primero es la armadura Gold Armor para Cless, la cual la consigues subiendo una pared (pared serán los recuadros de piedra que conforman este laberinto) y paredes a la izquierda. Allí baja una y una a la izquierda y al bajar encontraras la ?armor que se convierte en la preciada armadura, la cual absorbe casi cualquier elemento.

El segundo es el Combo Counter, el cual se consigue, desde la golden armor, una para arriba, una a la derecha, al final a la izquierda, y al final abajo. Entra en el cuarto allí. Uno de los cofres es el combo counter, el cual cuenta los golpes que hagas en sucesión, si lo activas en la última opción de la pantalla Custom.

Para salir del cuarto, desde la golden armor, sube una, a la izquierda una, abajo una, hasta el final a la derecha, y baja. A la izquierda esta la salida.

VIGESIMO PISO

Este consiste de un puzzle bastante difícil si lo miras solo por arriba.

De hecho, es uno de los puzzles más difíciles del juego, así que si te trancas, tienes derecho quejarte.

La idea del puzzle es que las estatuas te empujaron si te ven frente suyo. Por lo tanto, debes evitar contacto visual.

La solución esta en meterte por la izquierda, y cerca de dos estatuas, una viendo hacia arriba y otra a la derecha, hay dos estalagmitas.

Rodéalas, y pasa entre la estatua mirando hacia arriba que te mencione, y una que mira a la izquierda la cual esta a espaldas de una gran piedra. Aquí sube un poco de manera que la que mira a la derecha (que esta al lado de la que mira arriba) te empuje pasando la mirada de una estatua que mira hacia arriba.

Ahora haz que la estatua que mira a la izquierda que esta a espaldas a una estalagmita, te empuje. De esta manera evadirás la mirada de la estatua cercana que mira arriba, y baja un poco para poder pasar por la espalda de esta. Toma el cofre que tiene un Jade Ring, y baja las escaleras.

VIGESIMO PRIMER PISO

Sí, ya estas llegando demasiado lejos. Por eso es que suena tan fea la música (Los altavoces ya no llegan tan profundo).

En fin, La salida esta al sur este. No hay nada muy bueno aquí, pero eres libre de agarrarlo todo.

Pasa los dos puentes, yyyyy... Coño. Más cuartos oscuros. Pero este SI que esta difícil.

Único ítem mencionado: Un Hourglass. Este está yendo arriba hasta el final, luego a la derecha hasta el final hasta que veas(^_^ esta bien, que consigas) unas escaleras. Bájalas. Luego a la derecha hasta unas escaleras, bájalas. Luego más a la derecha, y al final hay dos escaleras seguidas, pásalas y por algún sitio en ese hueco esta el Hourglass.

La salida esta, desde el Hourglass, sube las escaleras, luego ve a la izquierda hasta el final, BAJA LAS ESCALERAS, no subas, luego hay unas escaleras justo frente a ti. No las bajes, sigue al sur, y toma las siguientes. Por aquí, al sur, hay un camino. Síguelo. Aquí ve al sur, y una gigantesca rata te sorprenderá. El es Gremlin, quien se unirá a ustedes de manera más o menos voluntaria. Este bicho es el mejor monstruo de Klarth, así que úsalo MuChO.

A la derecha esta un puente, pásalo, y al norte esta la salida. No el primer cuarto, el segundo, el primero esta vacío.

El siguiente cuarto tiene un... ¿¿QUÉ?? ¿un punto de salvada?

¡¡¡AL FIN!!!. Si quieres, salva (^_^). Al norte hay un camino más, y al final, esta el jefe.

Wyvern: 41000 HPs.

Estrategias: ¡Que decepción!

Sip, es el mismo jefe del coliseo. Meteor Storm, Gremlin, y cualquier ataque harán el trabajo.

Al pasarlo, podrás recoger un montón de premios. Entre ellos un Elixer, un Hourglass, la legendaria espada Excalibur, la cual repartirá destrucción donde sea, El hechizo Extincion para Arche, la combinación Thor's Whrath y el Scout Orb, un ítem que sirve para ajustar la cantidad de encuentros enemigos, desde bajo, hasta alto. Si, como las botellas Holy y Dark. ¡Genial!. Esto es ilimitado.

Ahora puedes salir de aquí, pero tienes que hacerlo a pie ^_^.
Con el Scout Orb será más fácil. Suerte! deberás llegar al piso diecisiete por ti mismo, supongo que podrás hacerlo sin mi ayuda. En el piso diecisiete deberás enfrentarte al mismo puzzle de los botones. La idea ahora es al revés. Primero el ultimo, el tercero, el segundo, el primero, y luego el tercero. Pasa y entra al transportador. Serás transportado al nivel diez.
Ahora sal como antes.

Felicitaciones, has completado el segundo calabozo más difícil de la historia de los RPG de SNES-súper Famicom.

Con esto terminamos las aventurillas secundarias. Es hora de terminar el juego. Sip, ya después de taaaaanto tiempo. Antes de ir al castillo de Dhaos, te recomiendo que aunque sea busques los últimos hechizos de Klarth.

El calabozo final del juego es bastante LARGO, pero comparado con la Galería Moria no es precisamente difícil (Cualquier cosa es más fácil que semejante monstruo.

-Castillo de Dhaos:

(Esta parte esta hecha de memoria, pero es cortito)

Aquí, apenas entres, te las veras con Dark Eye (56600 HPs), quien es no muy difícil, pero si molesto. Lo veras de vuelta.

Pasa por el camino a la izquierda y al final derecho estará un switch que abre la puerta que antes estaba trabada. devuélvete al primer cuarto, y ve a la izquierda, y pasa por la puerta. Aquí veras varios cofres, y por la primera puerta a la derecha, y la siguiente justo frente a ella esta el hechizo Meteor Storm.

(Aquí se acaba lo hecho a memoria)

Para continuar, atraviesa la pared que esta a la izquierda, que rodea un cuarto con una escalera. Continua al norte hasta que veas un transportador.

¡¡¡NO LO PISES!!!!

(¡Caramba!)

Equípale el emblema que te dio el soldado en el café de Ary (El Dedis Emblem) a Cless. Ese símbolo transportara a todos los que no tengan ese emblema equipado a la cárcel, el sótano del castillo, que esta a la

izquierda de la entrada. Ahora lo que debes hacer es conseguir los emblemas para Chester, Mint, Arche y Klarth.

Para lograr eso puedes a) buscar uno por uno (lo más seguro) o b) buscarlos todos de una corrida.

El primero esta justo al norte tuyo. Sigue el camino hasta que llegues a un cofre. Al llegar, deberás enfrentar a un Hanzo (17500 HPs), que es más o menos lo mismo que Dozo en el coliseo.

Cuando lo derrotas, toma el cofre con el Dedis Emblem. Puedes ir a buscar un compañero ahora.

El segundo esta desde el transportador a la derecha. En la siguiente pantalla toma la puerta a la derecha, y allí podrás encontrar el segundo emblema, pero deberás eliminar a otro Hanzo por él.

El tercero esta al sur de allí mismo, y en la siguiente pantalla a la derecha. Al sur de aquí hay un par de ítems, que... no necesitas, pero en fin.

El cuarto esta a la izquierda, y en el segundo cuarto a la izquierda. Ya con los cuatro emblemas búscalos en las celdas de la cárcel.

Ya con los cinco personajes puedes pasar. Desde el transportador, pasa a la izquierda hasta el fin. Allí hay una puerta grande sobre la cual Klarth comentara que necesitas cinco personas para pasar.

Al pasar hay varios ítems. Ninguno es precisamente útil (Dígame la Charm Bottle. Para qué necesitaríamos eso, va más allá de mi comprensión). En el siguiente cuarto, salva y sigue a la derecha. Ve hasta el final (en la puerta cercana hay un ságe y una gummy), Sal de la puerta, en la de al lado hay un par de ítems, y al sur vuelves al cuarto del punto de salvada. En la otra puerta hay una Rune Bottle, y a la derecha una puerta aun cerrada.

Vuelve al cuarto de salvada, y ahora ve a la izquierda. Allí, si vas al norte encuentras un ítem (Holy Bottle), y sur continuamos.

A la izquierda del pasillo hay varios ítems, y a la derecha continuamos.

Aquí deberás enfrentar a dos Seal Eyes.

SealEye x2: 62600 HPs. Débiles al fuego y la tierra.

Estrategias: Esta batalla no es precisamente complicada, de hecho, es bastante fácil. Lo mejor que puedes hacer es usar alguna técnica poderosa como Soul Forge o Soul Edge para encerrarlos, y usar Soul Wave o Tiger Teeth allí. Gremlin Lair y Meteor Storm repartirán carisma por parte de Klarth y Arche.

Una vez que los elimines, activa el switch. devuélvete al cuarto de salvada, y ahora vete a la derecha siguiendo el camino hasta que llegues a donde estaba la estatua de la gárgola. La puerta allí deberá estar abierta. Sigue por allí hasta que llegues a un cuarto donde justo frente tuyo habrá una tableta que dice "Everything begins from the End" (Todo comienza por el final). Salva y avanza por la izquierda.

El chiste de este piso es pisar todos los switches desde el último hasta el que esta en el cuarto de salvada. Simplemente avanza por la izquierda hasta el final (Revisa todos los cuartos. Uno de ellos tiene una ?armor que se convierte en la poderosa Gaia Armor, la cual es la segunda mejor armadura del juego, equípasela a Chester), y pisa el switch. Luego ve devolviéndote pisando los switches en los cuartos que encuentres. Si alguno no se hunde, es porque te salteaste el anterior. En tal caso, anda, búscalo, y písalo.

Al final, la puerta se abrirá. Pasa por ella y avanza.

Sigue por la puerta y llegarás a otro cuarto que emula los del castillo del pasado. Este tiene un espejo, así que investigalo para ser transportado. Nota lo "sospechoso" que se veía el cuarto anterior...

Ahora avanza por el camino de la izquierda hasta el final. En el camino hay varios ítems, pero, como te dije antes, no hay nada muy útil. Al final encontrarás otro gran cuarto con dos Seal Eyes más. Elimínalos de la misma manera que los anteriores. La tableta dice que hay un pasaje secreto cerca de unas escaleras, así que busquémoslo.

La entrada estaba en el cuarto que te dije que se veía "sospechoso" ^_^ . Pero, bueno, tampoco te voy a dar de comer en la boca. Simplemente, atraviesa por la pared derecha. A la mitad, puedes subir y tomar un ítem. Al final, sube un poco, y llegarás a un cuarto con una escalera. Primero, ve a la izquierda por seis ítems más. Luego, sube las escaleras.

NOTA: la Magic Pouch que consigues aquí es la misma que la que ganaste en el coliseo, así que no la equipes.

El siguiente piso. Aquí toma la puerta de la izquierda, y para terminar este piso rápido, sigue a la izquierda siempre, y sube las escaleras al final para continuar.

Llegamos a la última sección del juego. De aquí en adelante, solo sigue el camino hasta el final, no hay más bifurcaciones. Cuando llegues a un sitio con una escalera larga y con llamas regadas en un fondo negro, has llegado. Salva, has lo que tengas que hacer. Cúrate, usa los ítems que quieras, revientate ganando niveles, y al norte esta tu desafío final, Dhaos.

Dhaos y Mint tendrán una conversación acerca del porque de sus actitudes. El les revelara que lo único que busca es proteger el maná del planeta para crear una semilla del Maná. Igualito, los chicos le formaran un lío, y tendrás que pelear.

Dhaos tiene dos formas. En ambas formas es un jefe bastante difícil, pero tratare de ayudarte. En ambas formas (en especial la primera), tu habilidad funciona más que tus estrategias, por lo que no puedo ayudarte mucho.

Arche solo deberá tener Meteor Storm activado, debido a que es el único hechizo que le hace daño a Dhaos (¿Indignation? ¿Hello?). Klarth deberá usar sea Gremlin Lair, u Origin si no tienes Gremlin Lair. Mint deberá ser colocada en Value TP over HP, y deberás controlarla manualmente parte de la pelea. Chester debería tener el arco Berserker, que ayuda muchísimo en esta batalla.

Dhaos: 56000 HPs.

Estrategias: Dhaos usa varios hechizos, entre ellos Meteor Storm, Explode e Indignation. Sin embargo, si todo sale bien, no deberás enfrentar esos monstruos (Cless es curado por todos si tiene la Golden Armor). Sus ataques especiales continúan siendo peligrosos. Te los nombrare ya que aquí necesitaras conocerlos más que nunca:

*Dhaos Laser: Dhaos dañara a todos enfrente suyo y en la pantalla. Ayuda mucho que Cless este corriendo por allí para evitar que esta técnica te vuelva ñute.

*Tetra Assault: Cuatro golpes seguidos. Difícil que los conecte todos.

*Dhaos Corridos: El más peligroso de todos. Dañara bestialmente a todos en pantalla.

*Tetra Spell: Lightning, Fireball, Ice Needle y Grave seguidos. Nada muy espantoso.

*Para Triangle: Dhaos intentara atontar a todo el equipo.

Además, como antes, convierte en piedra con cierta facilidad con sus golpes normales.

La idea es caerle encima con tus mejores ataques desde el comienzo de la batalla. Las técnicas que yo use fueron:

Corta Distancia: Teleport (Inercia. Lo tengo porque es un buen "Quita-Molestias)) y Tiger Teeth (Fácilmente la mejor técnica del juego).

Larga distancia: Focus II (Inercia también. No es buena idea, pero a mí no me molesto) y Soul Forge (Uno de los dos combos que use en toodo el juego).

Soul Forge causa muchísimo daño, pero usa muchísimo TP también. El combo perfecto es comenzar con él, y luego usar una técnica de corta distancia como Tiger Teeth o Blade Storm para alejarlo un poco, y si es posible atontarlo. Si lo logras, estas en una gran ventaja. Mientras tanto, apunta ataques poderosos de Arche y Klarth. Mint deberá usar Valkyrie, Haste y Delay, y luego que cure constantemente. Chester deberá acompañar a Cless donde vaya para aportar daño extra. Si Cless es convertido en piedra, no pierdas ningún instante en curarlo o podrás estar en gravísimos ideas. Tras un buen rato, caerá... Pero no se rendirá...

Al derrotarlo, él clamara que su cuerpo no es nada, y que nuestra mente cerrada no comprendería eso. Tras eso, la torre de Dhaos desaparecerá, y Dhaos le pedirá a su madre Gaia y a su padre Chaos el poder para eliminarlos, y deberás enfrentarte al verdadero Dhaos.

NeoDhaos: 64765 HPs. Inmune a la tierra (Debido a que en realidad, no la hay aquí ^_^).

DhaosArm: 40765 HPs.

Estrategias: Ahora sí, este es el final. Ya es hora.

NeoDhaos y Dhaos Arm son dos objetivos diferentes y debes eliminarlos a los dos. Dhaos Arma usa un solo ataque, Oscillation, el cual lanza una bola de energía que mueve al golpeado cerca del brazo.

NeoDhaos, Sin embargo, tiene una graaaan cantidad de ataques.

*Meteor Storm.

*Tidal Wave.

*Last Ray (Ray como el de Arche).

*Acid Rain.

*Chaos, el cual lanza pequeñas bolas que tienden a molestar más que a dañar.

*Tried (No estoy seguro del nombre, es un que hace que una figura verde aparezca en pantalla dañando a todos. Si alguien puede confirmarme esto, muchas gracias). Peligroso. Una vez me lo hizo TRES veces seguidas, frustrándome a la vez tres intentos de Teleport.

*Y un movimiento, el cual pone el campo de batalla de un tono oscuro. En este momento, Dhaos es INVULNERABLE. Esto ladilla muchísimo, pero, bueh, que vamos a hacer. Este ataque es Halation.

Básicamente, usa tus mejores técnicas. deberás usar a Cless para tomar ataques, y Klarth y Arche atacando. Chester deberá seguir a Chester. Mint que use lo habitual. Hay un pequeño truco. Mientras el brazo use Oscillation, tu puedes caminar tras el, y podrás atacar al brazo y

la cabeza sin problemas. Si haces esto, separa a Cless del resto del grupo para evitar que los eliminen.

Una vez que elimines el brazo, usa técnicas como Tiger Teeth, Teleport, Gale Shield o Soul Edge para terminar con el. ¡Suerte!. Cuando lo elimines, habrás logrado completar esta obra maestra. Disfruta el final.

7.- Ítems:

a) Ítems de provisiones - utilidades -:

Apple Gummy: Recupera el 30% de HPs a un personaje.

Lemon Gummy: Recupera el 60% de HPs a un personaje.

Orange Gummy: Recupera el 30% de TPs a un personaje.

Pine Gummy: Recupera el 60% de TPs a un personaje.

Mixed Gummy: Recupera el 30% de HPs y TPs a un personaje.

Miracle Gummy: Recupera el 60% de HPs y TPs a un personaje.

Remedy Bottle: Recupera el estado de un personaje.

Life Bottle: Recupera a un aliado caído. En batalla, este ítem toma un rato largo para funcionar, así que ten cuidado.

Medicine Bottle: Evita cualquier estado anormal en el personaje afectado, pero elimina el 10% de ataque.

Flare Bottle: Aumenta el poder de ataque en un 30%, pero baja la puntería un poco.

Elixer: Rellena el HP y TP de un personaje.

Rune Bottle: Este ítem es especial. Esto cambia ciertos ítems a otros.

Por ejemplo, si lo usas en una Apple Gummy, lo cambiaras por una Lemon Gummy. Si los usas en ?Swords y demás, lo cambiaras a un arma o articulo real. Las Lavender, Savory, Sage y Verbena cambian a sus variedades rojas, mas útiles, y más, pero te dejo que lo averigües por ti mismo.

Charm Bottle: Obtienes descuentos por 30% en las tiendas.

Lotus Perfume: Obtienes descuentos por 50% (!) en las tiendas.

Holy Bottle: Disminuye los encuentros con enemigos por un tiempo. súper útil.

Dark Bottle: Aumenta los encuentros con enemigos por un tiempo. Útil si quieres entrenar.

Hourglass: Detiene la acción enemiga en las batallas por un pequeño espacio de tiempo.

Chrono Glass: Detiene la acción enemiga en las batallas por un espacio de tiempo mayor. utilísimo.

Lavender: Aumenta la fuerza de un personaje por uno.

Red Lavender: Aumenta la fuerza de un personaje por dos.

Verbena: Aumenta la agilidad de un personaje por uno.

Red Verbena: Aumenta la agilidad de un personaje por dos.

Sage: Aumenta el HP de personaje por 5%.

Red Sage: Aumenta el HP de un personaje por 10%.

Savory: Aumenta el TP de un personaje por 5%.

Red Savory: Aumenta el TP de un personaje por 10%.

Spy Lens: Muestra información acerca del enemigo. Indispensables.

Mah Jong Tile: Tira varias piezas de Mah Jong al enemigo, dañándolo por más o menos 2000 HPs cada una.

Rope: Sirve para bajar pisos en el Valle del Viento.

Pick-Axe: Sirve para tumbar paredes débiles en ciertos calabozos.

Scout Orb: Permite poner el tiempo de encuentros enemigos en normal, bajo y alto. No necesitaras mas Holy o Dark Bottle después de eso.

Sefira: Aumenta el Gald y experiencia que recibas en batalla por 10%.

Esto funciona en el inventario, así como el Sefira +1.

Sefira +1 Aumenta el Gald y experiencia que recibas en batalla por 20%.

Skeleton Key: Necesitado en Thor del pasado. Lo perderás y recuperarás cuantas veces sea necesario.

Red Lantern: En calabozos, pone la escena de color rojizo. En realidad, no ayuda mucho, pero es curioso.

Green Torch: En Calabozos, pone la escena de color verdoso. Ditto con lo de arriba.

Blue Candle: Igual, pero azul.

Basilisk Scale: Necesitados en cierto momento en el juego. Fuera de batalla, recupera todos los HPs de un aliado.

Combo Counter: Este ítem activa la opción en el menú Custom de contar combos que haga Cless en batalla. Mi máximo es 11 hasta ahora, pero no es difícil hacer más.

Lipstick: obtienes un descuento de 30% en las tiendas. Esto puede ser usado cuantas veces quieras.

Drum Set: Un ítem muy interesante. Si lo usas, te lleva a una pantalla especial donde puedes tocar batería. Cada botón es un sonido distinto.

Sin embargo, en emulador no vas a lograr nada impactante porque los sonidos no se pueden correr tan seguidos. ¡Divertidísimo! si puedes lograr acostumbrarte.

a.) Ítems de provisiones - economía - :

Cat's Eye: Únicamente sirve para ser vendido. Lo puedes vender en la villa elfo del futuro por 300000 Galds.

Guinness: Rellena en batalla el HP, TP y estado de un personaje. Lo puedes vender por 400000 Galds en Alvanista del futuro.

Ivory's Tusks: Puedes convertirlo por Mah Jongs en la armería de Aegis, o venderlo en Venezia del futuro por 32000 Galds.

Medicinal Herbs: Únicamente sirve para ser vendido. Lo puedes vender por 30000 Galds en Alvanista del futuro.

Painting: Únicamente sirve para ser vendido. Lo puedes vender en Venezia del futuro por 47000 Galds.

S-Flag: Puedes venderlo por 382500 Galds en Venezia del futuro. también recupera un aliado caído con todos sus HPs.

Sake: Puedes venderlo por 150000 Galds en Miguel del Futuro, pero puede ser usado para recuperar el HP, TP y estado de un personaje en batalla.

Whale Meat: Puedes venderlo por 200000 Galds en la aldea Elfo del futuro.

Yellow Cake: Si lo usas en batalla, usa Explode. Puedes venderlo por 240000 Galds en la Villa Olive en el futuro.

Soup Pot: Ingrediente para el Oden, pero puedes venderlo en Japón por 50000 Galds.

b) Ítems de Comida:

Aquí lo que haré será ponerte la cantidad de puntos de comida que te dan cada uno.

Apple: 60.

Beef: 700.

Boar Roast: 120.

Bread: 10.

Burger: 200.

Butter: 2000.

Cheese: 400.

Chicken: 100.

Creamy Cheese: 20.

Dragon Steak: 2000.

*Egg: 60.

Japanese Apple: 1000.

Mackerel: 2000.
*Miso: 1000.
Oden: 22200. Puedes venderlo por 300000 Galds.
Pork Roast: 1000.
*Pudding: 60.
*Raddish:100.
Seafood: 300.
*Seaweed: 2.
Sirloin Steak: 80.
Steak: 260.
Tuna: 3000.
Twinkie: 150.
Veal: 1000.
Veggies: 220. (Eat your Veggies!)

*Necesitas esto para convertirlo en Oden en Japón.

c)Accesorios:

* Solo puede equiparlo Klarth.
** Solo puede equiparlo Cless.
*** Solo puede equiparlo Mint.
**** Solo pueden equiparlo las chicas.
***** Solo pueden equiparlo los magos.
***** Arche no puede equipar esto.
***** Chester no puede equipar esto.

Amethyst Ring: Este anillo sirve para tener a Shadow. Además, te protege de las magias de tierra. *

Aqua Mantle: Protege el 30% de las magias de aire y agua.

Aquamarine Ring: Este anillo sirve para tener a Undine.

Además, te protege de las magias de agua. *

Armllet: Este ítem hace que te recuperes de estar atontado más rápido.

Battle Rune: Aumenta el 10% de tu poder de ataque.

Black Onyx: Aumenta el HP por 30%.

Blue Talisman: Aumenta las defensas por 10%.

Body Amulet: Evita que te paralicen.

Combo Command: Este ítem aumenta los ataques por 10, y permite usar todas las técnicas con movimientos de control. Revisa la sección de las técnicas de Cless por ellos. **

Dark Seal: Aumenta la experiencia de Cless por 50%, pero cancela sus técnicas. **

Dedis Emblem: Requerido en el último calabozo.

Deflect Ring: Protege al usuario de magias, pero tiene un 50% de probabilidad de romperse a hacer su trabajo.

Demon Seal: Dobra la experiencia de Cless, pero cancela sus técnicas y su defensa. **

Diamond Ring: Aumenta el ataque por 100, defensa por 200, puntería y evasión por 40, y protege de ciertos elementos. Este anillo permite tener a Origin. *

Elven Boots: Aumenta la velocidad de batalla por 20%. *****

Elven Mantle: Permite escapar de batallas más rápido.

Emerald Ring: Este anillo permite tener a Chamaleon. Además da algo más de HP. *

Fairy Ring: Este anillo permite que la cantidad de TPs requeridos para un hechizo se corten por la mitad. *****

Flame Mantle: protege el 30% de los ataques de hielo y tierra.

Force Ring: Protege al usuario de ataques físicos, pero tiene un 50% de probabilidad de romperse al hacer su trabajo.

Garnet Ring: Este anillo permite tener a Efreet. Además protege a Klarth

del fuego. *

Gorgon Amulet: Evita que seas petrificado.

Heavy Stone: Protege al usuario del hechizo Tractor Beam.

Holy Rune: Da un 5% de HP más al usuario.

Iron Boots: Te hace más lento en batalla. Usa una Rune Bottle para cambiarlo a Persian Boots y Nightmare Boots. *****

Jade Ring: Este anillo corta la cantidad de TPs requeridos para un hechizo por un tercio. *****

Jet Boots: Permiten correr fuera de batalla.

Leather Mantle: Inútiles. Se convierten en Aqua Mantles.

Magic Pouch: Hace que ítems aparezcan al azar en tu inventario (¡Holy Bottles en la galería Moria!).

Magical Pouch: Parece ser lo mismo que el anterior, pero supongo que este da mejores ítems, o es más rápido.

Mana Earring: Aumenta el ataque por 100, defensa por 20, puntería y evasión por 50 y hace los hechizos de Mint más efectivos. ***

Mantle: Inútiles: Se convierten en Flame Mantle.

Mental Ring: Aumentan el ataque y defensa por 5 y dan un TP por cada ciertos segundos en batalla. *****

Mist Rune: Permite huir más rápido de batallas.

Moon Crystal: Aumenta el TP por un 30%.

Moonstone Ring: Protege a Klarth de la luz. Permite tener a Luna.

Mystical Rune: Corta el tiempo que toma usar un hechizo por la mitad. *****

Nightmare Boots: Aumenta la velocidad de batalla por un 50%.

Nymph Ring: Defiende al usuario del fuego, y de los cuartos de la torre de Odin.

Opal Ring: Da más defensa. Permite tener a Sylph.

Persian Boots: Reduce el daño tomado por un 30%. *****

Poison Amulet: Evita ser envenenado.

Princess Cape: Aumenta la defensa por 8 y evasión por 12. Tiene cierta chance de negar ataques de fuego. ****

Protect Ring: Protege de ataques físicos, pero tiene 99% chance de romperse.

Rabbit's Foot: Aumenta la suerte del usuario.

Reverse Doll: Te revive al usuario automáticamente, pero tiene una probabilidad de 99% de romperse.

Ruby Ring: Aumenta el ataque por 50, y permite tener a Gnome.*

Salamander Ring: Inútiles. Se convierten en Nymph Ring.

Sardonyx Ring: Protege a Klarth de los ataques de viento. Además, permite tener a Volt. *

Sapphire Ring: Protege a Klarth de los ataques eléctricos. Además, permite tener a Gremlin. *

Silver Cape: Tiene cierta probabilidad de negar ataques de fuego. ****

Silver Mattock: Protege al usuario de Ice Wall, Fire Wall y Stone Wall.

Sorcerer's Ring: Permite disparar rayitos fuera de batalla. Esto tiene varios usos.

Talisman: Aumenta la defensa por un 5%.

Thief Mantle: Permite huir más rápido de las batallas.

Topaz Ring: Aumenta la suerte de Klarth. Además, permite tener a Aska.*

Turquoise Ring: Aumenta el TP de Klarth. Permite tener a Maxwell.*

White Mist: Permite huir más rápido de la batallas.

c) Ítems Bloqueados:

Fight Rune: Supuestamente, protege de Chamaleon.

Evil Rune: Supuestamente, protege de Death Cloud.

8.- Magias, habilidades y monstruos:

a)Cless:

Las técnicas de Cless las obtienes por niveles o eventos. Colocare el nombre, utilidad, si es de corto o largo alcance (o ambos) y como se obtiene, además del tipo. Por último, colocare los comandos para usarlas con el Combo Command.

Abreviaciones:

*Fireball: El "hadoken" de Ryu en SFII. Abajo, Abajo-adelante, adelante.

*Fireball invertido: Abajo, abajo-atrás, atrás.

*Media luna: atrás, arriba-atrás, arriba, arriba-adelante, adelante.

*Media Luna invertida: (Me da flojera repetirlo).

Si lo digo "Por abajo", es atrás, abajo-atrás, abajo, abajo-adelante, adelante.

TODOS LOS COMANDOS TERMINAN CON EL BOTON DE TECNICAS.

Si coloco "arriba-derecha", por ejemplo, es una diagonal.

Delante y derecha son lo mismo, asumiendo que ves hacia la derecha.

Es mala costumbre mía ^_^.

Psion Bolt: Cless lanza una onda de energía desde su arma que atraviesa todo el campo de batalla.

Localización: Aprendida al nivel 2.

Alcance: Largo.

Tipo: Tierra.

TPs: 2.

Comentarios: No muy útil, pero mientras tanto, es lo que tienes.

Comandos: Fireball.

Dual Kick: Cless lanza dos patadas débiles, y termina con un ataque fuerte.

Localización: Aprendida al nivel 5.

Alcance: Corto.

Tipo: Ninguno.

TPs: 4.

Comentarios: Patético.

Comandos: Fireball invertido.

Lightning Bolt: Cless salta atacando y lanza un rayo que estalla en un relámpago.

Localización: Aprendida al nivel 9.

Alcance: Largo.

Tipo: Eléctrico.

TPs: 8.

Comentarios: Uno de los mejores ataques, lastima que sea tan poco combinable.

Comandos: Izquierda, derecha, arriba-derecha, abajo-izquierda.

Blade Storm: Cless atacara con más o menos 12 ataques con la punta del arma (O sea, no sirve con hachas y demás).

Localización: Aprendida al nivel 12.

Alcance: Corto.

Tipo: Ninguno.

TPs: 15.

Comentarios: Útil contra molestos magos y para marear gente, pero más allá de eso no es mucho.

Es mejorada cuando terminas la aventurilla de Japón.

Comandos: Arriba-derecha, derecha, abajo-derecha.

Tiger Teeth: Cless hará dos poderosos ataques, uno arriba y otro abajo.

Localización: Aprendida al nivel 15.

Alcance: Cortos.

Tipo: Ninguno.

TPs: 7.

Comentarios: En mi opinión, la mejor técnica del juego. Pocos TPs, y bastante poder, además de rápida.

Comandos: Derecha, abajo, abajo-derecha.

Focus: Cless saltara con una voltereta, subiendo su poder de ataque.

Localización: Aprendida al nivel 20.

Alcance: Largo y corto.

Tipo: Ninguno.

TPs: 6.

Comentario: No me parece muy útil, es mejor usar Flare Bottles.

Comandos: Arriba, Arriba.

Phoenix: Cless se convertirá en un fénix flameante y reventara a un enemigo. Daña a los enemigos cercanos.

Localización: Aprendida al nivel 23.

Alcance: Largo.

Tipo: Fuego.

TPs: 8.

Comentarios: súper destructora. Aunque toma un momento para salir, es un ataque poderoso en momentos difíciles.

Comandos: Arriba-derecha, abajo-izquierda, abajo, abajo-derecha.

Gale Shield: Cless colocara su arma en el suelo, y esta empezara a girar y lanzar una barrera mágica por unos momentos.

Localización: Aprendida al nivel 27.

Alcance: Corto y Largo.

Tipo: Ninguno.

TPs: 5.

Comentarios: Toma demasiado tiempo para salir, pero es buena si logras atrapar al enemigo.

Comandos: abajo-derecha, abajo, abajo-izquierda, arriba.

(En lo que sacas eso, y haces el ataque, te vuelven polvo)

Fury Slash: Cless se detendrá un momento, y luego largara un ataque "revienta entrañas".

Localización: Aprendida al nivel 31.

Alcance: Corto.

Tipo: Ninguno.

TPs: 12.

Comentarios: Si lo combinas con un arma elemental y golpeas a alguien débil, bien podrás hacerle 9000 HPs de daño.

Comandos: Arriba, izquierda, derecha.

Eir's Love: Cless toma un momento y se cura por algún HP.

Localización: Aprendida al nivel 34.

Alcance: Corto y largo.

Tipo: Ninguno.

TPs:6.

Comentarios: Suicida de corta distancia, pero útil. Buen uso en el coliseo.

Comandos: abajo-derecha, abajo, abajo-izquierda, arriba.

Lionheart: Cless corre hacia el enemigo, y lo empujara, al final de

la pantalla lanzara un ataque en forma de león, dañándolo a él, a los que estén detrás de él. Si el enemigo es muy pesado, el ataque fallara.

Localización: Aprendida al nivel 37.

Alcance: Largo.

Tipo: Ninguno.

TPs: 14.

Comentarios: Un gran ataque. Muy útil a la hora de quitarse de encima a ciertas ladillas.

Comandos: Arriba-izquierda, abajo-derecha, arriba-izquierda, derecha.

Magma Rift: Cless lanzara un poderoso ataque de fuego, y rematará con un Fury Slice instantáneo.

Localización: Aprendida al nivel 41.

Alcance: Corto.

Tipo: Fuego y ninguno.

TPs: 9.

Comentarios: Un buen reemplazo a Fury Slash, más el ataque de fuego es un gran aliciente. Uno de los mejores.

Comandos: derecha, izquierda, derecha.

Firebrand: Cless lanzara su espada envuelta en llamas.

Localización: Aprendida al nivel 45.

Alcance: Corto.

Tipo: Fuego.

TPs: 10.

Comentarios: Un ataque muy pantallero, pero no tan útil como el anterior. Ya para este momento no vas a necesitar más.

Comandos: Fireball + arriba-derecha.

Focus More: Cless se concentrara por unos instantes, aumentando su poder de ataque.

Localización: Aprendida al nivel 50.

Alcance: Corto y Largo.

TPs: 20.

Comentarios: Aun mejor que Focus, aunque ya que Mint aprenda Valkyrie perderá su utilidad.

Comandos: abajo, abajo.

Teleport: Cless desaparecerá en medio de una barrera mágica, y luego ejecutara un combo de cuatro golpes contra un enemigo.

Localización: Te la dará Origin.

Alcance: Corto y Largo.

TPs: 30.

Comentarios: Una técnica muy útil, conviene acostumbrarse a usarla rápidamente para poder defenderse eficazmente.

Comandos: media luna + adelante.

Soul Edge: Cless correrá y ejecutara un golpe mientras salta, creando un domo. Mientras cae, dañara a todos en el área del domo de energía.

Localización: Te la dará FangWolf.

Alcance: Largo.

TPs: 25.

Comentarios: Poderosa y fácilmente utilizable. Una de las mejores.

Comandos: Media luna + derecha, abajo, arriba.

Soul Wave: Cless desprenderá una barrera mágica y luego lanzara una onda creciente de energía al enemigo.

Localización: Te la dará Flamberg.

Alcance: Corto.

TPs: 30.

Comentarios: Esta se presta para combos ridículos.

Comandos: media luna + derecha arriba, abajo.

a.a) Combinaciones:

(En orden alfabético)

NOTA: Los combos son ridículamente difíciles de lograr con el Combo Command, así que, a no ser que seas absurdamente bueno en los juegos de pelea, Solo los pongo por completar la información.

Bolt Crash: Lightning Bolt + Dual Kick.

TPs: 17.

Localización: Un hombre en Midgard la vende por 18000 Galds.

Comandos: arriba-derecha, abajo-izquierda, abajo, abajo-derecha, derecha, izquierda, derecha.

Burning Soul: Phoenix + Blade Storm.

TPs: 21.

Localización: Una mujer al suroeste de Alvanista te la dará.

Comandos: izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, derecha, izquierda, derecha.

Cinder Hawk: Phoenix + Magma Rift.

TPs: 18.

Localización: un espadachín la vende en Ary por 50000 Galds.

Comandos: izquierda, derecha, arriba-derecha, abajo, derecha, izquierda, derecha (Uno de los fáciles).

Earth's Rage: Lightning Bolt + Magma Rift.

TPs: 17.

Localización: Este es el combo que te mencione que esta en las planicies Valhalla. En el pasado.

Comandos: arriba-derecha, abajo-izquierda, abajo, abajo-derecha, fireball invertido.

Flare Talon: Phoenix + Dual Kick.

TPs: 20.

Localización: En Miguel, lo vende una espadachina en el futuro por 20000 Galds.

Comandos: izquierda, derecha, arriba-derecha, abajo-izquierda, fireball invertida.

Lion Claws: Lionheart + Blade Storm.

TPs: 28.

Localización: Excelente pregunta.

Comandos: arriba-derecha, abajo-izquierda, arriba-derecha, derecha, izquierda, derecha, abajo, abajo-derecha.

Lion Flare: Lionheart + Magma Rift.

TPs: 13.

Localización: En Freezekill, lo vende un espadachín por 33000 Galds.

Comandos: arriba-derecha, abajo-izquierda, arriba-derecha, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha.

Lion Lunge: Lionheart + Dual Kick.

TPs: 12.

Localización: al sur de la galería Moria hay un campamento donde te lo venden por 12000 Galds.

Comandos: arriba-derecha, abajo-izquierda, arriba-derecha, media luna de izquierda a derecha por abajo (^_^).

Lion Teeth: Lionheart + Tiger Teeth.

TPs: 13.

Localización: Gana el Coliseo.

Comandos: arriba-derecha, abajo, izquierda, arriba-derecha, derecha, izquierda, derecha, abajo.

Magma Bolt: Psion Bolt + Magma Rift.

TPs: 10.

Localización: Al sur de Midgard hay un campamento donde una espadachina te lo dará.

Comandos: fireball, izquierda, arriba-derecha, derecha, abajo-derecha.

Mecha Blade: Psion Bolt + Tiger teeth.

TPs: 15.

Localización: En el escritorio de una casa en Miguel donde hay un viejo lastimado. En el futuro.

Comandos: Fireball, izquierda, arriba-derecha, derecha, abajo-derecha.

Odin's Wrath: Phoenix + Tiger Teeth.

TPs: 25.

Localización: en uno de los Oasis de Freland, lo compras por 40000 Galds.

Comandos: izquierda, derecha, arriba-derecha, abajo, derecha, abajo, abajo-derecha (!).

Psion Kick: Psion Bolt + Double Kick.

TPs: 9.

Localización: Te lo da Tristan al entrar al mausoleo en el presente.

Comandos: Fireball invertido, abajo-derecha, fireball invertido.

Psion Storm: Psion Bolt + Blade Storm.

TPs: 16.

Localización: En la Unión de los aventureros, lo compras por 6000 Galds.

Comandos: fireball, izquierda, derecha, abajo, abajo-derecha.

Tempest: Lightning Bolt + Blade Storm.

TPs: 21.

Localización En Venezia, una mujer lo vende en la tienda de armadura. (No recuerdo el precio, vale)

Comandos: arriba-derecha, abajo-izquierda, izquierda, arriba-izquierda, arriba, arriba-derecha, derecha, abajo-derecha.

Thor's Wrath: Lightning Bolt + Tiger Teeth.

TPs: 20.

Localización: Uno de los tesoros al finalizar la galería Moria del futuro.

Comandos: arriba-derecha, abajo-izquierda, abajo, abajo-derecha, arriba-derecha, derecha, abajo-derecha.

Soul Forge: Soul Edge + Soul Wave.

TPs: 50 (!).

Localización: Te la dará Origin.

Comentarios: La mejor combinación del juego, aunque, claro, se atraganta con tus TPs.

Comandos: media luna invertida por abajo (^_ ^U) derecha, abajo, arriba, otra media luna invertida por abajo, derecha, arriba, abajo.

(¡Ufa! ¡Que trabajo!)

Soul Strike: Teleport + Soul Wave.

TPs: 40.

Localización: Te la dará Origin.

Comentarios: ¿Combos ridículos? Soul Strike.

Comandos: Media luna invertida por abajo dos veces, derecha, arriba, abajo.

b) Mint:

Mint aprende todas sus magias por niveles.

First Aid: Recupera a un aliado por algunos HPs.

TPs: 5.

Nivel: 3.

Comentarios: No, no dice "Guay Tornado!" ni "White Tornado". Aunque parezca ^_^.

Hammer: Mint lanza un martillito de juguete que atonta al enemigo.

TPs: 4.

Nivel: 5.

Comentarios: Este ataque tiende a bajar los TPs de Mint muy rápido, y no es muy útil, así que es buena idea que lo desactives.

Deep Mist: Una niebla blanca baja el ataque enemigo.

TPs: 3.

Nivel: 8.

Delay: Entorpece las acciones enemigas.

TPs: 14.

Nivel: 11.

Heal: Recupera a un aliado por bastante HPs.

TPs: 10.

Nivel: 14.

Acid Rain: Baja la defensa enemiga con una lluvia ácida.

TPs: 7.

Nivel: 17.

Antidote: Quita el envenenamiento.

TPs: 8.

Nivel: 20.

Comentarios: ¿Viste que Mint habla español? "Antidoto!" ^_^.

Nurse: Varias "enfermeras" bajan un curan a todos en pantalla. súper útil.

TPs: 20.

Nivel: 23.

Haste: Aumenta la velocidad de los aliados en pantalla.

TPs: 16.

Nivel: 26.

Comentarios: Esto no sirve de nada si Cless tiene las Nightmare Boots, así que no gastes TPs inútilmente.

Silence: Una cinta de papel le cae al enemigo, silenciándolo.

TPs: 6.

Nivel 29.

Comentarios: Nunca use este hechizo.

Dispel: Quita estados de lentitud o silencio.

TPs: 14.

Nivel: 32.

Barrier: Protege al aliado de ataques.

TPs: 15.

Nivel: 35.

Cure: Cura a un objetivo por más de 3000 HPs.

TPs: 22.

Nivel: 38.

Hammer Head: Un GRAN martillo de juguete le cae encima a los enemigos, intentando atontar a todos en pantalla.

TPs: 16.

Nivel: 41.

Valkyrie: Una valkiria vendrá a subir el ataque de todo el grupo.

TPs: 15.

Nivel: 44.

Recover: remueve cualquier estado anormal del objetivo.

TPs: 18.

Nivel: 47.

Raise Dead: Revive a un aliado caído.

TPs: 26.

Nivel: 50.

Resurrection: Curara a todo el equipo por más de 3500 HPs.

TPs: 32.

Nivel: 54.

c)Klarth:

No coloco la localización ya que todos están en la caminata.

Sylphs: Llama a los Sylphs a caerle en cayapa a un enemigo.

TPs: 5.

Tipo: Viento.

Undine: Llama a Undine a mandar un sablazo por todo el campo de batalla.

TPs: 8.

Tipo: agua.

Gnome: Llama a Gnome para bombardear el campo de batalla.

TPs: 14.

Tipo: Tierra.

Efreet: Llama a Efreet a usar sus Fireballs en los enemigos.

TPs: 16.

Tipo: Fuego.

Maxwell: Llama al mago Maxwell a repartir golpes por todo el campo de batalla. El daño es al azar, y depende del numero de golpes que reciba cada objetivo, lo que lo hace muy poderoso.

TPs: 20.

Tipo: Ninguno.

Luna: Llama a la reina Luna a lanzar sus rayos sobre los enemigos.

TPs: 24.

Tipo: luz.

Shadow: Llama a Shadow a repartir golpes a todo el mundo. Uno de los tres monstruos más poderosos del juego.

TPs: 25.

Tipo: Oscuridad.

Aska: Llama al águila Aska a atacar a todos n el campo de batalla. Uno de los tres monstruos más poderosos del juego.

TPs: 25.

Tipo: Luz.

Volt: Llama al espíritu de la electricidad a usar una versión de Indignation.

TPs: 32.

Tipo: Electricidad.

Comentarios: Volt es solo útil contra Origin. Prefiero usar Shadow y Aska.

Origin: Llama al rey de los enanos a usar Forge of Cosmos.

TPs: 40.

Tipo: Ninguno.

Comentarios: Si no contamos a Gremlin, el más poderoso del juego. Si lo contamos, Shadow y Aska son mejores.

Chamaleon: Llama a Chamaleon a comerse entero al enemigo.

TPs: 40.

Tipo: Muerte instantánea.

Comentarios: Este es un hechizo de muerte instantánea, pero es muy malo.

Gremlin: Llama a Gremlin y a sus amigos a mordisquear a los enemigos.

TPs: 45.

Tipo: Ninguno.

Comentarios: El mejor espíritu del juego.

d) Arche:

Fireball: Tres bolas de fuego al enemigo.

TPs: 3.

Tipo: Fuego.

Localización: Arche comienza con él.

Lightning: Un rayito golpea al enemigo.

TPs: 4.

Tipo: electricidad.

Localización: En Venezia, lo venden (en algún lado) por 200 Galds.

Ice Needle: pequeñas estalagmitas de hielo golpean al enemigo.

TPs: 4.

Tipo: agua.

Localización: Arche comienza con él.

Grave: piedras salen del suelo y golpean al enemigo.

TPs: 4.

Tipo: Tierra.

Localización: En casa de Klarth, en un mueble.

Eruption: Una erupción sale del suelo, dejando caer lava en los enemigos.

TPs: 8.

Tipo: Fuego.

Localización: Habla con Lenios tras hablar con su hermano, y tras tener a Arche.

Storm: Un viento lleva piedras que golpean a los enemigos.

TPs: 10.

Tipo: Aire.

Localización: Cómpralo en Venezia donde compras Lightning por 1000 Galds.

Ice Tornado: Un tornado de hielo que le cae a los enemigos.

TPs: 10.

Tipo: agua.

Localización: En la casa de Klarth, en un mueble.

Stone Wall: Pedazos de roca entierran al objetivo, formando un cuadrado de piedra.

TPs: 10.

Tipo: Tierra.

Localización: ¿?

Tractor Beam: Un rayo levanta a los enemigos y los deja caer.

TPs: 12.

Tipo: Ninguno.

Localización: En el cuarto de investigación en Alvanista, tras vencer a Jahmir, por 4000 Galds.

Comentarios: única manera de eliminar a los Clay Idols.

Fire Wall: Un rayo de fuego sale del suelo, dañando a los enemigos.

TPs: 12.

Tipo: Fuego.

Localización: ¿?

Thunderblade: Electricidad inunda la pantalla.

TPs: 12.

Tipo: Electricidad.

Localización: En el cuarto de investigación de Alvanista, tras vencer a Jahmir, por 12000 Galds.

Comentarios: "Tartamudeio!!" (Eso parece decir...)

Ice Wall: Un pedazo de hielo le cae encima al enemigo.

TPs: 12.

Tipo: Hielo.

Localización: Caverna de Undine, en el futuro.

Flare Tornado: Un tornado de fuego le cae a los enemigos.

TPs: 15.

Tipo: Fuego.

Localización: Bosque al norte de Japón.

Comentarios: Debido a que obtienes Fire Storm Antes, esto podría ser un indicio que puedes llegar aquí en el pasado. (Que mala manía la mía...)

Ray: Una serie de rayos de luz caen desde el cielo como rayos láser de un espectáculo.

TPs: 15.

Tipo: Luz.

Localización: Te lo da Artemis tras recibir a Luna.

Fire Storm: Una tormenta de fuego levanta magma que golpea los

enemigos.

TPs: 18.

Tipo: Fuego.

Localización: en el Castillo de Dhaos del pasado.

God Breath: Un viento blanco congelante cae del cielo.

TPs: 18.

Tipo: Viento.

Localización: En Thor.

Distortion: Un efecto bonito: Si conecta, el enemigo es llevado en un rectángulo transparente, girando hacia la pantalla. Elimina al enemigo al instante, SI CONECTA.

TPs: 18.

Tipo: Muerte instantánea.

Localización: En el castillo de Dhaos del pasado.

Explode: Explosión nuclear en el medio de la pantalla.

TPs: 25.

Tipo: Fuego.

Localización: En la torre de fuego de Odin.

Tidal Wave: Una gran ola atraviesa el campo de batalla.

TPs: 25.

Tipo: Agua.

Localización: En la caverna de hielo de Fenrir.

Comentarios: Este es el hechizo más divertido de gritar cuando juegas ^_^.

Indignation: Un gran rayo cae en el campo de batalla.

TPs: 30.

Tipo: Electricidad (Yo creer que es tipo Luz también, pero no esta especificado).

Localización: Tras la batalla aérea en Midgard, lo recibes de manos de Lyzen.

Death Cloud: Unas nubes sueltan un circulo negro que intenta eliminar al enemigo.

TPs: 25.

Tipo: Muerte instantánea.

Localización: Castillo de Demitel, futuro.

Comentarios: Algo más efectivo que Distortion.

Black Hole: Un hoyo negro intenta tragarse a todos los enemigos.

TPs: 35.

Tipo: Muerte instantánea.

Localización: Galería Moria, futuro.

Extincion: Una corriente de energía intenta llevarse a todos los enemigos.

TPs: 50.

Tipo: Muerte instantánea.

Localización: Uno de los premios de la galería Moria del futuro.

Meteor Storm: Una serie de meteoros atacan a todos los enemigos.

TPs: 40.

Tipo: Ninguno.

Localización: Castillo de Dhaos, futuro.

Comentarios: Es "Meteor Shower", pero aquí lo convirtieron en "meteor storm". Porque, no se, suena mejor "meteor shower",

¿no creen?.

9.- Títulos de Cless:

Hay dos soldados que te dan nuevas clases para Cless. Uno en Euclid y otro en Alvanista. Estas clases no sirven para nada, pero es interesante. Estos son soldados solitarios con armaduras negras.

El De Euclid te da los siguiente trabajos, y por cada trabajo una estrella.

*Samurai: Debes tener la Muramasa. Con esto te lo propondrá.

*Champion: Termina el Coliseo una vez y obtendrás este.

*Combo Master: Consigue el Combo Command en la armería de Aegis y el Combo Counter en la Galería Moria del futuro.

*Berserker: Pelea mil batallas. Bastante difícil.

*Druaga Maniac: Debes conseguir varios ítems. Estos son:

B.C. Rod, en el bosque al oeste de Japón.

Blue Line Shield, Blue Candle, Gold Helm, Green Torch, Hyper Gauntlet, Red Lantern, Red Line Shield, Silver Mattock, todos en la búsqueda del tesoro de Graham Ayflite.

Golden Armor y la Excalibur, en la Galería Moria del futuro.

Las Jet Boots (En cualquier parte).

El de Alvanista te da los siguientes trabajos (Pero no estrellas, ¿eh!):

*Fighter: Consigue el 100 % en las técnica Psion Bolt y Dual Kick.

*Knight: Consigue todas las técnicas salvo Soul Wave, Soul Edge y Teleport.

*Expert: Consigue el 100 % de todas las técnicas salvo las mencionadas.

*Master: Honestamente, creo que es consiguiendo 10 o más combos... Pero no se en realidad.

*Fencer: consigue todos los combos, consigue el 100 % de todas las técnicas, consigue TODOS los hechizos de Klarth, Mint y Arche.

*Master Fencer: lo mismo que el anterior, pero llegando a TODO el mundo al nivel 99. Creo que no incluye al personaje que no uses.

El summun de la dificultad de Tales of Phantasia. Obteniéndola significa que a)Eres un astro o b) no tienes vida.

Hay varias estrellas adicionales. Obtienes una estrella extra por cada uno de los siguientes objetivos:

*Obtener el 100 % en las técnicas Dual Kick y Psion Bolt.

*Una por cada combo de los siguientes: Lion Claw, Lion Teeth y Odin's Wrath (¿O Thor's Wrath? ¿Quién lo confirma?).

*Llegando con TODOS los personajes al nivel 99, incluyendo al personaje que no uses.

Supuestamente hay una clase más, llamada Hero o LionHeart. Aun no ha sido conseguida.

10.- Cosas importantes:

-Al terminar el juego, dice que esta basado en Tale Phantasia, escrita por Yoshiharu Gotanda. ¿Quién es?. Quien sabe... Leí por allí que es

el compositor de la música de los juegos Star Ocean, de Enix y Tri-Ace, Tri-Ace siendo la compañía que desarrollo ToP.

a) Secretos:

- En el futuro, donde enfrentaste a Demitel, hay un hechizo: Death Cloud.
- Si por alguna razón mas allá de la lógica quieres hacer al juego más difícil, en la pantalla principal presiona A+B+Y+X, todo al mismo tiempo. oirás "Yatta!" y el juego se pondrá el doble de difícil.
- _Supuestamente_ Yukari Yoshida, la cantante del tema principal del juego, se encuentra en algún momento del futuro en el castillo de Alvanista. Es cierto. Ella te preguntara si quieres oírla, pero una vez que le escuches, ella se ira. ¡Cuando le escuches te dirá que compres su CD!
- La casa de Edward D. Morrison sigue en pie en el futuro. Esta casa queda al suroeste de Alvanista. Aquí lo que hay ahora es una escuela de Magia, pero lo importante es que si subes al segundo piso. y te metes a la cama y la usas, abrirás un cofre escondido con un Drum Set.
- En Euclid del futuro, en el primer piso, hay un cuarto donde hay cuatro personas, uno siendo un ancianito y atrás suyo, dándole la espalda, un chico. Si hablas con el chico, te dira "The music in this castle needs to be updated, don't you think?" (La música en este castillo necesita ser actualizada, no crees?). ¡Este acelerará la música! El anciano dirá "I love this music" (amo esta música) y la pondrá mas lenta.
- En Euclid del futuro, en la casita al noreste del pueblo, hay un chico con un perro. Si le dices que si a lo que te pregunte, oirás una versión de "Yume Wa Owaranai", el tema de la presentación, ¡pero "cantado" por el perro!. Guau gua gua gua gua!, gua gua guau... ¡jaja!. Uno de los mejores secretos del juego. A ver quien se aprende esta letra..
- En el pasado, hay un Bush Baby en Alvanista que ¡ladra y maúlla!.
- En el futuro, hay una tienda al norte del bosque blanco, que es la armería de Aegis. Allí puedes comprar el Combo Command, un accesorio que permite tener todas las técnicas equipadas y agrega +10 a los ataques de Cless. Cuesta 5 millones de Galds. Chequea la lista de Ítems por mas información.
- La traducción original del ítem "Burger" era "Creado en una cultura ancestral, es representativo de la comida chatarra". Debido a que el juego transcurre en el cuarto milenio, ¡significa que es nuestro mundo! (Esto me hace empezar a buscar donde fundar Thor, Odin o Fenrir ^_^)

B) Cosas raras del juego:

- Bug raro: Por alguna razón, estaba peleando contra un Gorgon, más concretamente en el coliseo, y el bicho uso un Stone Gaze, y logre golpearlo con un Tiger Teeth, ya que tenia una Medicine activa. Lo extraño fue que pude seguirlo golpeando, pero arriba decía "you are defeated", y no me podía mover.
- Otro bug más: Si tienes demasiados ítems, pueden empezar a cambiar en Chickens sospechosamente.
- ¿POR QUÉ NO SE ABRE LA PUERTA AL SURESTE EN LA VILLA ELFO?
- Odin es el dios principal nórdico. Thor es el dios del relámpago. Pero Fenrir era un lobo gigantesco que fue el hijo de Loki, el dios del caos, y un gigante. Este lobo esta supuesto a comerse a Odin en el final de los tiempos, en el Ragnarok. Esto significa que es de los malos de la película. Esto explica porque hay una catedral tan tétrica dedicada a el.
- ¿Por qué pierdes las Vorpall Sword y la Flamberge y no el Diamond Ring?

B.2) Cosas raras del juego con Gameshark:

(Esto es divertido)

- Hay dos ítems bloqueados, Evil Rune y Fight Rune. Ya conseguí el Evil Rune por medio de gameshark (Este código es algo difícil de explicar. Primero debes poner un ítem que no te interese en el primer lugar de la lista de ítems, y coloca los dos siguientes: 7E896923 y 7E8AA981 -quizás el ultimo es un 01-el primer ítem se transformara en un Evil Rune).

El Evil Rune protege contra el hechizo Death Cloud, y el Fly contra el hechizo Chamaleon, pero como ningún enemigo usa esos ataques, son inútiles.

NOTA: También conseguí en Fight Rune. El código es 7E896922 y 78AA981. Dice "Usado para invocar un monstruo". Uso: Desconocido.

El Fight rune parece una mosca y la Evil Rune es un diablito agachado.

- Si usas el código 7E159504, obtendrás las Airbirds. Lo curioso es que casi ninguna ciudad existirá en tiempos en los cuales tú no las visites. Hay una excepción, y es Venezia en el presente. Allí consigues lo mismo que el pasado.

Alvanista en el presente también existe, e incluso tiene una escena muy curiosa, ya que si vas al puerto, aparecerá como si llegaste al puerto por barco, y veras a Klarth, Arche y Mint hablando con el capitán. Luego, ellos bajaran, y veras a Cless parado en un lado del camino, pero los demás miembros saldrán de la pantalla, y volverán, pero empezaran a repetir el camino una y otra vez hasta que resetees el juego.

Honestamente creí que había descubierta una secuencia súper secreta, pero no, no hay nada más.

- El código de Game Shark 7E143C0A bloquea las batallas al azar. Pero si lo apagas estando en algún sitio donde no hay batallas al azar, al caminar un poco te enfrentarás con el jefe de el calabozo de Hielo. Lo importante es el fondo, que es un castillo destruido. Este fondo no es usado en ninguna parte del juego.

Esto complementa la teoría de que hay mas de una secuencia perdida en el juego, comenzando con la batalla con Jestorna, quien aparece en la presentación, y es parte del arte oficial del juego.

quizás, en algún prototipo, Morrison no lograba salvar al niño, y tu debías enfrentarlo.

- Siguiendo con ese tema, Midgard fue destruido en algún momento entre 4202 y 4352. No se explica la razón, y es otro complemento mas al fondo del castillo destruido, y a lo que yo creo que fue eliminado de un tijerazo a ultimo momento del juego.

c) Banda Sonora del juego:

La genial Yume Wa Owaranai es cantada por Yukari Yoshida... de la cual no se absolutamente nada.

Aquí te va la letra entera, pero toma en cuenta que en el juego solo están los primeros versos.

mahiru no sora tsuki ga
anata no me wo sarau
zutto matteta kono toki
mo namida owaraseru yoake ni

mabuta tokeru hizashi
tooi asu no kioku
koko ni mezame no toki oriru

* mitsukete "your dream" koware kaketa
toki ni umoreta sono chikara ni kizuite
mitsukete "your dream" doko e ite mo
kikoeteru omoi zutai KISU KISU KISU

anata no mita yume wa
genjitsu demo mirai
ai-na koboreru demo hira
mo soraba osorenai yoake wo

kaze ni mijibi kareru
senaka mitsume nagara
mido to aenai kana muku yo

mitsukete "your dream" donna toki mo
REDO mae no ika ni kisenai wa negai wo
mitsukete "your dream" toki ga kite mo
oboeteru toki mo koete KISU KISU KISU

Por Internet, mas concretamente en Napster, hay una estupenda versión cantada por la celestial Megumi Hayashibara (Get along de Slayers, la voz de Rei en Evangelion, Infinity de Lost Universe, y más o menos 10 CDs como solista y numerosas bandas sonoras) (Además de diosa universal del Jpop) algo diferente.

La versión que yo tengo esta cortada (no me di cuenta hasta después que queme el CD. Maldita sea, pero, eso me pasa por no oírla antes. La bajare luego..., si no la bloquean de Napster), pero esta casi entera. Se las recomiendo.

11.- Parches existentes:

Me pareció una buena idea comentarles acerca de dos parches que actualmente están disponibles en Zophar's domain (Zophar.net). Uno, es el parche de DeJap que todos conocemos, y de quienes podemos conocer más en la página suya <http://zsnes.dejap.net>

Este parche está completo, y no hay más planes de actualizarlo. Cuando salgan las versiones definitivas de TransTech y demás, las comentare.

Por último, hay un parche realmente impresionante con el cual podremos oír las voces ¡en inglés! ¡oíste bien! están DOBLANDO el juego. No tengo el URL de la página en este momento, pero puedes conseguir el parche en Zophar's Domain, además de que por allí está el sitio.

Es muy raro oírlo, y en realidad no es de muy buena calidad artística (Aunque, claro, apenas comienzan, y son simples aficionados), pero es súper impresionante. Incluso doblaron la canción de la presentación.

Muchos diran que es un parche malísimo, pero es un esfuerzo importante, y hay que apoyarlo.

12.- Créditos:

- A Joaquín Puga, por su manera tan sutil de apurarme ^_^.
- A Namco, por este increíble juego, y a Tri-Ace por este y Valkyrie

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