

# Robotrek FAQ/Walkthrough

by Cronocless

Updated to v1.2 on Jun 28, 2005

```
*****
*                               *
*           GUIA DE ROBOTREK     *
* Diseñada y escrita por "Cronocless" (c)2003-2005 *
* Versión 1.2                   *
*                               *
*           cronocless@gmail.com *
*                               *
*****
```

---

=====ÍNDICE=====

---

1. HISTORIA DE LA GUÍA.
2. INTRODUCCIÓN Y COMENTARIOS.
3. PERSONAJES Y OTROS DIGNOS DE DESTACAR.
4. R&D.
5. CONSEJOS.
6. HISTORIA.
7. LA AVENTURA (CAMINATA).
8. COSAS EXTRA.
9. INVENTOR'S FRIEND.
- 10.COMBINACIONES BÁSICAS.
- 11.AGRADECIMIENTOS
- 12.COSAS LEGALES.

---

```
+-----+
|1. HISTORIA DE LA GUÍA |
+-----+
```

\*[Versión 1.2 (09/Marzo/2005)]:

- Cambio en el "formato gráfico" de la guía (encontraba muy desordenadas las versiones anteriores. Obviamente me gustaría recibir opiniones acerca de este cambio. Gracias ^\_^)
- Nueva revisión de la guía (ortografía, estructura, etc)
- Se le da más "primer plano" a los jefes (están delimitados por "\*\*\*\*\*...", y se da información como Megs).  
NOTA: hasta el momento no he encontrado ninguna lista de Hp's de jefes. Si alguien fuera tan amable de colaborar con eso, se lo agradeceré bastante (aparte de ser acreditado aquí :) ).

- Más agradecimientos (y "desagradecimientos").
- Provisionalmente se deja un espacio vacío en la cantidad de Megs que dan los jefes (pronto lo pondré).

\*[Versión 1.1 (15/Diciembre/2003)]:

Varios cambios, aunque pequeños:

- Se añade un Índice, para que puedas ubicar mas fácilmente la sección que deseas. :)
- He cambiado mi mail (a cronocless@gmail.com), así que el anterior no vale.

(Insisto, cualquier duda, consulta o comentario la pueden hacer llegar por mail)

- Se han corregido pequeños errores ortográficos, y de índole similar.

\*[Versión 1.0: Primera versión de la guía]

- INICIO : 17 de febrero de 2003, a las 4:30 P.M
- TÉRMINO : 2 de marzo de 2003, a las 11:55 P.M

```

+-----+
|2. INTRODUCCIÓN Y COMENTARIOS |
+-----+

```

Saludos para todos ustedes, esta la primera guía que hago, esta vez para un juego de Super Nintendo llamado "Robotrek". Por si no lo sabían este juego fue programado entre una conocida compañía de juegos RPG llamada "Enix" (actualmente unida con Square), junto a otras dos compañías: estas son "Quintet" y "Ancient" (Otros juegos que han programado este "trío" fueron: Illusion of Time, Soul Blazer, y ;;;;TERRANIGMA!!!, este último el mejor juego Rpg de Enix en el Super Nintendo.... después le sigue Robotrek... por cierto según miopinión). ¿Creen que yo estoy desprestigiando este juego?. ¡Claro qué no!, pues Robotrek es un gran juego, posee buena gráfica, una música bastante divertida (con melodías medias japonesas de por medio), además de cosas no vistas en juegos RPG como la combinación de ítems y es un tipo de juego "manual", o sea tienes que aprender las cosas por tu cuenta, y es bastante divertido. En fin, ahora te invito a que empieces a jugar este genial juego.

NOTA:

Tienes la posibilidad de ponerle nombres al protagonista y a los robots a tu pinta, pero esto se hará UNA Y SOLO UNA VEZ, no los puedes renombrar. Lamentablemente, esto es una limitación que posee el juego.

1)HIJO DEL DR. AKIBAHARA : Es el protagonista del juego, un hijo de un científico ( o inventor para ser más específicos) llamado Akibahara, quienes se mudaron hasta la ciudad de Rococo (por cierto, están en el planeta "Quintenix" llamado así por dos compañías programadoras de Robotrek..... ¿y Ancient? :( ). Este chico sueña con ser un inventor al igual que su padre. Único personaje controlable del juego, además de los tres robots, pero estos últimos son los que pelean contra los enemigos, como conclusión decimos que se las tiene que arreglar durante todo el juego... ¡pobre tipo! (Si lo hubieran puesto en otro juego Rpg como por ejemplo Final Fantasy duraría menos que un chicle, y sus robots serían pulverizados con "Bolt"... no, con "Meteo"... oh no ,que soy cruel... ¡jajaja, un aporte ocioso y bastante estúpido, sorry guys!)

2)DR. AKIBAHARA: un destacado científico, que como ya habíamos dicho, se muda a Rococo junto a su hijo. Este señor anhela tener paz y armonía... pero los problemas empiezan cuando los "Hackers" (el próximo número.... sí, el "3)", por si no sabes, explicaré quienes son los hackers) piden su colaboración, por excelentes compensaciones, pero Akibahara no querrá ayudarlos. El también te dejará un libro, en donde enseña a crear robots (¡wow!), así dando el primer paso para que su hijo cumpla su sueño.

3)HACKERS: primero que todo, estos tipos no son los que causan problemas en la redes computacionales (en este juego), como nosotros comúnmente conocemos, sino que en el juego son los "malos". Ellos causan pánico, terror y "Stragos" en Rococo. Ellos quieren la asistencia del Dr. Akibahara para sus siniestros planes.

4)NAGISA: es una chica misteriosa que está en la casa de los Akibahara en Rococo, ella te da un aparato muy importante el "Transceiver", sin él no puedes salvar el juego, además te brinda consejos. No puedo decir nada más, no la "pescan" mucho en el juego.

5)MAYOR: es un señor algo amargado y terco que odia los perros con toda su alma. Pero la calidad de la administración de Rococo ha cambiado significativamente.... eso lo sabrás durante el juego. Tiene una ¿secretaria? llamada Rosa, de quien está "sometido" (sorry por la expresión)... al parecer tienen una amistad bastante sospechosa.

6)ROSA: una señorita que ha cambiado un poco la mentalidad del alcalde de Rococo, usando sus encantos. Es bastante extraña... juega para saber más.

7)DR. EINST: es un anciano parecido a Einstein físicamente, pues para la ciencia es un fraude... hasta "cierto" momento, quien ha sido contratado por el alcalde (mejor dicho por ordenes de Rosa) para efectuar trabajos en una cueva. Otro tipo bastante sospechoso.

8)CARL: un niño bastante mimado y travieso, que vive junto a su mamá en Rococo, su padre desapareció un día y no sabe donde está. Tendrás que "salvarle el trasero" alguna vez a este niño (me refiero a que tienes que salvarlo alguna vez ¿Ya?).

9)MINT: es una periodista de Rococo, que últimamente ha estado preocupada de investigar acerca de los Hackers. Bastante porfiada y escurridiza, a esta tipa tendrás que salvar varias veces su pellejo.

10)KOTETSU: un chico bastante observador, quien también está investigando acerca de los Hackers... pero por su propia cuenta. Es bastante egocéntrico, te advierto que este personaje aparecerá varias veces.

11)RASK: es el abuelo del protagonista... nada más te puedo detallar, más tarde lo sabrás.

12)BLACKMORE: es el líder de los Hackers.

13)GATEAU: codicioso y frío tipo de otro planeta, que quiere utilizar el Tetron para su conveniencia.

(Te dejaré en misterio con estos y otros personajes, porque en el transcurso del juego sabrás quienes son en realidad

\*NOTA de la versión 1.2: ...y como es de suponer, va a haber una horda de spoilers. ¿Lógico,no?)

```
+-----+
|4.R&D                                     |
+-----+
```

Aquí explicaré en que consiste cada ícono al usar el R&D. Con esto puedes realizar tus invenciones, las invenciones se aprenden al leer unos libros llamados "Inventor's Friend", que es bastante importante leerlos. También puedes crear y configurar robots.

a)Primer ícono: te sirve para crear tus invenciones. Las invenciones te piden Gp (dinero). Puedes crear ítems que pueden usar tu o los robots.

b)Segundo ícono: aquí puedes combinar ítems. Consiste en mezclar dos ítems, para obtener uno nuevo. Las combinaciones son gratis, y hablando en cantidad SON BASTANTES. Al último puse combinaciones básicas, pues ponerlas todas.... ¡uffffff!

Al combinar puedes obtener ítems en base de otros (Clean a Cure por ejemplo) y subir de nivel a tus armas

(Ej: Sword 1 (Lv.1)+ Sword1(Lv.1)= Sword 1 (Lv.2))

c)Tercer ícono: te sirve para reciclar los ítems. A la larga, paralelo a otros Rpg sería como "venderlos". Puedes reciclar ítems, por una suma de dinero que vas a ganar.

d)Cuarto ícono: aquí puedes crear robots. El máximo de robots que puedes crear son 3. El primer robot cuesta 2000 Gp, y después 3000 Gp y 4000 Gp para los restantes.

e)Quinto ícono: sirve para mantener a tus robots. Te cobrarán una cantidad de Gp, igual a lo que le falta para llenar su Hp. Se cobra Gp extra si tu robot está "muerto".

f)Sexto ícono: es bastante importante, pues aquí puedes dividir los puntos de experiencia a tus robots (si, los debes dividir manualmente). Es importante que al subir de nivel (los ptos. de experiencia que ganas se miden en Megas o "MEGS" en inglés), siempre se use está función. Los atributos en donde divides los ptos. de experiencia son:

\*Energy: la energía o el Hp del robot.

\*Power: el poder de ataque del robot (mientras mayor sea, más daño harán los robots).

\*Guard: es la defensa de los robots (mayor sea, más resistente serán los robots).

\*Speed: es la velocidad de los robots

\*Charge: el tiempo que demorarán los robots en reponerse después de hacer determinada acción (atacar, defenderse, ser curados o reparados, etc)

También te sirve para crear técnicas ("Skills"), que consisten en hacer ataques más fuertes, pero gastan cierta cantidad de carga ("Charge"), intenta todas las que se te ocurran, pueden salir algunas bastante demoledoras.

+-----+  
|5.CONSEJOS|  
+-----+

-Lo más importante: ten en buen nivel a tus robots, mucho "Gp"

(Dinero), y conversa con las personas a tu alrededor.

-¡Atención! Por si no lo sabes en este juego los puntos de experiencia, tienes que distribuirlos manualmente a los robots. No te los dan inmediatamente como en otros juegos Rpg, sino que cada vez que tu subas de nivel te darán unos puntitos. Te recomiendo que tu primer robot sea balanceado en "Energy", "Power", "Defense", etc, y los demás varíen más que nada en ataque y defensa.

-Lee los libros llamados "Inventor's Friend" que están en unos estantes café (para que los distingas), según el nivel de experiencia que tengas, te enseñará como hacer ciertas armas e ítems. Aquí no compras armas en cada ciudad, como en otros juegos, las debes hacer. ¡Ahhhh!, casi se me olvidaba, no pretendas leer un libro que sea de nivel superior al actual, no te enseñará NADA (por ejemplo, si tu tienes Lv.23 y lees un libro del inventor de Lv.30, te va a decir que es muy difícil de entender....¡LÓGICO!).

-Ten una buena cantidad de "CURE" (Recupera TODO el HP de tu robot.... aquí nada de "Potion", "Super Potion", "UltraMegaHyperSuperFantastic Potion"... ¡qué genial!), "REPAIR" (Repara a un robot hecho chatarra... para que me entiendan mejor "revive" a un robot), "CLEAN" (cura cualquier cambio de estado de tu robot) y "SMOKE" (escapas de las batallas), más de alguna vez los necesitarás. Las "BIG-BOMB" (hace cierta cantidad de daño a los enemigos), te va a servir sólo en el principio, más tarde serán un estorbo.

-Durante las batallas procura que tu robot no esté a espaldas de tu enemigo, porque sino el daño que le pueden proporcionar sería bastante mayor, ¡así que cuidado!. Pero como el mundo es redondo, tu robot también tiene sus ventajas, el daño va variando dependiendo si atacas de lejos (menor daño) o más cerca de tu enemigo (mayor daño). Te recomiendo que si tienes la oportunidad, ataca a los jefes por la espalda para que el daño sea mayor.

-Con respecto a las técnicas que pueden hacer tus robots, intenta combinar todas las que sean posibles. Hay algunas que pueden hacer gran cantidad de daño, pero gastan mucha carga del robot.

+-----+  
|6.HISTORIA |  
+-----+

Eráse una vez en el Universo un planeta llamado Quintenix, y una ciudad de éste llamada "Rococo". Rococo era una ciudad pacífica y próspera... pero no por mucho tiempo. Un día aparecieron los "Hackers" (chicos malos) causando caos y desorden en la ciudad. Mientras tanto, un padre y su hijo se dirigían a Rococo... ellos son

el Dr. Akibahara y su hijo. ¡La historia recién comienza...!

+-----+  
|7.LA AVENTURA (CAMINATA) |  
+-----+

Estás durmiendo tranquilamente, pero sientes que alguien te llama, después de tanta insistencia te despiertan con un ruido fuerte. El Dr. Akibahara te dice que has dormido durante mucho rato y ha desempacado las cosas, y que Nagisa quiere conversar contigo. Después de conversar debes ir a la alcaldía, que está al norte de la ciudad.

Al llegar a la alcaldía anda a la oficina del Mayor (Alcalde), conversa con el Sr.Alcalde, y te dirá varias cosas, hasta que te nombra ciudadano oficial de Rococo. Ahora vuelve a la casa , allí estará el Dr. Akibahara y Nagisa, el Dr. te dice que se irá de Rococo por los disturbios que hay (¡te lo dije antes..... quería paz!) y si necesitas ayuda, anda a su hogar.

Después de que se retire junto a su gato "Kurogane", hay un libro rojo en la mesa que debes leer. Este libro te enseñará nada más ni nada menos que a CREAR UN ROBOT. Este texto dice que los robots son amigables, y pueden ayudar en cosas con los humanos, además no son juguetes.... en realidad no dije lo que decía textualmente. Al final de la página del libro hay 2000 Gp, luego habla con Nagisa. Sigue a Nagisa, y llegarás a una "Invention Machine", en donde debes crear un robot (para crear un robot presiona el botón de acción, que por defecto es "A", ahora selecciona el cuarto ícono).

Para crear un robot te pedirán 2000 Gp (¡ohhh que coincidencia!). Verás como hacen el robot, y luego debes ponerle un nombre. Al terminar debes programar los puntos a tu robot (el sexto ícono de La Invention Machine). Mi recomendación es que le dejes 2 puntos paracada parte(Attack, Defense, Evade, etc... a excepción de la energía, que serían los puntos restantes). Después que subas de nivel, ¡no olvides programar a tu Robot!

NOTA: Para el segundo robot se requiere pagar 3000 Gp; y para el tercer robot, 4000 Gp.

Luego Nagisa te dará el "Transceiver", un ítem que te permite comunicar a Nagisa para salvar el juego o pedir algún consejo.

USO DEL TRANSCEIVER: debes equiparlo y presionar el botón que asignaste para usar los ítems ("Use item"), por defecto es "Y". Si no me entendiste has antes lo siguiente:

- 1- Presiona el botón de menú, que por defecto es "X".
- 2- Ahora entra en el primer ícono
- 3- Selecciona el "Transceiver", luego presiona el botón de

acción nuevamente... y ¡listo!. Sigue estos pasos para cualquier otro ítem que quieras equipar.

(Estoy preocupado por los jugadores Rpg novatos. ¡Ojalá me comprendan los jugadores más experimentados!)

Siguiendo con la aventura, después de abandonar tu casa, sal de Rococo y dirígete al hogar de tu padre ("Father's House")

---

"Father's House".

---

Vas a distinguir de inmediato este lugar, pues al estar en el mapa, se abre el camino hacia esta casucha. Entra al hogar, y verás al Dr. Akibahara con un Hacker. Este Hacker le habla acerca que si se quiere unir a su grupo, ofreciéndole múltiples beneficios, pero el Dr. Akibahara se niega, y le muestra su última invención que es unatrompeta, pero el pedazo de idiota del Hacker cree que era una trompeta común y corriente (dice que era un integrante de la banda de la Univerdidad), pero a fin de cuentas se lleva un inmenso susto.

Ahora que ya se fue el Hacker, ve a conversar con el Dr. Akibahara, tendrán una larga conversación, y te dará un ítem: el "SurpriseHorn".

Por cierto, en este hogar está un "Inventor Friend" por si estás en Lv.1 (en otra sección diré que te enseñan los "Inventor's Friend" en cada nivel).

Ahora sal de la casa, y te encontrarás con el Hacker que conversaba con el Dr. Akibahara, y te dirá que tiene ordenes de tomarte como reo, por el rechazo del Dr. Akibahara para trabajar con los Hackers.

Ahora debes luchar con él.

\*\*\*\*\*  
(Ni es jefe...pero bueh, por si las moscas)

-----  
Jefe: CMDR  
Dificultad: Muy fácil  
Megs (EXP):  
-----

¡Un tipo bastante fácil!. Si quieres una victoria segura dale con la Bomb 1 pero lo más cerca posible (por si no sabes en el comando "Attack" o sino presiona solamente "X")

\*\*\*\*\*



Ya derrotado el Hacker, se irá llorando como un bebé. ¡Has ganado tu primera batalla!... pero te reitero que es solo el comienzo. Ahora vuelve a Rococo.

---

Volviendo a "Rococo"

---

Verás a dos personas con un policía conversando acerca de unos chicos que se encuentran en una cueva, y ellos saldrán a su búsqueda. ¡Ahhh rayos! ¿Por qué?. Bueno el motivo es que estos niños querían espiar a los Hackers (conversa con un chico que está casi al llegar a la alcaldía, y se "le caerá el cassette", o sea contará la verdad). Se supone que el Dr. Einst fue a ayudar también.

En marcha, ahora hay que ir a la cueva ("Cave") .

---

"Forest"

---

Para llegar a la cueva, debes cruzar el bosque ("Forest"), y luego el río ("River"). Es un lugar prácticamente corto, pero obviamente con enemigos como el ya conocido "Cmdr" , "Mushroom" , "Mine" , estos enemigos son fáciles, el problema es cuando son muchos, allí ataca con armas que no te ocupen mucho tiempo en volver a atacar (como la que usas con el botón "R", la Sword 1, pero recuerda atacar frente al enemigo para que el daño sea mayor).

---

"River"

---

En esta otra parte, que por cierto está llena de enemigos como los anteriores que nombré más "Gel" y "Rushbird", el camino para llegar a la cueva es así: sube, cruza el puente hacia la izquierda, ahora baja las escaleras y luego sigue para arriba.

---

"Cave Mouth"

---

Bien, ahora dirígete a la entrada de la cueva, y verás al Dr. Einst tramando algo, en realidad quiere detonar su última invención que es una bomba especial, para rescatar a los niños perdidos... todo va bien, pero nuevamente el pasadizo se bloquea, y las personas (¡Hasta la policía!) se retiran...

Hay otra entrada, sal de la cueva y dirígete a la izquierda, luego sube, y verás una fisura bastante grande, debes lanzarte. Sigue hacia arriba hasta llegar al siguiente "cuarto", ve a la izquierda, y toma el "Rusty Drill", anda a un R&D (ojalá estes pronto a subir un nivel, para no hacer el atado de volver a la cueva de nuevo), y combina un Clean con el Rusty Drill, que de esto saldrá un Drill, ítem IMPORTANTÍSIMO sobre todo en la parte que vamos ;NO OLVIDES EQUIPARLO!.

Seguimos en el mismo sector donde encontraste el "Rusty Drill", sube y te encontrarás con un pasadizo bloqueado, usa el Drill aquí, y podrás seguir adelante, y veras otro pasadizo bloqueado, que al usar Drill, encontrarás a los chicos que estaban perdidos, todos le echan la culpa a Carl (el de pelo verde) de estar perdidos, perfora OTRO pasadizo bloqueado que esta arriba para que los "enanos" vuelvan a Rococo, todos salen menos Carl que te dice "todo estará bien", él volvera por su cuenta...confiamos en él.

Vuelve a Rococo.

---

"Rococo"

---

Llega a tu casa, Nagisa te informará que el Mayor quiere conversar contigo, debes ir a la alcaldía (ayuntamiento). Habla con el Mayor, que agradecerá el haber salvado a los niños, y te dará 1000 Gp como recompensa.

Ahora sal de ahí, pero la secretaria te quiere decir algo, conversa con ella, y te darás cuenta que la secretaria es la mamá de Carl: te informa que su hijo no ha llegado todavía a casa, y no es de extrañar que sea tan porfiado... ¡qué bastardo el maldito enano!.

Pero no queda otra, debes rescatarlo... :(

Al salir de la alcaldía Nagisa te llamará, porque el Dr. Akibahara está en casa. Anda, y te dirá que irá de viaje junto a Flavon, y volverá en un tiempo más. Hmm... sospechoso eso, ¿eh?.

¡No te olvides que debes rescatar a Carl, así que volvamos a la cueva!

---

"Cave Mouth"

---

Entra a la cueva (no en la fisura), y verás que las cajas que contenían bombas están vacías, ¿sospechoso?, perfora la entrada de la cueva, en la parte donde el Dr. Einst detonó sus bombas anteriormente, y sigue. En los dos siguientes sectores, hay items y dinero y los mismos enemigos más "Spider". Al llegar a la parte donde fluye un río, ve por la derecha, y se oirá una explosión, sigue hasta llegar al sgte. cuarto, baja por las cuerdas. Hay enemigos, los "Cmdr", ¡cuidado con algunos!, sigue abajo, en esta

parte verás a un cangrejo, Metacrab, que habla acerca de una chica y un niño, deciden tomar y buscar un tal "Tetron".

Después avanza hacia abajo, y hasta que llegues a un sector donde hay un hacker protegiendo una entrada, debes equipar y usar el "Surprise Horn" aquí, se moverá un poco, la idea es correr hacia abajo y seguir por la parte estrecha y alcanzar la entrada.

Un hacker te preguntará si eres un trabajador nuevo, dile que sí, y verás que hay un chico de pelo rubio que te pedirá una llave, para poder liberarse. Anda a la derecha, y sube en el carrito derecho, en ese cuarto hay un Scrap 4. En el sgte. cuarto, que está plagado de enemigos por cierto, hay un hacker protegiendo la entrada al baño de Metacrab, insístele y deberás pelear con él. Es fácil vencerlo, no hay mucho problema.

Ahora estas en la parte anterior al baño, Metacrab reclama para que suban la temperatura, bueno satisface sus deseos, pero EXAGERADAMENTE, presiona 5 veces el botón de la máquina azul que está al frente tuyo, y la puerta se abrirá. Verás a Metacrab desmayado, aprovecha y toma la "Key" del estante, además hay un "Cure" y un "Clean". Sal de este cuarto, y de repente, una computadora se encenderá, un tipo quiere ubicar a Metacrab, anda y respóndele. Después de hacer eso, vuelve donde estaba el chico rubio, equipa la "Key", y habla con él.

Te dará las gracias, y con respecto a Carl no sabe acerca de él, y dice su nombre que es Kotetsu.

Ahora vuelve al cuarto por donde llegaste descendiendo de la cuerda, hay un hacker protegiendo el cuarto donde Metacrab vigila a los intrusos, pelea con él, y podrás entrar. Dirígete a la derecha, y entra. Verás a Carl lanzándole bombas a Metacrab (¡ él sacó las bombas que estaban al principio de la cueva!), pero no le pasó nada a Metacrab, e indignado decide pelear contigo.

Unos consejos antes, primero debes estar al menos en nivel 6, porque tus robots deben estar en condiciones para pelear con él (¿distribuiste los puntos a tus robots?), además que aprendes a crear el "Shield 1", equipaselo a tu(s) robot(s), reemplazalo por el Shot 1, no sirve de mucho ésta arma. Tus armas, sobre todo "Bomb 1" deben estar en Nv.8 al menos

\*\*\*\*\*

-----  
Jefe: METACRAB  
Dificultad: Fácil/Mediana  
Megs (EXP):  
-----

Siguiendo mis consejos, con el Shield 1 puedes resistir más los ataques, usa Bomb 1 en él. Cuando aparezcan los cangrejitos, usa una Big Bomb para destruirlos, son molestos. ¡Cuida la energía de tu(s) robot(s)!. De esa forma, el tipo será una basura, lo eliminarás en unos pocos turnos.

\*\*\*\*\*

Ya derrotado Metacrab pedirá perdón, y te habla acerca del Tetron, que está dentro de la cueva, y te regala 1000 Gp, luego huye.

Sigue

a Carl, que te dirá donde están los tesoros de los Hackers. Toma un tesoro, sea el de la izquierda o la derecha, recibirás siempre el Scrap 1; y Carl, el Litho. Vuelve a Rococo.

---

"Rococo"

---

Entra a tu casa, Nagisa te informará que hay un niño esperándote, es Carl que te dice algunas cosas y te da la "Stone 1" que la considera insignificante. Ahora Nagisa te dice que Kurogane (el gatito) salió afuera, pero no ha vuelto, te pide chequear en la casa del Dr. Akibahara.

---

"Father's House"

---

¡En la entrada de la casa está Kurogane!, pero te despoja de ahí. De repente aparecen unos hackers saliendo de la casa. Ahora ingresa a la casa y lee la carta que te dejó el Dr. Akibahara. En una parte de la carta te dice que en caso de que no volviera "hicieras lo que siempre te decía"... ¿no era ir a la tumba de los Akibahara? ( eso lo saqué por deducción...). Sal de la casa, y anda a la tumba ubicada a la derecha. Se abrirá una entrada. Dentro hay un Shield 2, Axe 1 y 1000 Gp, y enemigos como los "Monk". Sube algunos niveles aquí. Dirígete a la puerta ubicada arriba, y aquí aparecerá un fantasma... él es Rask, te habla del Tetron que es una piedra dividida en 3 partes, tiene poderes sorprendentes, y te pide encontrar las piezas del Tetron antes de que caigan en malas manos.

Te habla que hay una pieza en la casa del Count Prinky, ubicada al este del "Forest of Illusion". ¡En marcha!, se abrirá el camino para entrar al bosque.

---

"Forest of Illusion"

---

Sinceramente... esto no es un bosque... ¡ES UN LABERINTO!, te advierto de inmediato que fácilmente te puedes perder. Te diré como llegar la casa del Count Prinky: primero ve hacia arriba, en la

sgte. pantalla a la izquierda, luego abajo, luego a la derecha, y finalmente una pantalla hacia arriba. Te encontrarás con una chica, ella es la reportera de Rococo, Mint. Te pregunta si quieres acompañarla, no seas mal educado y dile que si (¡jaja!), ahora anda a la sgte. pantalla de arriba varias veces, hasta que la pobre tipa se va a aburrir, y querrá ir sola. Bueno que más da sigue una pantalla más al norte, y llegarás a la casa del Count Prinky.

---

"Old House"

---

¡Al fin!, pero esta es una de las partes más largas del juego así que prepárate. Entra a la casa, y un viejo jorobado, cuyo nombre es Igor, te tratará como un invitado y te pregunta si quieres descansar, debes seguirlo, hasta llegar al cuarto, entonces acuéstate. Tendrás un sueño extraño en donde se ve a Rask, Count Prinky e Igor, hablando acerca donde Count va a esconder la piedra brillante de Rask, quedarás en misterio porque Rask te sorprende y luego despiertas. Ahora sal del cuarto, y verás a Igor nuevamente.

Debes seguirlo, entra a la puerta: la idea es que NO TE VEA (¡en este cuarto hay un Shot 2 y un Inventor Friend Lv.8!), espera a que desaparezca y abra la puerta, y oirás una conversación detrás de la puerta. Ahora entra, y verás nuevamente a Mint algo molesta, mejor sal de este cuarto, pero oirás un grito, entra de nuevo al cuarto en donde estaba Mint, y examina el lado derecho de el estante (bueno, donde están los libros), y luego aparecerá una escena en donde el Count Prinky describe su casa. Ahora aparecerá un agujero, y lanzáte hacia abajo. Verás a una muñeca que te pregunta por la piedra que tienes, pero luego se va.

Aquí hay algunos enemigos, mejor sigue. En el siguiente cuarto verás a Mint junto a un anciano, ese anciano es Flavon, un amigo del Dr.Akibahara, que te dice acerca de Akibahara, que fue a buscar las partes del Tetron. Típico de los ancianos, padece de algún mal físico (¡sorry por ser tan cruel!), así que debes buscar su medicina, que la tiene su perro blanco, que le gusta mucho las cosas brillantes. Ahora avanza hasta salir del pozo.

En el sgte. cuarto verás al Count Prinky, pidiéndote despojar una peste blanca que está detrás de la puerta, pues dile que sí y entra, sin antes equipar la "Stone 1", al encontrar al perro y "conversar" con él, te seguirá.

Luego vuelve al lugar donde encontraste a Flavon, te agradecerá por traerle la medicina, y te dará "Light", una linterna bastante útil.

Ahora, si vuelves al cuarto anterior en donde estaba el perro de Flavon (¡hey en ese cuarto hay una puerta que te lleva a un R&D!), aparecerá nuevamente Count Prinky avisándote la existencia de un pasadizo secreto.

Este pasadizo secreto se ubica en el pozo, lo vas a distinguir porque es un cuarto en donde hay un pasadizo

bloqueado, y en una parte hay un switch "inalcanzable", ponte en la pared que está delante de ese switch, y luego examínala, hay un pasadizo secreto, aprieta el switch, y baja por la escalera que antes estaban bloqueadas.

Verás a tres hackers muertos de susto, y para que se retiren de la puerta equipa y usa "Surprise Horn". Luego llegarás a un cuarto en donde está Mint junto a un Hacker (también muerto de miedo), debes sacar de ahí a Mint, hazlo prendiendo y apagando la luz varias veces, en un switch que hay abajo del sector en donde están Mint y el Hacker, ahora conversa con Mint, que te avisará que los hackers andan en busca de una llave que la tiene el perro de Flavon. Mint bastante alterada irá a buscar a Flavon, tu igual debes hacer lo mismo. Recuerda lo que te dijo Flavon (que iba a descansar en el West Hall). Esto queda a mano izquierda en el cuarto donde se te apareció Count Prinky.

En este cuarto hay enemigos ("Cmdr"), ve hacia el siguiente cuarto de abajo. Anda al primer cuarto que ves a la izquierda, está reposando Flavon, pero un Hacker le insiste preguntarle donde está la llave a la torre del reloj ("Clock Tower"), Flavon se niega a decirle, luego el Hacker te sorprende y debes pelear con él. Es bastante fácil, no hay mucho problema.

Ahora conversa con Flavon, te dirá que en realidad no se acuerda donde está la llave, pero solo recuerda que Parsley (el perro blanco) la llevaba... y bien ¿cómo hablar con los animales?.

Oh my God!, que juego tan fantástico, aprendes a crear "Relay", un ítem que te sirve para hablar con los animales. De inmediato anda al R&D que estaba en el cuarto donde encontraste a Parsley, y crea el "Relay" (es barato, cuesta solo 20 Gp). Ahora vuelve al lugar donde se encontraba el pozo, verás a Parsley por ahí husmeando, acuérdate de equipar el "Relay", y conversa con el perro. Parsley te dirá que investigues cerca del pozo si quieres encontrar la llave, bueno ahora dirígete a la parte trasera del pozo (por favor: ¡NO DIJE ENTRAR AL POZO!... aunque debo aceptar que también caí como lo dice el perro y entré al pozo...), examina y justo encuentras "Key" (la llave).

Por fin puedes ir a "Clock Tower", para acceder debes ir al cuarto antes de que llegarás a la pieza de Flavon (aprovecha de analizar los cuartos cercanos, pues en uno hay 500 Gp, y en otro hay una "Sword 2", este cuarto lo puedes distinguir porque hay un robot caminando). Pero (considerando el cuarto de que te hablaba hace poco), además de sus varias puertas que tiene, hay una que te conduce al salón principal de la casa, esta puerta se encuentra caminando a la derecha, y luego hacia abajo, ¡presto! encuentras la puerta que te lleva a cuarto principal (¡ojalá me hayas entendido!).

Bien, ahora sal de la casa y dirígete caminando en dirección norte, hasta que encuentres una cerradura, equipa y usa "Key" para abrir este cuarto.

Al entrar verás un switch, úsalo para abrir la puerta, sigue y verás tres puertas: una que está cerrada (¡te advierto de inmediato, puedes abrir esta puerta y tomar un "Scrap 1" pero repentinamente la puerta se cerrará, para volver a abrirla debes vencer a los dos enemigos a tu alrededor ¿OK?), una arriba y otra a la derecha. Necesitas ir a la que está hacia arriba, baja, y luego sigue hasta

una puerta que está al este. Aquí hay OTRO switch que al usarlo te permitirá abrir una puerta que estaba cerrada, te darás cuenta fácilmente (si fuiste observador en el cuarto anterior había una), y hay como un hueco en donde te debes lanzar, y encontrarás un switch que debes pisar. Anda hacia arriba y encontrarás a Mint en frente de un ratón. Equipa "Relay", conversa con el ratón, después de que se terminó este embrollo, puedes usar el switch de este cuarto para abrir la puerta en donde hay un "Scrap 1".

Ahora al volver al cuarto de las tres puertas (el principal de la "Clock Tower"), ¿recuerdas que en el sgte. cuarto habían barricadas bloqueando el camino?, pues como ya has pisado el switch de un cuarto previamente señalado, puedes pasar y dirigirte a la izquierda, en donde hay (¿otra vez?) un switch, que abrirá otra puerta cerrada del cuarto anterior.

Entra a esa puerta, y graba tu juego. En el cuarto siguiente que es el cuarto de las muñecas (¡no te olvides de presionar el switch que está al lado de la puerta!), verás a muñecas, que a la larga era la misma que veías repentinamente en ciertas ocasiones anteriores, te despojaran del cuarto. Bueno se persistente, no te dejes vencer y entra de nuevo, pero esta vez el ratón que salvaste te devolverá el favor, y la muñeca arrancará. Anda al siguiente cuarto, y baja en una cadena que está en los mecanismos. Hay un puerta cerrada, basta con apretar un switch que está a la derecha, y entrar a la puerta. Hay un hacker intentando sacar la piedra que tiene la muñeca, pero la muñeca no se deja llevar y el hacker asustado se aleja, ahora debes luchar con ella.

\*\*\*\*\*

-----  
Jefe: MAMURANA  
Dificultad: Difícil  
Megs (EXP):  
-----

Es bastante molestosa, pero he aquí mi siguiente estrategia:  
Deberías tener al menos unas 15 "Big Bombs" y "Bomb 1" en nivel 9, además de que alguno de tus robots tenga equipado "Shield 3". Usa Bomb 1 cuando esté sola, casi siempre saca unos dobles, para distinguir a la original usa una Big Bomb, y luego repite la jugada, cuantas veces sea necesaria. ¡Mucho cuidado con el rayo que lanza, quita bastante energía!

\*\*\*\*\*

Ya vencida Mamurana, debes examinarla para que te dé la "Stone 2" (¡POR FIN!). Ahora el Hacker que estaba inmovilizado se retira prefiriendo la vida libre, luego te toparás con Mint, que al fin logra su objetivo: saber que querían los hackers. Finalmente te estará esperando Flavon para conversar contigo.

-----  
"Rococo"  
-----

Ya en casa de Flavon, él te contará lo que le pasó a tu padre. El Dr. Akibahara iba en busca del Tetron, cuando iba de viaje junto a Flavon, pero en medio del camino se les aparece un hacker, Akibahara intenta detenerlo, mientras Flavon corre, pero de repente se oye una explosión, en donde Flavon perdió contacto con Akibahara.

Después de contarte todo, vuelve a tu casa, y Nagisa te dirá que ha llegado carta... es una invitación a un lugar llamado "South Island".

Ahora sal de Rococo y dirígete al muelle ("Harbor"), al oeste.

---

"Harbor"

---

Entra a la casita, y conversa con el pescador, después sal de ahí y conversa con el nativo, finalmente súbete al barco.

---

"Pier"

---

Conversa con el nativo, y luego síguelo.

---

"Village"

---

Al llegar verás a los nativos, y no faltó la "pinturita" ( vocablo que significa "estar en todas las partes que vas") llamada Mint, te dirá que también fue invitada, pero cree que los habitantes de esta isla tienen alguna conexión con los hackers... hmmm, ¿sospechoso?. Pero bueno, en una "posada" (por así decirlo) está el alcalde de "Rococo", que no te dirá cosas muy aportivas.

Conversa con el resto de la gente, y entra a la casa del "elder" (Elder's house), que no te tratará muy bien, porque están preocupados por una deidad.

Desde ese momento, la casa del Shaman (Shaman's House) está abierta, aquí es el lugar de culto a la deidad, pero no te deja investigar en la estatua de la deidad... más sospechoso es este lugar (bueno aquí terminan mis cosas pocas aportivas).

Anda a la "posada", y conversa con el nativo de allí, y duerme en la cama de la izquierda. Soñarás con un robot que te llama.

Al despertar sal de la posada, conversa con el nativo que está en la entrada de la villa, y sal afuera.

El mapa te mostrará otro lugar: "Volcano"



---

"Volcano"

---

Antes de llegar a la cima, toma 300 Gp y un "Celtis 1" que están por ahí. Sigue al guía, y baja por la cuerda, sigue hasta la izquierda, hasta que el guía dice que eres el mensajero de la deidad, y lo más probable que seas un sacrificio... ¡Malditos sean!.

Repito, debes seguir a la izquierda, hasta encontrar un pasadizo. Cuidate de los "Powermole", unos enemigos bastante molestos. Sigue hacia arriba verás una entrada, anda y encontrarás a un hacker, te preguntará si eres el nuevo sacrificio, luego serás capturado...

---

"Bio Lab"

---

Al conversar con las personas a tu alrededor, ya confirmarás que este viaje era una trampa (¡oh no nos dimos cuenta!... en tono irónico), la idea ES SALIR DE AQUÍ. Presiona el switch para invertir el sentido del transportador, al salir de ese cuarto, hay otro switch (te servirá para más tarde). Luego sube, SIN QUE TE VEAN LOS HACKERS, luego a la izquierda, baja las escaleras y entra al baño ("Toilet"). Encontrarás dos hackers (además de verlos haciendo... sus necesidades biológicas) conversando acerca de las personas secuestradas de Rococo, y también de una máquina que convertía en ratón a quién se oponía al nuevo jefe. El hacker te sorprenderá, además de preguntarte si vas a decir lo que escuchaste, dile que no ("I won't say nothing"... algo así), te pondrá un sello ("Stamp") en la mano. Bien, con esto puedes acceder a otras partes del laboratorio.

Como ya presionaste el switch que antes mencioné (el que estaba cerca de un hacker que vigila... de los varios que hay, es el del principio), dirígete al transportador de arriba, luego al de la izquierda. Verás un transportador que te guía hacia abajo, anda y presiona el otro switch, que invertirá el sentido. Sigue arriba, hay un switch, más tarde lo debes utilizar. Habla con el hacker, que te dejará pasar ahora que tienes "Stamp". Este cuarto esta lleno de enemigos (Cmdr. y Minicom, éste último al desintegrarse hace una gran cantidad de daño a los robots), hay Gp aquí.

Entra al sgte. cuarto, hay una puerta cerrada, pero puedes oír una conversación, hablan acerca de un plan para obtener trabajadores de Rococo, y de una nueva invención. Quién está detrás de la invención es nada más ni nada menos que ¡¡ EL Dr. EINS!!.. Los próximos planes de Eins y co. serán secuestrar al alcalde. Luego un hacker es castigado por estar escuchando... Ahora vuelve al baño, y te topará con Kotetsu, el cual te mostrará la salida del laboratorio. Entra donde te dice, y saldrás al volcán.

---

"Volcano"

---

Este es un buen lugar para subir niveles, te advierto que los enemigos que vienen más adelante son bastante difíciles. Ya al estar aquí investiga el lugar, y encontrarás una "Cure", sigue hasta abajo y entra al pasadizo izquierdo, ahora baja nuevamente. Otra vez anda hacia abajo, después a la izquierda, y baaaaja las escaleras que vienen.

Mágicamente aparecerás en la casa del Shaman (¿?)

---

"Village"

---

Sal de la casa y conversa con el nativo, el cual se sorprenderá de salir vivo del volcán. Ahora anda a la casa del Elder. Te dirá que según el Shaman, la deidad quiere como sacrificio a una chica bonita. Justo aparece Mint, que pregunta acerca del sacrificio (¡que necia!), pero es interrumpida por el Elder, que ordena encerrar a Mint y también a ti en una caja, para ser sacrificados a la deidad.

Aparecerás en una especie de templo, pero más tarde vendrán unos hackers y llevarán la caja al laboratorio de nuevo.

---

"Bio Lab"

---

Al salir de la caja verás al Dr. Eins, quien se pondrá a discutir con Mint, pero el cobarde de Eins se arranca... afortunadamente Mint sale a la busca de él. Toma la llave que está en la capsula, y antes de que te vayas, hay un "Inventor's friend Lv.16", por si acaso. Siguiendo, sal de ahí, y anda a la puerta cerrada ubicada al noreste del cuarto donde estaba el baño (lo podrás distinguir porque hay un ratón al lado de esa puerta), y usa la "Key" en esa puerta. Hay dos pasadizos, el de arriba es el "Casino" de los hackers (donde comen, no donde juegan blackjack, ruleta, etc), y el de la derecha, al que debes ir por ahora. Ya al ir por el pasadizo de la derecha, debes seguir y bajar las escaleras. ¡Ten cuidado con los sensores! (si te detectan, los hackers te perseguirán.... al puro estilo "Metal Gear") ahí 800 Gp en este lugar, anda a la puerta de arriba, ya en el sgte. cuarto, ve a la izquierda y entra en la puerta que se te presenta.

En este cuarto puedes:

i) Bajar las escaleras, ir a la derecha, en el sgte. cuarto hay un "Scrap 4", sigue más a la derecha hasta ver una puerta, ábrela y entra. Encontrarás con 298 Gp c/u y un "Scrap 7". Al bajar hay un "Clean", y una puerta protegida por tres hackers (¡RECUERDA ESTE LUGAR POR FAVOR!).

ii) Si vas a la izquierda, hay 600 Gp

iii) Si omites la escaleras y sigues de largo (hacia la izquierda) hay un R&D para personal no autorizado (¡RECUERDA ESTE LUGAR TAMBIÉN!)

Ahora vuelve al baño (Toilet), en donde encontrarás a Mint. Te dice que el Dr. Eins desapareció en el sgte. cuarto, ella no quiere ir a la siga porque está en un baño de hombres (¡que excusita tiene la niña ésta!). En el siguiente cuarto un hacker te habla que el baño de al frente es el baño ejecutivo ("Exec. Toilet") y además te narra acerca de Kotetsu que está en el casino. Ahora entra al "Exec. Toilet" (la puerta que ves en frente, no la que te lleva al volcán), acércate al inodoro, y cuando termine el "ruidito", baja. Dirígete hacia abajo nuevamente, verás dos sensores, pásalos, y anda a la puerta que te lleva a la derecha, luego baja las escaleras.

Estarás en el laboratorio secreto ("Secret Lab", otro punto clave que debes RECORDAR), en donde hay cosas sospechosas.

Pero bueno, ahora vuelve al baño en el lugar donde se encontraba Mint, conversa y te dirá que seguirá investigando. Ahora anda al casino ("Lunchroom"), conversa con los hackers que dicen necesitar de una persona que lleve la comida a otros lugares, ¡ah! y si hablas con Kotetsu te dirá acerca de unos lentes ("Chameleon Glasses"), lo malo es que los R&D son pocos accesibles aquí... pero falta poco para eso. Siguiendo, anda ala cocina, conversa con el chef. Te pregunta si tienes tiempo, dile que si ("Sure, I've got time"), ahora debes dejar la comida al R&D de personal "no autorizado".

¡¡Bien, ahora las cosas se hacen más fáciles!!, dirígete al lugar mencionado antes, examina la puerta, ahora ya puedes pasar. Si conversas con los hackers, te hablan de la invención del jefe: una máquina que convierten humanos en ratones. En este cuarto hay dos Inventor's Friend (Lv.12 y Lv.13). Lee el libro rojo, que te enseñará a crear "Glasses" (¡por fin!). Anda al cuarto de arriba, y crea "Glasses" (cuesta 10 Gp).

Vuelve al baño, y entra al "Exec. Bath", al descender, anda al cuarto donde estaba el "Secret Lab". Equipa "Glasses", y se verá una puerta, a la cual debes entrar. Lee el libro rojo, que contiene los "apuntes" de Eins, aquí varias dudas serán respondidas, como por ejemplo el porqué de los planes del Doc. Al finalizar de leer, te sorprenderá Eins, que se le dará la gana convirtiéndote en ratón.

Un consejo: no pelees con lo enemigos por ahora, pues no puedes usar los ítems en batalla. En este cuarto hay dos Inventor's Friend (Lv.14 y Lv.17). Sal del cuarto, sube las escaleras, ve a la izquierda y luego sigue hacia arriba, pasa los sensores y entra a la puerta derecha. Este es el cuarto de la máquina que crea los terremotos ("Earthquake Device Room", importante destacarlo), entra al agujero que está a la izquierda de la puerta cerrada. Sigue el camino, hasta salir y encontrarte con Mint (no te reconoce, pues

eres un ratón), háblale varias veces y repentinamente aparecerá Kotetsu, quién discutirá con Mint. Al terminar la discusión conversa varias veces con Mint.

Ella saldrá arrancando, ahora Kotetsu quiere hacer negocios contigo: como eres ratón, te pide conseguir dinero que está en el cuarto donde hay tres hackers, si se lo das te regresará a la normalidad. Ahora sal, tan solo hay una forma de llegar a ese lugar.

Tomemos como punto de referencia el "Lunchroom":

Sal hacia abajo, en el sgte. cuarto dirígete a la derecha, después a la puerta de arriba, ya estás en el cuarto donde está el agujero que te lleva al lugar anhelado que contiene el dinero.

Entra al agujero, y conversa con el ratón de la izquierda, te dejará pasar si es que dejas "accesible" la comida del casino. Ahora vuelve al casino, conversa con el único hacker que hay, debes vencerlo en una batalla, es muy facilito. Al vencerlo, primero conversa con un ratón que está cerca de la salida del casino, te dirá información de la máquina que crea terremotos (después yo te daré la secuencia, pero es NECESARIO conversar con este ratón para hacerla). Vuelve al agujero donde se encontraban el ratón que no te dejaba pasar, conversa con él y ahora te agradecerá por la comida accesible del "Lunchroom", ahora sigue el caminito, hasta encontrar el cuarto que tiene 3 cápsulas: una con la "Sword 4" (con esta espada puedes hacer una MONSTRUOSA combinación, en la sección "Cosas Extra" la explicaré), "Scrap 9" y los 5000 Gp que te pide Kotetsu.

Vuelve donde estaba Kotetsu, y dale los 5000 Gp, te dice que va a cumplir el trato si vas al "Secret Lab". Al llegar al "Secret Lab", conversa de frente con Kotetsu ... te regresará a la normalidad. Ahora que eres humano, debes activas la auto-destrucción de la maquinita que hace terremotos. Llega al "Earthquake Device Room", ahora la secuencia para activar la autodestrucción es: 3 veces el switch derecho y 2 veces el switch izquierdo. Sal del cuarto, te encontrarás con Mint, debes escapar junto a ella, y no te preocupes por los ciudadanos de Rococo, ya fueron evacuados.

¡Por fin terminas este complejo lugar!

---

"Volcano"

---

Mint te dirá que va al bosque a investigar más. Sal de aquí y anda a "Village"

---

"Village"

---

Todos los nativos fueron convertidos en ratones gracias al Shaman, y te avisan que el Elder está en peligro. Anda a la casa del Elder, en donde verás al Shaman discutiendo con el Elder acerca de un tesoro, todo esto finaliza con un Shaman convertido en ratón (¡ja!).

Conversa con el Elder, que te recompensará con el tesoro, para eso debes hablar con uno de los nativos que están cerca del Elder. Te llevarán al templo ("Shrine").

---

"Shrine"

---

Sigue hasta arriba, aparece el Doc. Eins de nuevo, que también anda en busca del tesoro, luego te despojará del camino. ¡Que desgraciado!, pero debemos seguir. En el sgte. cuarto hay un switch, písalo y dirígete a la puerta izquierda. Aquí verás 3 pasadizos, el verdadero, que es el de la derecha, examínalo y se abrirá. Entra, y verás otra puerta arriba que tiene un switch, písalo una vez. Vuelve y ahora puedes pasar hacia la izquierda, entra a la puerta. Estará Eins examinando un robot... ¡sí!, es el mismo que te apareció en los sueños. Conversa con Eins, te dice que está harto de ti (¿qué, acaso los jugadores no están hartos de él igual?) y te mandará su robot "Big Eye" a pelear.

\*\*\*\*\*

-----  
Jefe: BIG EYE  
Dificultad: Difícil  
Megs (EXP):  
-----

Resiste a las bombas (ni a "Bomb 1", "Bomb 2" hasta las "Big Bombs"). Es bastante fuerte hay que tener cuidado con él, llévate una gran cantidad de "Cure" (unas 25). Usa "Axe 1" en Lv.9 en él, y aléjate de vez en cuando de él, y ponte al medio para que falle al disparar los rayos.

\*\*\*\*\*

Al vencerlo, Eins humillado escapa. Ahora conversa con el robot, que se presentará como Napoleón... por lo que se vé te conoce. Sabrá que andas en busca del "Tetron", así que te la piedra que te faltaba: "Stone 3". Ahora deben salir también, síguelo pero ya no se puede escapar por donde entramos. Síguelo de nuevo, y hablale, quebrará una pared, lo va a repetir hasta quebrar la última pared te dice sus últimas palabras como cuidar la esperanza de Rask, así quedando como chatarra, toma sus restos ("Scrap A"). Este robot tiene que ver con Rask.... más adelante sabrás por qué. Al salir, estarás en el volcán, usa el camino para llegar a la casa del Shaman.

---

"Village"

---

Al salir de la casa del Shaman un nativo que el Elder está esperándote. Entra a la casa del Elder y conversa con él, te dará las gracias, y dicen haber visto a un tipo malo correr hacia la bahía, el nativo que está al frente de la posada (ronda por ahí) sabe donde fue. Anda conversar con ese nativo, que te dará más información, ahora sal de aquí, y el mapa te abrirá un lugar nuevo, que es la bahía ("Inlet").

---

"Inlet"

---

Conversa con Mint, te avisa que quien escapó era el Dr.Eins, pero por el apuro al muy estúpido se le quedó una cápsula que contiene un MUY útil ítem, que era su invención maestra: "Change", ahora te puedes convertir en ratón todas las veces que quieras. Después de tomar el ítem recibirás una llamada de Nagisa, avisándote que debes volver a Rococo, algo pasa. Ve que sucede, ahora vuelve a Rococo.

---

"Rococo"

---

Entra a tu casa... te llevarás una sorpresita pues hay un policía, ¡oh, oh!. Te toman como culpable por robar tres piedras valiosas, y que por orden del alcalde serás ¡DETENIDO!. Al estar "en cana" (¿¿POR QUÉ NAGISA NO HIZO NAAADAAA??), has sido detenido injustamente. La infaltable cárcel que en algunos Rpg's aparece, obviamente debes escapar. Primero equipa "Horn" y úsalo, cuando se acerque el policía, equipa "Change"... ahora tienes la oportunidad de salir de la prisión.

Vuelve a tu casa, ¿más invitados?, esta vez es Carl. Te dice que igualmente está molesto con el alcalde de la forma en que es con su mamá (¿?), así que quiere saber que pasa e ir a la casa del alcalde. Además te comenta que hay una forma de entrar, y está al Sur de la estación de policía (es una construcción pequeña).

Anda allá, entra y verás a Carl esperándote, te pedirá ayuda para derribar la puerta, debes dirigirte a él, como si estuvieras empujando, y después de varios intentos, la puerta se abrirá. Te recomiendo que antes equipes tus mejores armas: "Sword 4", "Axe 1", "Punch 2" y "Bomb 2" son geniales aquí, pues hay una variedad de enemigos resiste ciertas armas.

---

## "Tunnel"

---

La puerta de arriba, te lleva a una tiendita administrada por un ratón (carero), vende "Scrap's" y "Cure", nada más. Pero nos importa otra puerta, yendo a la izquierda, sigue hacia arriba (por aquí hay una "Cure") cuando veas una puerta al norte, entra. Hay una cápsula con 1500 Gp, al frente hay un agujero para ratones, equipa "Change" y entra. Sigue la ruta, hasta salir. Ahora sigue hacia arriba, y ahora a un pasadizo al noreste (no sigas arriba por ahora, porque ahora vas a buscar la llave para esa puerta cerrada), sigue hacia la derecha, entra al pasadizo, dirígete a la puerta derecha, hay una cápsula con la "Key" que necesitábamos.

Ahora puedes abrir la puerta, pero puedes hacer dos cosas:

i) Ir a una pared cubierta con piedras que puedes abrir con "Drill", al seguir encontrarás un "Scrap 2".

ii) Siguiendo, anda al pasadizo a la izquierda, sigue hasta encontrar una puerta que te lleve al este. Rompe el paso bloqueado, que está a la derecha de una puerta, entra y sigue hasta encontrar la cápsula que contiene otra "Key". También hay otro lugar que puedes abrir con "Drill" (arriba de la cápsula que abriste recién, sigue por el agujero, hay un "Empty Pack" que lo puedes combinar con un "Repair" para obtener un "Quick Pack"). Vuelve al cuarto en donde hiciste un agujero hace poco, y entra al pasadizo de la izquierda.

Sigue hacia la izquierda, hasta ver un pasadizo al que debes entrar, sigue de nuevo a la izquierda. En este cuarto, abre la puerta con "Key (antes investiga en el noroeste de este cuarto, y coge "Axe 3"). Anda a la izquierda, hasta ver un pasadizo, entra y finalmente sube la cuerda.

¡Uff, al fin has llegado!.

---

## "Rococo (Alcaldía)"

---

Bien, hay dos puerta, por ahora anda a la que no está protegida por el hacker, ahora sigue a la izquierda, equipa "Change" y entra al agujero. Al salir, conversa con los trabajadores, te dirán que la alcaldía ha sido tomada por los hackers. Después de conversar, sigue a la izquierda, hasta que veas a un hacker, convérsale 2 veces, y tendrás que luchar con él, como todos los "Cmdr" es fácil, ¡cero problema!

Al derrotarlo se abrirá la puerta, entra. Verás que al investigar los alrededores (y los siguientes cuartos) no verás nada interesante (una puerta cerrada, y nada más)... a excepción de un agujero que se encuentra entre unos maceteros. Equipa "Change", y sigue el camino, al llegar verás al Alcalde.... ¿ehhh? ¡DOS ALCALDES!, pero el que encontraste se considera verdadero... y así es. Pues te dirá que, Rosa estaba detrás del plan de robarte las piedras (¡y el macabeo le hizo caso antes!. ¡Qué tonto!). Tendrás un alivio al menos: el escondió una piedra en un lugar secreto. Si quieres saber donde está, debes sacarlo de ahí.

Ahora sal, y anda a conversar con Mint (está en la recepción), va a analizar al falso alcalde, pero no cree eso, y vuelve... pero te pide ideas para comprobar que el tipo NO es el verdadero alcalde. Si no mal recuerdas: ¿qué odia con toda su alma el alcalde? ¡PERROS!.

Bien, sal de la alcaldía, y háblale al perro que se encuentra al lado derecho (es un perro café con blanco, y no tiene amo), que te seguirá. Conversale a Mint de nuevo, que irá a entrevistar al alcalde falso, mientras tu le muestras al perro, sigue a Mint. Conversa con el alcalde falso... ni se da cuenta del perro... ¡ya está!, el falso alcalde se presenta como el Vice-comandante de los hackers (y admirador de Rosa), te mandará a su robot para pelear.

\*\*\*\*\*

-----  
Jefe: PAPAMECHA  
Dificultad: Fácil/Mediana  
Megs (EXP):  
-----

En comparación con "Big Eye", éste es muy fácil. "Axe 1" Lv.9, "Axe 3" y "Punch 2" Lv.7 al menos, le darán una buena paliza. Golpéalo y aléjate algunas veces de él (hacia arriba o haciaabajo), de repente va a quedar de espaldas, para hacerle más daño.  
\*\*\*\*\*

Al vencerlo examina el escritorio donde estaba puesto el Vice-comandante, y encontrarás la llave que abre el cuarto donde esta cautivo el verdadero alcalde. Libera al Alcalde, te dirá que la "Stone 1" la guardó en la parte baja de la chimenea, el cuarto de al lado izquierdo. Examina esa parte (antes puedes coger 2000 Gp, siempre y cuando converses con uno de los empleados del alcalde que estaban reos), se abrirá un cuarto secreto, y verás la cápsula con la "Stone 1".

Pero tu felicidad se irá al infierno, cuando Rosa te la quite repentinamente. Sal de aquí, Mint te dirá que Rosa escapó hacia la azotea, ubicada hacia al oeste. Sigue hacia allá, y Rosa escapará "agradeciéndote" recolectar las 3 piedras del Tetron... ¡qué sinvergüenza!. Pero algo se debe hacer, vuelve a tu casa, en las afueras verás a 3 niños hablando acerca de un cangrejo parlanchín, irán a "Harbor" a investigar.

¿Será Meta-crab?. ¡Vamos para allá!



---

"Harbor"

---

Conversa con el cangrejo, que es precisamente Meta-crab, se lamenta y te pedirá que lo liberes de esos niños. Conversa con un niño: te entregarán a Meta-crab, si les regalas un invento tuyo. Lo que quieren es "Horn", equípalo y úsalo, ahora conversa con los enanos que tomaran tu "Horn" y cumplirán el trato. Habla con Meta-crab, te contará que el Dr. Akibahara está siendo forzado a trabajar en la sede central de los hackers ("Hacker HQ"), y que si vas a ir, conversa con el pescador para que te preste un bote hacia ese lugar.

Conversa con el pescador, y sin ningún problema, dejará un barco a la derecha del que te llevó a "South Isle" para que vayas a la base.

Anda al barco, y llegarás a Snow Harbor.

---

"Snow Harbor"

---

Sigue hacia abajo, hasta que el mapa te muestre un nuevo lugar:  
"Snow Mt."

---

"Snow Mt."

---

No sigas a la izquierda, hay una cueva en donde sus cápsulas no se pueden abrir, por ahora. Tan sólo sube las cuerdas, primero a la cuerda derecha, al llegar las dos cuerdas sigue por la cuerda derecha (la izquierda tiene una "Cure"). Anda a la derecha nuevamente, sube otra cuerda, y ahora sí has llegado a la base.

---

"Base Ent."

---

¡QUE IRÓNICO, UNA BASE AÉREA SIN AVIONES!. Ok, primero entra a la base, hay una puerta cerrada, la llave está siguiendo hacia la izquierda, cuidado con el robot de vigilancia, que si te descubre llamará algunos hackers, y entra a la puerta que se ve ahí. Verás a 3 personas, conversa con ellos que te hablarán de una navecita ("Blimp") que quieren realizar los hackers. Sigue adelante en

donde encontrarás una "Key" para la puerta cerrada. Abre la puerta con "Key". Sigue a la derecha, y después hacia abajo.

Verás a unos hackers que están a punto de comer, pero no te dejan pasar.

Equipa "Change", y ahora pasa, te darás cuenta que la comida es Meta-crab, culpado por traidor. Búscate un asiento, y escucha al hacker, Meta-crab te reconoce, y los hackers van a pelear contigo por ser un intruso (¿o colado?). Pelea fácil nuevamente.

Al vencerlos, Meta-crab te agradece dándote su medalla de líder "Leader's Badge". Sigue al sgte. cuarto, hay un hacker resguardando la entrada, solo para líderes. Basta con equipar la "Leader's badge", conversar con el hacker y listo, ahora puedes pasar.

Sigue adelante hasta llegar a un cuarto donde hay un hombre y una nave. Conversa con él, te dice que el Dr. Akibahara fue llevado hacia la torre ("Tower"), que sólo es accesible por aire, y la navecita que está inventando le falta el motor.

Además, te dirá que es el papá de Carl.

Te pedirá un favor: mandarle una carta a su hijo. Se bueno y dile que sí ("Sure, I will"), y recibe la carta.

Vuelve a Rococo.

---

"Rococo"

---

Entra a la casa de Carl (dirección Este de tu casa), equipa "Letter" (carta) y háblale. Al entregar la carta te agradecerá, ahora sal pero antes quiere que le envíes una respuesta a su padre, pero no tiene papel y lo hará en el "Litho" que encontró en la cueva. Ya con esto, lárgate a la base aérea.

---

"Base Ent."

---

Dale el "Litho" al papá de Carl, se pondrá feliz no solo de ver las palabras de su hijo, estos son planos para crear un motor de navecita (¡SIII!), y de inmediato hará el trabajo. Al salir conversa de nuevo con este señor, y te dará "Blimp", la nave que necesitas para rescatar al Dr. Akibahara. Para usarlo: equípalo, y presiona el botón "B" para que puedas volar.

NOTA: desde ahora puedes hacer 3 cosas (dos "mini sub-quests" en los puntos a) y b)... y obviamente a lo que vamos, que es salvar al Doc Akibahara).

Esto es:

- a) Hacer un favor a una chica enferma (Por 3000 Gp)
- b) Ir a la granja (Por una "Blade 2")
- c) Por supuesto: ¡RESCATAR A AKIBAHARA!

- a) EL FAVOR: anda a la isla ubicada al suroeste del mapa, entra a la casa y conversa con el chico pelirrojo, que te pedirá buscar una flor ("Fever Flower") para sanar a la niña que yace en cama. La flor se encuentra en una isla al sureste del mapa. Al entrar a la casa verás al ¿;DR.EINS?!, ¿qué hace aquí?. Te cuenta que aquí naufragó, y quiere salir de esa isla cuanto antes. Te dirá donde está la flor si le regalas un "Scrap 7" (si no lo tienes compralo en la tienda de "Tunnel", en Rococo, el ratón carero te lo vende en 1500 Gp). Entrégale el "Scrap 7" el viejo lunático que cumplirá con su palabra, pero dice que está en un árbol detrás de la casa, se retira prometiendo otro siniestro plan. La flor se ubica exactamente en el árbol izquierdo, detrás de la casa. Al cogerla, vuelve a la isla donde se encuentra la niña enferma, y entrégale la flor al chico pelirrojo, te dará una recompensa de 3000 Gp por hacerle la paleteada.
  
- b) LA GRANJA: se ubica al este de Rococo. Primero entra a la casa, conversa con el viejo, te pedirá a buscar a Katrina (una de sus gallinas). Sal, equipa "Relay", conversa con todas las gallinas, y una te dirá que Katrina está escondida detrás de la casa. En efecto, anda al lugar indicado y conversa con Katrina que se rendirá y te va a seguir. Vuelve donde el viejo, por encontrar a su gallina te dará la "Blade 2".

Ahora bien: ¡A RESCATAR AL DR.AKIBAHARA SE HA DICHO!.

---

"Fortress"

---

Esta torre se encuentra al oeste de la base aérea. Entra y sigue derecho, en el sgte. cuarto conversa con el hacker (hay un "Celtis 2" por aquí), que te "comprará" el cuento de que vigilar es estúpido, entra para tomar un "Scrap 3". Ahora equipa "Leader's Badge", para entrar en la puerta de arriba, el hacker te deja pasar.

Verás a Rosa, un tipo con cabeza de calabaza ("Blackmore"), unos hackers y ¡el Dr.Akibahara!. Convérsale, pero no te reconoce, al parecer le fue borrada su memoria. Ahora búscate un puesto para escuchar a Blackmore, dice que harán armas usando el poder del Tetron. Ahora anda a cualquier puerta que estaba protegida antes (te lleva al mismo camino). En este caso, entra a la que está en la esquina izquierda, ya al entrar, toma una "Cure", sigue a la derecha y verás una puerta cerrada.

La llave está, yendo al sgte. cuarto, después hacia arriba y luego

a la derecha. Hay otra puerta cerrada y agujero, el cual debes entrar equipando "Change". Busca la salida, verás a Blackmore y Rosa quejándose contra a Akibahara, por algunos defectos supuestos del Tetron. Se ve que los Hackers están apurados, así que crearon un arma "a la rápida", y ya no les sirve la intervención de Akibahara.

Cuando se vayan, puedes leer unos "Inventor's Friend" que hay por allí y una llave. Vuelve al cuarto donde viste la primera puerta cerrada hace poco, abrela con "Key", toma los 1200 Gp de la cápsula, ahora baja las escaleras. Baja y baja, y aparecerá otro robot vigilante, toma una "Cure" y sigue a la derecha. ¡Ten cuidado con los enemigos aquí, ya empiezan a ponerse más fuertes!. En el noreste del cuarto debes ir hacia la puerta amarilla, ahora estás en el laboratorio de un tal Dr.G ("Dr. G's Lab). Conversa con el hacker "mateo" (el de la gorrita) que es el Dr.G. te contará acerca de su proyecto, que consiste en humanos que pueden ingresar a la red de computadores, pero primero quieren experimentar con un ratón (¡típico científico! ¡pobres ratones!, siempre son los conejillos de indias). Equipa "Change" y conversa con el Doc G, te mandará al computador.

Al estar dentro, verás como una especie de "blanco" (tiene forma de blanco cuando lanzas un dardo, a eso me refiero), que te lleva al laboratorio. Al volver, el doc se pondrá feliz porque su experimento fue un éxito.

Ahora intentará él mismo, pero de cobarde irá junto a su ayudante. Luego lee el libro rojo, que te enseñará a crear la invención del Dr.G: "Cyberjack" (puedes crearlo en el R&D que hay en el sgte. cuarto del Lab, cuesta 10 Gp). Ahora sal del laboratorio, pero sin bajar las escaleras, anda al noreoeste del cuarto y entra al pasadizo. Dentro hay 3 Inventor's Friend, y ahora equipa "Cyberjack" y entra al computador. Ahora dentro del Cpu, tomaré el camino que debes seguir, pues puedes también tomar una "Blade 2", por ahora analizaré el lugar exacto.

Anda al "bloque" de la izquierda, y luego al sgte. bloque de la izquierda, y verás al Dr.G junto con su asistente, perdidos en la red. Te pedirá que lo lleses a la salida, y ofrecerá a tu elección dinero o información. Es recomendable pedirle información (si escoges dinero, te dará 500 miseros Gp). Sigue y usa el bloque de la izquierda, y llega hasta el "blanco" para llegar al Lab. Al llegar te dará lo que le pediste. Si es información te dirá que la memoria de Akibahara está en la computadora central, protegida por un programa, y te dará la llave para el cuarto de la Cpu central. Sal del laboratorio, baja las escaleras, sigue a la izquierda y entra a la puerta. luego desciende dos veces, y luego sigue a la derecha, con "Key" abre la puerta cerrada.

Estarás en el cuarto del computador central, y entra al computador, equipando "Cyberjack" claro. Luego, usa el bloque celeste que se ubica al noroeste del cuarto, llegarás al lugar donde está el protector de la red (por así decirlo), llamado "Bugbug", al que deberás vencer para obtener la memoria del Dr. Akibahara.

\*\*\*\*\*

-----  
Jefe: BUGBUG  
Dificultad: Difícil  
Megs (EXP):  
-----

Dale con "Axe 1" en Lv.9, con la técnica "RRR", que hará el triple de daño. Si te cuesta bastante, puedes equiparle a tus robots un "Quick Pack". Ten a mano muchas "Cure", las vas a necesitar a menudo...

Al vencerlo, puedes acceder en cualquier computador de la red Hacker.

\*\*\*\*\*

Anda al "blanco", que te devuelve al cuarto de la Cpu central, Sal, luego baja hasta ver una puerta, entra ahí. Baja las escaleras, y anda al sgte. cuarto, verás a un hacker protegiendo la puerta del cuarto donde tienen cautivos a los prisioneros. Conversa con el hacker, que escuchará tu triste historia y se pondrá sentimental, y dejará el paso libre. Conversa con Akibahara, te dice que se siente mal por el láser que creo, pues puede generar caos en Rococo.

Antes de seguirlo, puedes leer "Inventor's Friend" que hay. Al salir, sigue a la derecha, donde Akibahara te espera. Hablale y anda al sgte. cuarto, los enemigos aquí son bastante fuertes (Knight's por ejemplo), es preferible evitarse algunas batallas. Sigue hacia arriba, abre la cápsula que contiene 5000 Gp, sigue nuevamente hacia arriba, verás a Akibahara de nuevo. Convérsale, y después baja las escaleras (¡cuidado hay Berets aquí, son muy resistentes, te puedes salvar si los atacas con "Axe 1" Lv.9), luego baja.

Anda a la puerta de la izquierda, hasta ver a Akibahara, él se encargará de destruir el láser, y te pide presionar el switch de drenaje del agua, que está al sur. Bien, baja, hay dos pasadizos: el primero tiene un "Scrap 9". Ahora sigue al pasadizo de la derecha, hasta llegar al cuarto de control del agua ("Waterworks"), presiona la palanca que está a la derecha. Sal de este cuarto, y desde ahora los enemigos van a aparecer de repente. Verás que ya no hay agua que en ciertos escaleras que no podías bajar. Anda al cuarto donde encontraste a Akibahara por última vez, baja las escaleras que hay cerca y toma los 1500 Gp que hay.

Ahora tomemos como punto de referencia el cuarto de la Cpu central. Al salir de ese cuarto, habían unas escaleras, ¿cierto?. Pues desciende por las escaleras, sigue a la derecha. En este cuarto, sube las escaleras, sigue y anda a la puerta. Anda a la izquierda, luego arriba y entra al pasadizo. Verás a un robot vigilante, trata de llegar rápido a la sgte. puerta, baja las escaleras y sigue hasta el siguiente pasadizo.

Avanza a la izquierda, hasta ver una puerta amarilla, a la cual debes entrar. Aquí verpas a Blackmore y Rosa analizando el Tetron, llega hacia donde están, pero antes Blackmore te descubrirá. Discutirá acerca del Tetron, y luego deberás pelear con él.

\*\*\*\*\*

-----

Jefe: BLACKMORE  
Dificultad: MUY Dificil  
Megs (EXP):

-----

¡Ufff, esta batalla es durísima!. Una arma útil, es el ya mencionado "Axe 1" Lv.9, con la técnica "RRR" (la del daño por tres), que comunmente le puede dar un golpe crítico de 500 pts.

Lleva hartas "Cure" y "Repair", además de equiparle "Quick Pack".  
Casi se me olvidaba que los atributos "Power" y "Guard" de tus robots deben ser muy altos de ahora en adelante, pues se vienen jefes muy competentes como este (es recomendable 80 pts. o más).  
\*\*\*\*\*

Al vencerlo, anda a la puerta de arriba, luego sigue a la izquierda hasta que veas otra puerta. Baja las escaleras, y luego sigue al pasadizo de arriba. Y luego sigue arriba nuevamente, hasta encontrar una puerta amarilla. Verás a Rosa junto al Tetron, convérsale y hablará acerca de Blackmore, pero él justo llega y con sed de venganza usa el láser para destruirlos a ambos.  
...despertarás en un lugar de aspecto diferente, llamado

¿¿ROCOCO??.

Si, ¡pero en el pasado!.

---

"Rococo" del pasado.

---

Entra a la casa del frente en lugar donde apareciste, una tal Polon vive ahí, y fue a buscar medicina a una persona parecida a ti. Debes conversar con Stella (la casa que está al oeste), precisamente te confundirá con la persona que está cuidando Polon... ¿quién será tu doble?. Antes de salir, puedes ir a la tienda ("Shop") y donar 5000 Gp al dueño, para así comprar ítems necesarios.

Esta ciudad también está amenazada por un grupo de ladrones... eso lo sabrás después, así que sal.

---

"Forest" del pasado.

---

Sigue derecho simplemente, en la cápsula hay un "Scrap 10". Debes seguir hacia "River".

---

"River" del pasado.

---

Aquí el camino igual es bastante lineal que el anterior. Aquí hay tan solo una "Cure".

---

"Cave Mouth" del pasado.

---

Entra y verás a una mujer rubia y un hacker impidiéndole la salida. Llegas justo a tiempo, así que vence al hacker. Al ser derrotado el hacker, te dirá que pertenece al círculo de ladrones... entonces los hackers andan detrás de los robos en Rococo, este grupo es comandado por ¿¿ROSA???

Con que sigue viva... bien la chica se acerca a ti, y se presenta como Polon, la chica de la cual hablabamos antes, que al igual que Stella, te confundirá con tu supuesto doble, y contará como lo rescató. Después volverán a su casa.

---

"Rococo" del pasado.

---

Polon te manda a descansar, pero no le hagas caso y sigue hacia arriba, verás en cama a alguien familiar, ¡es Rask!. Llegará Polon y se sorprenderá al ver dos personas iguales. Cuando se vaya, puedes leer 2 "Inventor's Friend", luego sal de la casa y conversa con el niño de pelo blanco. Te avisa que una chica te espera en "Shop" para conversar contigo, anda allá y conversa con la chica (cree que tu eres Rask) y se presenta como Cookie. Te dice que quiere tener una conversación menos confidencial, y te dice que vayas a su nave espacial en "Forest of Illusion"... ¡la nave espacial está oculta, por si acaso!. Y hablará de un tal Gateau, ¿quién será?.

---

"Forest of Illusion" del pasado.

---

Sigue derecho hacia el norte, luego a la derecha, y después arriba. Saldrás al mapa para continuar en otra sección de este bosque.

---

Continuación de "Forest of Illusion" del pasado.

---

Verás al Count Prinky e Igor buscando un lugar para construir una mansión (¿recuerdas la "Old House" supongo?? Desquiciado calabozo, ¿no?), pero te dicen que no quieren construirla aquí pues hay "algo" que lo impide. Chequéalo con "Glasses", y así es, la nave de Cookie. Entra a la nave ("Spaceship"), y luego a la puerta del medio.

Verás a Napoleón (el robot que te ayudó a salir del volcán), Cookie y Gateau. Después de conversar, Napoleón te "escanea", y no te reconoce como Rask, avisándole a los demás. Ahora sal, pero antes Cookie te pedirá (algo dudosa) que la lledes al lugar donde se encuentra Rask.

Al salir el Count Prinky te considerará como un mago, y te pide ayuda después.

Lo importante ahora es ir a Rococo.

---

"Rococo" del pasado.

---

Anda donde precisamente se encuentra Rask, Napoleón también vino a visitarlo, que se ofrece cuidar a Rask, nuevamente aparece en mal momento Polon, y se asusta al ver a Napoleón. Conversa nuevamente con éste robot, ahora Rask despertará y dirá que se estrelló junto a su nave espacial en la cueva, y una mujer le robó los planos de un motor y el Tetron. Napoleón le avisará lo sucedido a Cookie y Gateau, pero al escuchar este último nombre se aterriza bastante, pues cuando conversas con Rask, te dice que Gateau es bastante peligroso, y te pide detener a Napoleon.

---

"Spaceship" (en "Forest of Illusion" del pasado)

---

Conversa con Cookie. ¡Muy tarde!, Gateau y Napoleón se largaron hace rato a la cueva.

---

"Cave Mouth" del pasado.

---

Entra, sigue derecho hasta ver una pared cubierta con rocas, la cual puedes perforar con "Drill". Luego anda a la izquierda, después hacia abajo, y desciende las escaleras. Ahora sigue a la derecha (puedes ir a un pasadizo de abajo para tomar un "Repair"). Al subir verás dos pasadizos bloqueados, perfóralos para tomar un "Repair" y un "Clean". Luego verás a un hacker pegado a la pared... hay algo sospechoso ahí. Equipa "Change", el hacker abre un pasadizo secreto, así que síguelo y aprovecha de entrar. Al entrar, te darás cuenta que Rosa REALMENTE está aquí, te explica que después de esa explosión en la fortaleza fueron enviados 100 años atrás en el tiempo, y ella por su parte inicio una banda de ladrones para obtener dinero y regresar a su planeta, y ella fue quien le robó el Tetron a Rask.

Y caerás al abismo, que era su trampa. Al caer perderás dos ítems, útiles justo aquí: "Light" y "Drill". Puedes buscar un "Scrap 8" aquí. Ahora busca un camino angosto (está a la izquierda del primer pasadizo), después de encontrarlo y seguir derecho, debes seguir a la izquierda, hasta ver un abismo más al que osadamente debes lanzarte.

Al caer nuevamente, busca un "Repair" en una cápsula, pues dentro de poco necesitarás uno. Sigue hasta el sector norte del cuarto, y entra a un pasadizo. Verás a un hacker que, bajo órdenes de Gateau, mantiene



a Napoleon cautivo...debes vencer al hacker.

Conversa con Napoleón que realmente está dañado, te preguntará si es que lo puedes reparar, dile que sí ("I'll fix you"),

¡SIN ANTES HABER EQUIPADO UN REPAIR!

(¡Ojo, eso es importante! Me han llegado varios mails por esa misma pregunta que no sucede nada al momento de reparar a Napoleon).

Luego Napoleón te agradecerá, y te devolverá el favor usando su luz, una luz bastante amplia. Sal (antes puedes ir al cuarto que está más abajo para tomar un "Scrap 5"), anda al suroeste del cuarto y deja que Napoleón romper las rocas de una pared bloqueada. Sigue y encontrarás la cápsula que tiene "Light". Anda hacia arriba, y entra al pasadizo, ahora sigue a la izquierda y entra al sgte. pasadizo.

Verán los restos de la nave de Rask, y Napoleon te abandonará para investigar. No te preocupes porque no puedes romper las paredes... por ahora, pues la cápsula de arriba tiene el "Drill". Sigue a la derecha y baja las escaleras, anda a la izquierda (hay una puerta que te lleva a un R&D), y llega hasta el suroeste del cuarto. Ahora sigue a la derecha, y perfora un paso bloqueado con "Drill". Baja las escaleras (ten cuidado hay "Maskers" invicibles aquí). Entra al pasadizo, verás a Rosa y Gateau, haciendo negocios, pero Gateau sintiéndose orgulloso, trata a Rosa como una persona que no valora los poderes del Tetron, y le hace ver su pasado.

Aparecerá Napoleón para detener a Gateau, pero este se lleva el Tetron y huye... quedas tú junto a Rosa, a la cual debes vencerla.

\*\*\*\*\*

-----  
Jefe: DE ROSE  
Dificultad: MUY Dificil  
Megs (EXP):  
-----

Sinceramente, es el segundo jefe más difícil del juego. "Axe 1" , "Axe 3", "Shot 3" en Lv.9, y es recomendable tener "Boots 4" o superior para atacarla más a menudo por la espalda. Ataca y cura constantemente, dentro de un rato lo lograrás.

\*\*\*\*\*

Ya derrotada Rosa, escapa. Toma "Blow 2" y 3000 Gp de las cápsulas.

Ahora vuelve a Rococo.

-----  
"Rococo" del pasado.  
-----

Dirígete a la casa de Polon, a visitar a Rask, que conversara con Cookie. Dice que en el futuro Choco va a ser atacado, y lo único que desea en estos momentos es paz. Alguién llamará a Cookie (por un transmisor creo) para que vuelva a la nave espacial. Conversa con Rask, te pide seguir a Cookie, además de tomarte como última

esperanza para detener a Gateau.

OPCIONAL: no es nada útil, pero antes de retirarte, te puedes sacar la foto memorial de la apertura de la alcaldía (siempre y cuando hayas donado al menos 100 Gp o más). Cuando llegues al presente, anda a la oficina del alcalde, investiga su cajón amarillo y en la foto memorial aparecerás tú.

---

"Spaceship" (en "Forest of Illusion" del pasado....)

---

Conversa con Napoleón, te dirá que Gateau está fuera de control, ha hecho despegar la nave espacial, además de llevarse el Tetron. Napoleón intentará detener el motor, ahora sigue a la puerta del media. Conversa con Gateau, que discutirá contigo, pero parece que las cosas no salen a su favor...

¡Boooooom!

Después, el Dr. Akibahara te despertará... en tu casa.

---

"Rococo" (del presente)

---

Akibahara te cuenta lo que le sucedió a la fortaleza de los hackers, y no te preocupes por el Tetron, el lo recuperó de allá. Antes de salir de tu casa, sentirás un temblor. Nagisa te recomienda ir a investigar. Sal de la casa, verás a un policía que irá a investigar a la cueva que pasó.

Anda a "Cave Mouth".

---

"Cave Mouth"

---

Los policías no te dejan pasar, así que equipa "Change" para evadirlos. Ahora ya dentro, usa "Drill" para perforar una pared bloqueada. Verás a una chica que se presenta como la princesa Tira, y también aparece su cónsul llamado Valet. Quieren conversar contigo, y volverás a tu casa.

---

"Rococo"

---

Ya en tu casa, Valet te dice que proviene de un planeta llamado "Choco". Te pide ayuda porque su planeta fue atacado por los

hackers (¡¡LAS PALABRAS DE RASK FUERON PROFÉTICAS!!). El porqué te conocen, es debido a que Cookie, un antepasado de Tira, les habló acerca de ti.

La fortaleza de los Hackers puede ser destruida con la ayuda del Tetron. Te estarán esperando en su planeta, dándote una nave espacial ("Spaceship") para que vayas. Conversa con Akibahara, que te pregunta si le crees su historia a esos tipos, no importa lo que le digas pues igual te entregará la "Stone 1,2 y 3". Sal de la casa, equipa y usa "Spaceship".

Antes de ir a Choco, puedes ir a Kirara en donde se encuentran TODOS los Inventor's Friend, incluso unos de nivel superior a 50, diré donde está Kirara en otra sección.

---

"Planeta Choco"

---

Sigue adelante hasta llegar al refugio ("Shelter"). La puerta de la izquierda es el laboratorio, en donde verás a ¿¿¿¿GATEAU????, ¿qué hará ahí?, pues te dice que es un científico y no te reconoce, además de eso hay Inventor's Friend y un R&D. Si vas a la puerta de la derecha, estarás en el área habitable ("Living Area"), nada interesante, puedes obtener información solamente, además de haber una tienda muy carera.

Debes ir a la puerta del medio, sigue hasta encontrar a Tira y compañía. Conversa con el científico que tomará tu Tetron, y te pide prestado el "Scrap A" (el que tomaste cuando Napoleon se hizo chatarra al salvarte en el volcán), préstaselo sin duda alguna, pues sabrás algo más adelante. Ahora anda al Laboratorio, conversa con todos, y vuelve adonde estaba el cónsul Valet. Repentinamente te informarán que Tira, Gateau y el Tetron desaparecieron.

Anda nuevamente al laboratorio, los científicos te dirán que Gateau fue el que se llevó a la princesa y el Tetron (¡un tipo en cual nadie confiaría, qué desgraciado!).

Anda a la entrada de Choco, y conversa con el guardia. Dice que Gateau se fue en una nave espacial, pero no sabe donde. Llegará un telegrama de Gateau, cantando victoria y proclamándose como

¡EL LIDER DE LOS HACKERS!

Así que realmente Gateau es el enemigo mayor...

Valet llamará a todos a la sala de reunión ("Meeting Room"). Hará un plan para rescatar a Tira y pedirá voluntarios, nadie querrá ir. Por descarte, te elegirán, y debes sacar un papel para ver si van los demás o no. Se derecha o izquierda el lugar que escojas, igual te acompañarán los chicos de Choco.

Al finalizar la conversación con Valet que te dará la no despreciable cantidad de 5000 Gp. Antes de ir, equipa tus mejores armas, escudos, boots, packs, etc a tus robots, y compra "Cures", "Clean" y "Repairs", pues los enemigos que vienen son bastantes complicados. A decir verdad para considerar si tus robots están óptimos para pelear allá, deberías

estar tú al menos en nivel 35 (muy genial sería si estás en nivel 40).

Anda a la entrada de Choco, y conversa con el guardia, dile "Yeah" cuando estés listo.

Ya en la nave conversa con todos, después de un rato la nave recibirá severos ataques de la fortaleza hacker...

Finalmente la nave será destruida.

Aparecerás tendido en la cama, siendo despertado por Kotetsu, que te salva una vez más. Ahora síguelo, y conversa con él. Aparecerá Mint, que se pondrá a discutir con Kotetsu. Cuando terminen, búscate un asiento, e irán a la fortaleza. Ahora sal de la nave, y sigue a Kotetsu.

---

"Fortress"

---

Anda al transportador de la izquierda, usa un switch algo dorado que hay para invertir el sentido, luego sigue a la derecha, toma un "Repair" que hay en una cápsula, después sigue hacia arriba. Equipa "Change" y entra al agujero que hay arriba, y sigue el camino. Al salir, verás unos hackers conversando acerca de Gateau y del próximo blanco que será Quintenix. Baja las escaleras, luego sigue al próximo cuarto, después a la izquierda, alguien te detendrá. Es Kotetsu, preguntándote si has visto a Mint, y te da información acerca de Tira, que está encerrada en el sgte. piso, pero se necesita un password para entrar a las puertas de colores, en este caso una puerta roja. Kotetsu te la da la contraseña para abrir las puertas rojas.

Antes de ir a la puerta roja, toma un ÚTIL "Shield 5". Vuelve al cuarto de la derecha, pues que allí está la puerta roja. Entra, ingresando ("Input) el password, baja las escaleras dos veces hasta que llegues a la prisión, vence al hacker que protege el switch (el que abre la celda).

Después de presionar el switch, habla con Tira, que realmente no es ella, sino Gateau (damm!), a la larga has caído en su trampa. Ahora sal del ascensor y sigue hacia abajo.

En el sgte. cuarto procura equipar "Glasses" para distinguir a los enemigos invicibles ("Ninja"), (más abajo hay una cápsula con un "Shield 4"). Ahora sigue a la derecha, y entra. Verás a Mint aterrada por unos ratones (recuerda que Mint odia a los ratones). Al parecer los ratones quieren algo, equipa "Relay" y conversa con ellos, te dirán que Mint le está tapando el agujero que los lleva a su madriguera (¿?).

Ahora háblale a Mint, que se correrá y los ratones pasarán al agujero, y además se va a virar de ahí. Equipa "Change", y entra al agujero también. Sigue el caminito, y cuando encuentres la salida, hay un switch que debes pisar, ahora los ascensores funcionarán.

Sal de aquí, y vuelve al cuarto en donde apareciste después de caer

en la trampa de Gateau, anda a la izquierda y verás a Mint. En efecto, los ascensores funcionan, te dice Mint. Entra al ascensor, debes ir al tercer piso (3F). Al salir, sigue a la derecha (antes puedes ir al cuarto del noroeste para tomar 3000 Gp y un "Scrap 7") y después hacia abajo. Toma los 2000 Gp de la cápsula, anda a la derecha ahora. Ya en este cuarto, sigue hacia arriba. Encontrarás a Blackmore, cumpliendo el castigo de los hackers, que es limpiar el baño durante toda la vida. Conversa con él, después de escuchar su triste historia después de la desgracia de la fortaleza hacker en Quintenix, te pide que destruyas un programa que no le permite moverse libremente y está en el cuarto del computador central. Está detrás de una puerta amarilla, y te da el password para abrirlas.

Sal, vuelve al cuarto de la izquierda. Siguiendo a la izquierda, ahora abre la puerta amarilla. Ahí está el computador, entra equipando "Cyberjack". El camino es fácil aquí, después llegarás al lugar donde está el ya conocido "BugBug", dispuesto a vengarse de ti, pero dice estar más fuerte esta vez.

\*\*\*\*\*

-----  
Jefe: BUGBUG (2da vez)  
Dificultad: Fácil/Mediana  
Megs (EXP):  
-----

Comparado con la vez anterior, éste tipo es bastante fácil. Un equipamiento con "Axe 3" en Lv.8 al menos, "Shield 5" y "Boots 5" o mayor, lo vencerá en pocos turnos. ¡Cuidado!, puede "posesionar" a tus robots y atacarlos por la espalda. Haz lo mismo tu con él: tendrás varias oportunidades de atacarlo por detrás.  
\*\*\*\*\*

Ahora usa el bloque azul, que te devuelve al cuarto del computador central, y dirígete al baño donde estaba Blackmore. Conversa con él, te dará las gracias dándote una llave. Sal del baño, anda a la puerta derecha, teniendo cuidado con los robots vigilantes (no mucho porque los enemigos son simples "Cmdr", bueno es cosa tuya).

Saldrás en las afueras de la fortaleza, ahora abre la puerta cerrada con "Key". Allí estaba cautiva la verdadera princesa Tira, que ni se dio cuenta de estar secuestrada, y te pide llevarla de vuelta a Choco. Al intentar salir aparecerá Gateau, que te dirá el porqué está en el presente. Pues, cuando despegó su nave, el poder del Tetron lo llevó a este tiempo. Tira confundida y asustada, despoja a Gateau (¡BRAVO!), conversa con ella y lárgate de inmediato a Choco equipando "Spaceship".

-----  
"Planeta Choco".  
-----

Al entrar serás recibido por Valet, dándote las gracias y diciéndote que el "Scrap A" que prestaste al científico, contenía información muy valiosa. Ahora estarás en el laboratorio, y verás una escena donde Gateau le muestra el futuro a Napoleón, y hablando

acerca de un motor que desplaza la fortaleza hacia otros planetas. Los científicos de Choco ahora preparan un arma para destruir el motor, y son nada más, ni nada menos que ¡¡Jarros!!.. El científico te explica que hay tres reactores en el cuarto del motor, tienen un color determinado, y si se ponen en su debido orden, el motor se destruirá.

Te pedirá asumir esta misión, pues acepta (Easy!) y te dará los tres jarros de colores. Recuerda, debes poner los jarros en su respectivo color, y el orden es el siguiente:

-ROJO, AMARILLO Y AZUL-.

Ahora vuelve a la entrada, dile "Yeah" al guardia si estás listo para ir. Antes de salir, Tira te dará un password especial ("Special Password") para ingresar al computador del cuarto donde fue rescatada. Ahora dirígete a la fortaleza espacial de los hackers, pero esta vez usando tu "Spaceship".

---

"Fortress"

---

Entra al cuarto donde rescataste a la verdadera princesa Tira, equipa "Cyberjack" y automáticamente el password será ingresado y entrarás. Sigue hasta el siguiente "blanco". Aparecerás en otro cuarto, y sal de ahí. Avanza a la derecha, y verás dos puertas, sigue a la de arriba (pues al ir a la puerta de abajo, no podrás volver, no sabes el password de las puertas azules por ahora). Antes de seguir equipa "Glasses" para ver a los enemigos invicibles, siguiendo a la derecha y entrando a la puerta.

Entrarás a la prisión, verás a Mint y Kotetsu encerrados. Obviamente libéralos, después conversa con Mint y luego con Kotetsu, que van a discutir nuevamente. Aparecerá Blackmore con 2 hackers que llevarán a juicio bajo órdenes del líder a Kotetsu y Mint...

¿Te habrá traicionado?.

No es así, Blackmore los mandó a la nave de Kotetsu para que escaparan, después se pone algo filosófico, y te da el password para las puertas azules. Anda al cuarto anterior, sigue hacia arriba hasta que veas una puerta azul que ya puedes abrir. Usa la máquina gris para invertir el sentido del transportador, y puedas avanzar. Verás una puerta, te conduce al reactor azul, pero recuerda que es el último. Sigue a la izquierda, sin antes haber equipado "Glasses" para seguir sin que los rayos te toquen, en caso contrario se levantarán unos bloques, y no podrás avanzar, debiendo entrar de nuevo al cuarto.

Baja y sigue a la izquierda, verás el reactor rojo, equipa el jarro rojo u ponlo ahí. Ahora baja usa la maquinita gris (para invertir el sentido del ... ya sabes, no es necesario repetirlo), y avanza. Sigue a la derecha, verás el reactor amarillo, equipa el jarro amarillo y ponlo en el reactor. Usa la maquinita gris para volver, e ir al cuarto del reactor azul. Finalmente, después de activar la maquinita gris y todo ese atado, debes poner el jarro azul en el reactor de ese color.

Bien el motor fue destruido, pero falta alcanzar a Gateau. Sal del cuarto, y búscate un ascensor, cuando lo encuentres dirígete al cuarto piso (4F). Debes ir a la puerta del medio por así decirlo (hay enemigos invicibles aquí, recordemos que los puedes ver si usas "Glasses"), sigue arriba (puedes ir a la derecha, ir al siguiente cuarto, y tomar una "Cure"). Avanza hacia la izquierda, verás a Gateau indignado contigo, pues no te puede destruir tan fácilmente.

Aparece Napoleón que va a discutir con Gateau, pero el muy gallina escapa y deja una grieta para que no puedas pasar. Conversa con Napoleón, te pedirá detener a Gateau.

Debes estar PREPARADO antes de ir, pues no hay vuelta atrás. Si es así dile "Of course", y para confirmar dile "Perfectly". El robot te empujará para cruzar la grieta, y debes seguir avanzando hacia la izquierda. Equipa "Glasses" aquí, pues hay Ninjas rondando, anda al sgte. cuarto, aparecerás en las afueras de la fortaleza. Aquí puedes utilizar el "Spaceship" para salir, lo malo es que al volver a la fortaleza, quedarás muy lejos del lugar donde se encuentra Gateau (el cual queda POQUÍSIMO). Sube las escaleras, y entra en la puerta, luego sigue a la izquierda y entra a la puerta, ahora sigue derecho hasta arriba, hasta que llegues donde se encuentra Gateau, que te habla de sus intenciones con el Tetron, y te manda a pelear.

\*\*\*\*\*

-----  
Jefe: GATEAU  
      SOLDIER A  
      SOLDIER B

Dificultad: Difícil  
Megs (EXP):  
-----

"Axe 3", "Bomb 4", "Sword 4" en lv.9, "Shield 5" y "Boots 6" es un buen equipamiento para luchar contra ellos. Encárgate de los Soldiers primero (en especial con "Sword 4"), y finalmente de Gateau ("Axe 3" le hace un buen daño), y cuídate de Gateau pues le salen algunos golpes críticos.  
\*\*\*\*\*

Después Gateau (para variar) huye, y te invita a entrar a su máquina. Antes de entrar Nagisa te pregunta si quieres grabar tu juego (algo muy recomendable), y te desea suerte después. Antes de entrar, procura tener 25 "Cure" y 20 "Repair" al menos. Sigue adelante, y verás el pasado, hasta llegar donde Gateau, donde da el típico discurso de los malos al final de los juegos RPG (hablando de poder, perdición y este caso del Tetron, y poder controlar el tiempo). ¡¡Es hora de la batalla final, y que aprenda una lección Gateau!!!!

\*\*\*\*\*

-----  
Jefe: GATEAU  
Dificultad: ULTRA Difícil  
          (pero no imposible)  
Megs (EXP): 0 pts  
-----

Usa todas tus armas de destrucción masiva en lv.9 como: "Axe 3", "Bomb 4" y "Blade 4" ("Sword 4" no funciona bien). Además de "Shield 5", "Boots 6" y "Quick Pack" (a un robot débil que no le sea necesario equipar "Bomb 4"). La idea es darle con técnicas con "Axe 3" como atacarlo con "Bomb 4". Sus ataques más poderosos son cuando unos misiles del cielo caen hacia tus robots, y el de unos soldados que disparan con una bazooka (le pueden hacer un golpe crítico a tus robots éste ataque). Este enemigo requiere tiempo y paciencia para vencerlo, pues no es invencible tampoco. Suerte!

\*\*\*\*\*

Después de vencerlo, disfruta el final de este fantástico juego.

+-----+  
|8. COSAS EXTRA |  
+-----+

-Técnicas demoledoras:

a) Con "Sword 4" en Lv.9: ten esta arma equipada a un robot, y luego anda a la pantalla de Skill en un R&D (antes asegúrate que tu robot tenga equipada alguna "Bomb"), y usa los siguientes botones: "RRX", el nombre de la técnica es a elección tuya. Verás que al pelear con enemigos esta técnica hace más de 100 pts de daño, lo malo es que con la mayoría no funciona bien (hace 1 a 7 ptos. de daño)

b) Con "Axe 3" en Lv.9: con esta arma, anda a la pantalla de Skill en un R&D, y haz la técnica con los sgtes.botones: "RRR", y ponle nombre a la técnica. A difencia de la técnica anterior, esta es útil con los enemigos, más que nada con los jefes.

-El planeta Kirara: sinceramente no se donde queda exactamente el lugar, pero te puedo dar referencias. Al norte de Quintenix, y al noroeste de Choco, es en una estrella amarilla, busca cuidadosamente ahí. Este planeta, como dije antes, contiene todos los Inventor's Friend, desde el nivel 1 al 80.

-Enemigo que deja más GP: son los "Gelgel" que están en "Forest", "River" y "Cave Mouth". Puede ser poco común que dejen dinero, pero la cantidad que pueden dejar van desde los 1000 Gp a los 7500 Gp.

-Enemigo que da más Megs (EXP): son los "Shell", están en "Tunnel" (de Rococo), tienen una defensa bastante grande. La única forma de vencerlos es con "Axe 3" en Lv.9 (con la técnica "RRR").



+-----+  
|9.INVENTOR'S FRIEND  
+-----+

Aquí mencionaré lo que enseña cada Inventor's Friend, además de dar sus ubicaciones.

- Level 1: enseña "Boots 1" (Está en "Father's house")
- Level 2: enseña "Sword 1" (Está en tu casa)
- Level 3: enseña "Shot 1" (Está en tu casa)
- Level 4: enseña "Bomb 1" (Está en tu casa)
- Level 5: enseña "Shield 1" (Está en tu casa)
- Level 6: enseña "Hammer 1" (Está en tu casa)
- Level 7: enseña "Punch 1" (Está en tu casa)
- Level 8: enseña "Boots 2" (Está en "Old House")
- Level 9 : enseña "Axe 1" (Está en "Old House")
- Level 10: enseña "Shield 3" (Está en "Old House")
- Level 11: enseña "Power Pack" (Está en "Old House")
- Level 12: enseña "Sword 2" (Está en el R&D del Volcán)
- Level 13: enseña "Punch 2" (Está en el R&D del Volcán)
- Level 14: enseña "Celtis 1" (Está en el cuarto del Dr. Einst, en Bio Lab)
- Level 15: enseña "Shield Pack" (Está en "Father's house")
- Level 16: enseña "Quick Pack" (Está en "Chief Room", del Bio Lab)
- Level 17: enseña "Bomb 2" (Está en el cuarto del Dr. Einst, en Bio Lab)
- Level 18: enseña "Turbo Pack" (Está en tu casa)
- Level 19 : enseña "Weather" (Está en tu casa)
- Level 20: enseña "Vanish" (Está en tu casa)
- Level 21: enseña "Smoke" (Está en la tienda de Rococo)
- Level 22: enseña "Cure" (Está en la tienda de Rococo)
- Level 23: enseña "Clean" (Está en la tienda de Rococo)
- Level 24: enseña "Repair" (Está en tu casa)
- Level 25: enseña "Laser 1" (Está en la fortaleza Hacker de Quintenix)
- Level 26: enseña "Blade 1" (Está en la prisión de la fortaleza)
- Level 27: enseña "Blade 2" (Está en la prisión de la fortaleza)
- Level 28: enseña "Bomb 3" (Está en la casa de Polon, en el pasado)
- Level 29: enseña "Shot 3" (Está en la casa de Polon, en el pasado)
- Level 30: enseña "Shield 5" (Está en el laboratorio de Choco)
- Level 40: enseña "Boots 6" (Está en el laboratorio de Choco)
- Level 50: enseña "Bomb 4" (Está en el laboratorio de Choco)
- Level 60: enseña "Laser 3" (Está en Kirara)
- Level 70: enseña "Solar Pack" (Está en Kirara)
- Level 80: enseña "Blade 4" (Está en Kirara)

+-----+  
|10.COMBINACIONES BÁSICAS |  
+-----+

Aquí se mostrará las combinaciones que crean los ítems básicos.

- Big Bomb: i) Bomb 1 + Smoke  
ii) Smoke + Cure  
iii) Scrap 7 + Scrap 7
  
- Clean: i) Cure + Cure  
ii) Cure + Repair
  
- Cure: i) Clean + Clean  
ii) Clean + Repair  
iii) Repair + Smoke  
iv) Smoke + Big Bomb
  
- Repair: i) Smoke + Clean  
ii) Clean + Big Bomb  
iii) Cure + Big Bomb  
iv) Cure + Scrap 7  
v) Clean + Cure
  
- Smoke: i) Repair + Repair  
ii) Repair + Big Bomb  
iii) Big Bomb + Big Bomb  
iv) Smoke + Smoke

+-----+  
|11.AGRADECIMIENTOS |  
+-----+

- A mis padres (sobre todo mi mamá), amigos y amigas que me incentivaron a crear esta guía.
  
- A Enix por crear uno de sus mejores Rpg... y ojalá que Square-Enix siga haciendo los mejores Rpg's como ha sido siempre.
  
- A mi hermana por no molestarme mucho, y distraerse en el Playstation. Igual, buena onda mi hermana.
  
- A mis manitos, cansadas, pero felices de concluir la guía.
  
- A gamefaqs.com (CjayC) por permitir alojar mi guía en su página
  
- A ti por leer la guía.
  
- Un "desagradecimiento" a ciertos árbitros de tenis... no deberían participar en semejantes eventos importantes como la Copa Davis.

¡Ladrones de ....!

(Estoy indignado con el PÉSIMO arbitraje que hubo en un match...)

- Otro "desagradecimiento" al Word, por haberme mandado al infierno lo avanzado que había llevado de esta guía, empezando todo de nuevo usando Wordpad.

```
+-----+
|12.COSAS LEGALES                                     |
+-----+
```

Esta guía es propiedad de "Cronocless". (c)2003-2005 Cronocless.  
Es de uso personal y gratuita. NO la uses con fines de lucro,  
esta guía fue fruto de un duro trabajo que requirió mucho tiempo.

NO puedes reproducir parcial ni totalmente esta guía.  
Si quieres subir esta guía en tu página, te pido que mandes un  
mail con esa petición. No te preocupes, lo más probable es que te de  
el visto bueno :)

Cualquier cosa acerca de esta guía sea duda, sugerencias,  
reclamos, opiniones, aportes, etc, puedes hacerlas llegar a mi e-mail:  
cronocless@gmail.com

¡Nos vemos hasta la próxima, y muchísimas gracias por leer esta guía!