

Chrono Trigger FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Silver_Milo

Updated on Jun 4, 2007

This walkthrough was originally written for Chrono Trigger on the SNES, but the walkthrough is still applicable to the PSX version of the game.

Guía/Walkthrough de Chrono Trigger

Por Silver Milo

(silver.milo@gmail.com)

Índice del contenido:

1. - Versiones del archivo.
2. - Introducción.
3. - Los personajes y sus techs.
4. - Techs dobles y triples.
5. - Caminata/Walkthrough.
6. - Lista de ítems.
7. - Lista de armas.
8. - Los diferentes finales.
9. - Créditos y agradecimientos.
- 10.- Copyright y demás cosas legales.

1.-Versiones/Historia del archivo.

-0.1 Empiezo el archivo (6/5/07, 23:31pm).

-0.2 Terminada la sección de Personajes y sus Techs (7/5/07, 03:47 am).

-0.3 Finalizada la parte de las Techs dobles y triples (7/5/07, 05:24 pm).

-0.4 Caminata finalizada (al fin!). (26/5/07, 04:32 am).

-0.5 Finalizada la lista de ítems (26/5/07, 04:31 pm).

-0.6 Agregada sección de Armas (26/5/07, 05:52 pm). La de armaduras y cascos está en vigencia, pero no sé si la pondré. Se las debo ^_^.

-0.7 Terminada la parte de los finales. (26/5/07, 07:33 pm).

-1.0 Archivo finalizado totalmente. (26/5/07, 08:09 pm). Supongo que luego vendrán actualizaciones.

2.-Introducción.

Al fin me digno a empezar mi tan deseado proyecto de escribir guías! ^_^
Desde hace unos 10 años (fuera de broma) que quiero hacerlo. No me pregunten por qué nunca lo hice, simplemente porque ni yo lo sé.

Chrono Trigger, creo, fue el primer RPG que jugué en mi vida y debo decir que todavía lo sigo jugando de vez en cuando. Es un juego que debe conocer casi todo el mundo a esta altura del partido (es del 94/95 si mal no recuerdo), un gran éxito para la super nintendo, y mi juego favorito :).

En esta guía pretendo poner todo lo que hay en el juego (si no se me escapa nada), toda la guía para pasarlo, jefes, enemigos, ítems, etc. No es un juego difícil, bastante lineal, pero es muy fácil quedarse estancado, como en todo buen RPG. Es un juego muy entretenido y adictivo, con una gran historia y personajes muy queribles.

(No por nada es uno de los juegos más populares hasta hoy en día).

Bueno, empecemos de una vez!

NOTA: Mi nacionalidad es argentina. Si conocen alguno, verán que hablamos muy diferente a los demás latinoamericanos (eso no nos separa hermanos!). En fin, a lo que me refiero es que para facilitarles la leída, hablaré usando el mega-común "tú" en vez del modismo regional que usamos, "vos". Eso hará que me entiendan mejor, y tengamos una mejor comunicación(...).

Si tienes cualquier pregunta, no dudes en enviarme un email a esta dirección:

silver.milo@gmail.com

3.-Los personajes y sus techs.

3.1.-Crono: El protagonista del juego. Es un personaje que no tiene ni media historia personal, nada de pasado y ni siquiera habla =/.

Como armas usa katanas (espadas japonesas). Es el personaje más versátil del juego, rápido, fuerte físicamente y un medio poder mágico.

(El nombre original sería "Chrono", pero el juego sólo admite 5 letras).

Originario del año 1000 D.C.

Tipo de magia: Electricidad.

Mejor arma: Rainbow (70% de probabilidad de mandar un golpe crítico).

Techs:

Cyclone (2MP): Salta hacia el enemigo haciendo daño a todos los enemigos dentro de un radio centrado en el objetivo apuntado.

Slash (2MP): Un ataque de naturaleza eléctrica (??) que daña a todos los enemigos entre el objetivo apuntado y Crono en una línea recta.

*Lightning (2MP): Primer ataque eléctrico propiamente dicho a un solo enemigo.

Spin Cut (4MP): El doble del daño normal a un solo enemigo.

*Lightning 2 (8MP): Segundo ataque eléctrico, pero esta vez a todos los enemigos.

*Life (10MP): Revive a un aliado con alrededor de un 25% de HP.

Confuse (16MP): El daño de Spin Cut x2. O sea, 4 veces el daño normal a un solo enemigo.

*Luminaire (20MP): Un gran ataque puramente eléctrico a todos los enemigos.

3.2.-Marle: La chica con la que te chocás en Leene Square al principio, en realidad es la princesa Nadia de Guardia (el reino donde vive Crono). Es un personaje que solamente es útil al principio del juego (aunque muchos dicen que es muy útil en todo el juego), ella es muy débil físicamente, muy lenta y su magia no es muy fuerte que digamos. Lo único a destacar de ella es que tiene unas magias curativas muy útiles, además de haste y sus MPs tan altos. En fin es sólo mi opinión ^_^.

Originaria del año 1000 D.C.

Tipo de magia: Hielo.

Mejor arma: Valkirye (ballestas).

Techs:

Aura (1MP): Cura algunos HPs a un aliado.

Provoke (1MP): Pone "chaos"(confunde) a los enemigos (Increíblemente inútil, al igual que el Hypno Wave de Lucca).

*Ice (2MP): Daño de hielo a un enemigo.

*Cure (2MP): Restaura un poco más de HPs que Aura a un solo aliado.

*Haste (6MP): Sube la velocidad de un aliado al doble de la normal, un ataque muy pero muy útil, sobre todo en Crono que ya de por sí es muy rápido ^_^.

*Ice 2 (8MP): Daño de hielo a todos los enemigos en pantalla.

*Cure 2 (5MP): Restaura a un aliado todos sus HPs.

*Life 2 (15MP): Revive a un aliado con todo su HP, bastante útil en mi opinión.

3.3.-Lucca: La única y mejor amiga de Crono (no es que tenga muchas opciones, la población mundial en este juego no debe superar las 40 personas, además de ser casi todos clones, en fin, no me hagan caso =P).

Lucca es una chica genio que con su padre inventaron una máquina teletransportadora, que al final termina dando comienzo a la aventura (ya van a ver cómo). Es un personaje bastante lento, no tanto como Marle, pero tiene un poder mágico muy alto y muy buenas magias. Un gran personaje.

Originaria del año 1000 D.C.

Tipo de magia: Fuego.

Mejor arma: Wonder Shot (El daño puede variar desde muy poco a una grosería de daño (!))

Techs:

Flame Toss (1MP): Golpea a todos los enemigos entre Lucca y el objetivo.

Básicamente como Slash de Crono pero en vez de daño eléctrico, es de fuego.

Hypno Wave (1MP): Duerme a los enemigos en un área centrada en Lucca (como dije anteriormente es francamente inútil).

*Fire (2MP): Daño de fuego a un solo enemigo, más fuerte que Flame Toss.

Napalm (3MP): Arroja una granada que causa daño de fuego a todos los enemigos en un área centrada en el objetivo.

*Protect (6MP): Aumenta la defensa física por un tercio. No se acumula.

*Fire 2 (8MP): Golpe con fuego a todos los enemigos.

Mega Bomb (16MP): Parecido a Napalm, pero con más área de efecto y más daño.

*Flare (20MP): Un bestial ataque de fuego a todos los enemigos en pantalla.

3.4.-Frog: Su verdadero nombre es Glenn. Él era un caballero de Guardia en el año 600, se manda a pelear junto a su amigo contra alguien que luego mencionaremos, pero termina fallando y su compañero muere, y el recibe un hechizo que lo transforma en sapo.

Frog es un personaje utilísimo cuando se te une la primera vez, pero más tarde se hace más o menos nada más (menos que más).

Originario como ya dijimos del año 600 D.C.

Tipo de magia: Agua (tiene sentido, es un sapo!).

Mejor arma: Masamune 2, o sea después de ser renovada (2x de daño a enemigos mágicos, aunque ese plus es bastante inútil ya que hay muy pocos enemigos de ese tipo).

Techs:

Slurp (1MP): Restaura un poco de HP a un aliado (bastante asqueroso, sobre todo viniendo de un sapo =P)

Slurp Cut (2MP): Trae al enemigo de un lengüetazo para darle una cortada con su espada, 1,5 del daño normal.

*Water (2MP): Primer ataque de agua.

*Heal (2MP): Cura algo de HPs a todo el equipo (bastante útil).
Leap Slash (4MP): 2x de daño al objetivo.
*Water 2 (8MP): Daño de agua a todos los enemigos.
*Cure 2 (5MP): Recupera todos los HPs de un solo aliado.
*Frog Squash: A menos HPs del usuario, más daño al objetivo. Hace más o menos 3500 de daño con 1HP.

3.5.-Robo: Su nombre original era Prometheus y su número de serie R-66y. Parte de una serie de robots concebidos para exterminar a la raza humana. Tenía como misión vivir codo a codo con los humanos, recopilando información, pero termina fallando y fue encontrado por Crono, Marle y Lucca en su primer viaje al futuro. Para evitar el futuro que le dio vida, se une al equipo en su aventura. Es un personaje muy fuerte en lo físico, aunque es increíblemente lento. Sus láseres hacen daño Shadow (sombra) y su armas son algo así como cambios de brazos ^_^.

Originario del año 2300 D.C. y sin ningún tipo de poder mágico, aunque ya hablamos de sus láseres.

Mejor arma: Terra arm o crisis arm (dependiendo de la cantidad de HP).

Techs:

Rocket Punch (1MP): 1,5 de daño al enemigo.
Cure Beam (2MP): Cura algo de energía a un aliado.
Laser Spin (3MP): Golpea a todos los enemigos en pantalla y es un ataque del tipo Sombra/Shadow.
Robo Tackle (4MP): Ataque físico bastante fuerte.
Heal Beam (3MP): Recupera HPs a todo el equipo (muy útil).
Uzzi Punch (12MP): 3x el daño normal de Robo a un solo enemigo.
Area Bomb (14MP): Ataque físico en un área centrada en Robo.
Shock (17MP): Bestial ataque físico a todos los enemigos.

3.6.-Ayla: El ancestro más antiguo conocido de Marle, es la jefa de la aldea de Ioka en la época de los Picapiedra (all rights reserved). Se une al grupo la primera vez para recuperar un ítem que te roban los Reptites (sí, "ReptiTes", no me equivoqué ^_^) y luego se une definitivamente al equipo. Ella pelea a puño limpio, sin armas (sus manos se "actualizan" con los niveles, Iron Fist alrededor del nivel 70 y Bronze Fist en el nivel 96). Es increíblemente fuerte físicamente pero no tiene ningún tipo de magia, aunque con su fuerza basta y sobra. Mi personaje favorito, y en menor medida Magus. Originaria del año 65000000 A.C. (qué numerito!).
Mejor arma: Bronze Fist, hace 9999 (!) de daño en ataque crítico.

Techs:

Kiss (1MP): Recupera un poco de energía a un aliado.
Rollo Kick (2MP): 1,5 del daño normal de Ayla a un solo objetivo.
Cat attack (3MP): Doble daño de lo normal.
Rock Throw (4MP): 4x el daño normal de Ayla, pero no funciona si el enemigo es demasiado grande, como algunos jefes.
Charm (4MP): Roba ítems a los enemigos (el ataque más útil de TODO el juego).
Tail Spin (10MP): Daña a los enemigos en un área centrada en Ayla.
Dino Tail (15MP): Igual que el Forg Squash de Frog (-HP = +Daño).
Triple Kick (20MP): Más de 5x (!) el daño normal de Ayla a un solo enemigo.
Un ataque imprescindible en muchas combinaciones.

3.7.-Magus: Magus es un personaje que fue sacado de su tiempo original por el enemigo principal de este juego. Es alguien muy misterioso en su historia personal y muy arrogante además. Un personaje opcional. Es poderoso en todo sentido, tanto físicamente como en su poder mágico (es el mejor en este último campo, Dark Matter... 'nuff said), Mi segundo personaje favorito.
Originario del año 12000 A.C.

Tipo de magia: Shadow (sombra).

Mejor arma: Doom Scythe (gana más poder de ataque físico si un aliado cae, 200% más cuando cae uno y 300% cuando cae el otro).

Techs:

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

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

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

*Dark Bomb (8MP): Ataque básico Shadow. Daño en área centrado en el objetivo.

*Magic Wall (6MP): Aumenta la defensa mágica por un tercio a un aliado (y no, no es acumulable).

*Dark Mist (10MP): Parecido al Dark Bomb pero a todos los enemigos más un pelo más de daño.

*Black Hole (15MP): Mata automáticamente a los enemigos en un área centrada en Magus, falla el 90% de las veces.

*Dark Matter (20MP): Una bestialidad de daño a todos los enemigos en pantalla. El ataque sin combinar más poderoso del juego.

4.-Techs dobles y triples.

Las techs dobles y triples se aprenden cuando los personajes ya aprendieron sus respectivas techs necesarias y pelean juntos. Los siguientes movimientos necesitan que los personajes involucrados estén todos con su barra de espera cargada, listos para atacar.

NOTA: Magus no tiene ninguna tech doble, tiene triples pero necesitan un ítem especial equipado que luego detallaré.

Crono + Marle:

Aura Whirl: Aura + Cyclone (Recupera HP a todo el equipo).

Ice Sword: Ice + Spin Cut (Poco más del daño combinado de ambos).

Ice Sword 2: Ice 2 + Confuse (Daño Combinado pero esta vez en un área que se centra en el objetivo).

Crono y Lucca:

Fire Whirl: Flame Toss + Cyclone (Apenas un mísero daño combinado).

Fire Sword: Fire + Spin Cut (Igual que Ice Sword, aunque un poco más).

Fire Sword 2: Fire 2 + Confuse (Igual que Ice Sword 2 más un toque más de daño al objetivo).

Crono y Robo:

Rocket Roll: Cyclone + Laser Spin (Daño Combinado de los dos ataques).

Max Cyclone: Spin Cut + Laser Spin (4x El daño normal de Crono en un área centrada en Crono).

Super Volt: Lightning 2 + Shock (Una grosería de daño: 2x el daño de lightning 2 más el daño de Shock más un poquito más de daño!)

Crono y Frog:

X Strike: Slash + Slurp Cut (Daño de Slash + 2.5x el daño normal de Frog).

Sword Stream: Spin Cut + Water (2x el daño de Water + 2x el daño de Crono).

Spire: Lightning 2 + Leap Slash (2x el daño normal de Frog + 2x el daño de lightning 2).

Crono y Ayla:

Spin Kick: Cyclone + Rollo Kick (3x el daño normal de Ayla).

Volt Bite: Lightning + Cat attack (2x daño de Cat attack con daño eléctrico).

Flacon Hit: Spin Cut + Rock Throw (4.5x el daño normal de Crono a todos los enemigos en una línea horizontal que cruza con el enemigo).

Marle y Lucca:

Antipode: Ice + Fire (Daño Combinado a un sólo enemigo).

Antipode 2: Ice 2 + Fire 2 (Daño Combinado en un área centrada en el objetivo más un pelo más de daño).

Antipode 3: Ice 2 + Flare (1,5x daño de Flare + daño de Ice 2 a todos los enemigos en pantalla).

NOTA: Todos los ataques "Antipode" son de tipo Shadow (Sombra).

Marle y Robo:

Aura Beam: Aura + Cure Beam (Recupera buena cantidad de HPs a un solo aliado).

Ice Tackle: Ice + Robo Tackle (2x daño de Robo Tackle + daño de Ice).

Cure Touch: Cure 2 + Heal Beam (Cura a todo el equipo todos sus HPs!).

Marle y Frog:

Ice Water: Ice + Water (Daño Combinado a un sólo objetivo).

Glacier: Ice 2 + Water 2 (Daño Combinado a todos los enemigos).

Double Cure: Cure 2 + Cure 2 (Recupera a todo el equipo todos sus HPs!).

Marle y Ayla:

Twin Charm: Aura + Charm (Aumenta la efectividad del Charm).

Ice Toss: Ice + Rock Throw (Daño Combinado en área centrada en el objetivo).

Cube Toss: Ice 2 Rock Throw (2x daño de Ice 2 en un área que se centra en el objetivo).

Lucca y Robo:

Fire Punch: Fire + Rocket Punch (Daño Combinado).

Fire Tackle: Fire 2 + Robo Tackle (2x daño de fire 2 contra un objetivo).

Double Bomb: Mega Bomb + Area Bomb (2x daño de Area Bomb + daño de MegaBomb, todo centrado en Robo).

Lucca y Frog:

Red Pin: Fire + Leap Slash (4x daño normal de Frog en una línea horizontal como Falcon Hit).

(Ahora recuerdo que "Red Pin" es un ataque de Kid en Chrono Cross ^_^).

Line Bomb: Mega Bomb + Leap Slash (2x daño de Mega Bomb en una línea igual que Red Pin, igual que Falcon Hit).

Lucca y Ayla:

Fire Kick: Fire+ Rollo Kick (4x el daño normal de Ayla).

Fire Whirl: Fire 2 + Tail Spin (2x daño de Tail Spin + El daño de Fire a todos los enemigos en pantalla).

Blaze kick: Fire 2 + Triple Kick (Daño de Triple Kick + 2x el daño de Fire 2 a un sólo objetivo).

Robo y Frog:

Blade Toss: Laser Spin + Leap Slash (3x daño normal de Frog en una línea).

Bubble Snap: Water + Robo Tackle (2,5x el daño de Robo Tackle).

Cure Wave: Heal Beam + Cure 2 (Recupera a todos todos sus HPs!).

Robo y Ayla:

Boogie: Robo Tackle + Charm (Provoca Stop en todos los enemigos).

Spin Kick: Robo Tackle + Rollo Kick (3x daño normal de Ayla).

Beast Toss: Uzzi Punch + Rock Throw (9X el daño normal de Ayla! OMG!).

Frog y Ayla:

Slurp Kiss: Slurp + Kiss (Recupera bastante energía).

Bubble Hit: water + Rollo Kick (3,5x Daño normal de Ayla).

Drop Kick: Leap Slash + Triple Kick (Este ataque tiene la posta: 10x el daño normal de Ayla!!!).

Bueno, esas fueron las techs dobles, ahora las triples. Casi todas usan a Crono o alguna de las piedras que te mencioné antes. Estas Piedras se consiguen casi al final del juego a través de las Sidequests (aventuras) y se deben equipar en los personajes involucrados en dichas técnicas que te voy a mostrar a continuación:

Crono, Marle y Lucca hacen Delta Force: Lightning 2 + Ice 2 + Fire 2
(Es un poco más del daño combinado de las 3 a todos los enemigos).

Crono, Marle y Robo hacen Life Line: Cyclone + Life 2 + Heal Beam
(Cuando cualquiera del equipo muera, revivirá automáticamente).

Crono, Marle y Frog hacen Arc Impulse: Spin Cut + Ice 2 + Leap Slash
(2x el daño de Ice 2 más un pelo, más la mitad del daño combinado).

Crono, Marle y Ayla hacen Final Kick: Lightning 2 + Ice 2 + Triple Kick
(Daño combinado de todos más un plus más de daño).

Crono, Lucca y Robo hacen Fire Zone: Spin Cut + Laser Spin + Fire 2
(2,5x el daño de Fire 2 + El daño de Max Cyclone).

Crono, Lucca y Frog hacen Delta Storm: Lightning 2 + Fire 2 + Water 2
(Apenas un poco más del daño combinado a todos los enemigos en pantalla).

Crono, Lucca y Ayla hacen Gatling Kick: Lightning 2 + Fire 2 + Triple Kick
(Algo así como un poco más de daño combinado a un sólo objetivo).

Crono, Robo y Frog hacen Triple Raid: Slash + Robo Tackle + Slurp Cut
(Un plus de daño añadido al daño combinado de todos a un sólo enemigo).

Crono, Robo y Ayla hacen Twister: Cyclone + Laser Spin + Tail Spin
(2x daño de Tail Spin más el daño de Cyclone y Laser Spin combinados).

Crono, Frog y Ayla hacen 3D Attack: Slash + Slurp Cut + Triple Kick
(5x el daño normal de Ayla más el daño de X Strike).

-Las siguientes son equipando las piedras de las que te hablé:

Magus, Lucca y Marle con la Black Rock equipada en alguno de ellos:
Dark Eternal: Dark Matter + Fire 2+ Ice 2
(El daño combinado de los tres más un 1,5 más de daño. El más poderoso).

Magus, Robo y Lucca con la Blue Rock equipada en alguno de ellos:
Omega Flare: Dark Bomb + Laser Spin + Flare
(1,5 el daño de Flare más el daño de laser Spin más el de Dark Bomb. Puede que desafie el poder del Dark Eternal).

Ayla, Lucca y Marle con la White Rock equipada en una de ellas:
Poyozo Dance: Tail Spin + Hypno Wake + Provoke
(Bastante inútil, daño de Tail Spin y confunde a todos los enemigos).

Ayla, Robo y Frog con la Silver Rock equipada en uno de ellos:
Spin Strike: Tail Spin + Robo Tackle + Leap Slash
(8,5x el daño normal de Frog!).

Frog, Robo y Marle con la Gold Rock equipada en uno de ellos:
Grand Dream: Frog Squash + Laser Spin + Life 2
(Cerca de 3x el daño de Frog Squash! Puede llegar a ser MUY destructor).

5.-La guía en sí: Caminata/Walkthrough.

El juego te preguntará el modo de batalla que quieras usar. "Active" o "Wait". En el primero los enemigos atacarán aunque no estés listo, mientras que en el segundo los enemigos esperarán a tus turnos para moverse. Luego ponle el nombre a Crono (yo dejo los nombres por defecto).

-1000 D.C.

Te despertará tu mamá, Crono estuvo esperando este día hace mucho, ya que es el día de la Feria Milenaria (el aniversario número 1000 del Reino). Baja las escaleras y habla con tu madre. Te preguntará el nombre de tu amiga Lucca diciendo que no olvidaras que te invitó a ver su invención en la Feria. Habla de nuevo con ella y te dará tu mesada, 200G. Sal de tu casa.

Esto es una de las cosas que más me gusta de este juego: no entrarás en batallas aleatorias mientras estés en el mapa ^_^.
Antes que nada, andate a Mayor's Manor (una de las casitas de por ahí) para aprender algo acerca de las batallas y recibir algo de dinero. Ahora vamos a lo que nos concierne y dirígete a la Feria.

-Feria Milenaria, 1000 D.C.

Primero que nada trata de ganar unos cuantos Silver Points en los diversos juegos de la Feria:

*La de Fuerza te dará 1 mísero Silver Point.

*Las Carreras te darán 20 Silver Points (Habla con el viejito de la derecha de ahí que te dirá una aproximación para ganar la próxima carrera).

*El concurso de tomar gaseosa te dará 5 silver points (Tendrás que apretar el botón "A" como un loco).

*Y el que en mi opinión es el más útil, Gato. (El gato robot de la izquierda de todo que tendrás que pelear con él. Tiene 70HPs, es muy bueno para ganar un par de niveles antes de seguir). Te dará 15 Silver Points.

Puedes cambiar tus silver points por algo de dinero, pero no vale la pena. Luego ve a la Tienda de los Horrores (Tent of Horrors) para usar tus silver points para ganar algo productivo. Hay 3 juegos diferentes:

*10 S.P. (silver points): Vendrán 3 soldaditos que se mezclarán y luego tendrás que adivinar dónde está el que te pregunten (Dirán sus nombres antes de empezar a mezclarse, Wedge, Piette y Vicks). El premio es un inútil muñeco Poyozo para tu habitación.

*40 S.P: Aparecerá un clon tuyo y tendrás que hacer todos los movimientos que él haga pero como si te vieras en un espejo (si levanta el brazo derecho, vos levánta el izquierdo). Es bastante difícil, pero es de importancia que lo ganes, ya que recibes un clon de Crono y es muy importante después.

*80 S.P: Tendrás que tocar con "A" rápidamente las cosas que aparecerán cerca tuyo para tratar de meter a los monstruos en la jaula, a la vez que tienes que tocar una lucecita para evitar que tu compañero caiga en el fuego (necesitarás 2 personajes para jugar este juego). Como premio recibirás un gato para tu casa, que será entregado automáticamente.

Después de haber ganado todos los juegos recibirás onzas de comida para gatos como premio, que luego de juntar cierta cantidad obtendrás más gatos para tu casa. La máxima cantidad de gatos que puedes tener en tu casa es 11 (6 en la planta baja de la casa y 5 en la habitación de Crono).

Hay varias cosas que puedes hacer que luego te beneficiarán (aunque son opcionales):

*Puede elegir comerte la bolsa de comida del viejo de la izquierda de la

campana de la feria (te curará todo tu HP y MP).

*La nena del lado derecho de la campana perdió a su gato, él esta cerca del viejo de la bolsa de comida que te dije antes. Habla con el gato y con cuidado llevalo hasta la nena y habla con ella.

La primera vez que entres a la parte de la campana de la feria vas a ver a una chica rubia correteando por ahí. Intenta hablarle y te la vas a llevar por delante. Como viste se le cayó el collar, así que hablale antes de ir a buscarlo, agarralo y dáselo. Te dirá su nombre (Marle) y te preguntará si puede andar contigo por ahí. Decile que sí y se te unirá.

Vuelve a la pantalla anterior de la feria y habla con un viejo bastante distintivo por su ropa, Melchior. Si Marle ya está en tu equipo, te preguntará si vendes el collar de ella. Niégate. Ésto es muy útil después. Habla con alguien de los que esté alrededor de la fuente y te dirán que la exhibición de Lucca ya debe estar lista, así que vete todo para arriba de la feria y Marle te detendrá para comprar golosinas. Asegurate de esperarla pacientemente sin tocar nada hasta que se decida (Mujeres...'nuff said). Cuando termine continúa hacia el norte.

Al llegar, estarán Lucca y su padre Taban montando su exhibición de su nueva máquina teletransportadora (Telepod). Cuando terminen de hablar, habla con Lucca y metete en la parte izquierda de la máquina, y serás transportado a la parte derecha. Puedes hacerlo las veces que se te cante ^_^.
Cuando termines de jugar, habla con Marle y como buena hinchita quinotos que es, también querrá intentarlo...La cuestión es que cuando Marle se meta en la máquina, se va a ir todo al demonio y ella será abducida por un portal raro. Aquí es donde empieza el quilombo que dará comienzo a la aventura del juego, así que Lucca dirá que el collar de Marle tuvo algo que ver con la reacción de la máquina. No puedes abandonar a Marle donde haya terminado (aunque quieras hacerlo, porque ya no podrás irte), así que subite a la máquina donde está el collar y, tras una escena, serás también succionado en el portal.

-600 D.C.

Al salir del susudicho portal, aparecerás en otro lugar muy extraño y serás atacado por un grupo de Blue Imps (13 HPs), muy fácil. Al seguir tu camino encontrarás un par de cofres con ítems (duh) y te topará con 2 Imps y un enemigo nuevo: los Rolys (24 HPs), que no son nada peligrosos. Salte de ahí.

Entra a todas las casas del pueblo, recoge ítems dentro y habla con toda persona que se te cruce por el camino. Te enterarás de varias cosas, como por ejemplo, que estás en el año 600 (400 años atrás de donde venimos!) y que el Reino de Guardia está en guerra, además de que la reina había desaparecido, pero misteriosamente la encontraron vagabundeando en las montañas donde apareciste vos anteriormente (eso da que pensar...). En fin, vete hacia el castillo de Guardia, pasando por el bosque a su entrada.

Aquí este bosquecito es igual que el que hay en el año 1000 D.C. (si ya anduviste por esos pagos). Es muy lineal, todo hacia el norte y llegarás. En tu camino revisa los arbustos que se mueven para conseguir un Shelter. A su vez, verás unos puntos brillantes por ahí, que verás en otras partes del juego también. Estos son Tabs. Hay 3 tipos de Tabs, los Power Tabs, los Speed Tabs y los Magic Tabs. Cada uno sube proporciones a un personaje en un punto en su campo (Speed = Velocidad, Magic = Magia y Power = Fuerza/Poder).

-Castillo de Guardia.

Ya en el Castillo, los guardias te detendrán, pero la Reina les dirá que eres un amigo de ella (¿?).

Habla con todo el mundo aquí, y te confirmarás lo que se comentaba en el

pueblo. Habla con el Chancellor (canciller) y se irá. Síguelo. Al final, hablale desde el otro lado de la pared, o sea, desde el lado que él está mirando. Pensará en voz alta diciendo cosas sospechosas y se irá. Toma todos los cofres que veas en tu camino (como siempre deberías hacer ;)) y vete a la parte derecha del trono (la parte opuesta de la que vinimos recién), y llegarás a los aposentos de la reina. Allí te encontrarás con que la reina es en realidad Marle! Tras una escena en la que ella le abre su corazón a Crono (Que rapidita la chica eh!), ella volverá a desaparecer.

Bueno, tras esto, baja las escaleras y encontrarás a Lucca que te contará el cuento bien echado de lo que pasó hasta ahora (al fin!). Lo que pasó es lo siguiente: La Reina original de este tiempo (600 D.C) fue raptada pero luego rescatada. El problema es que al aparecer Marle (que es descendiente directa de la familia real de este tiempo), fue confundida con la reina por su gran parecido y, por consecuencia, se creyó que ya estaba bien. El tema es que la verdadera reina no fue rescatada aún, y si no es rescatada pronto, todos sus descendientes dejarán de existir (incluida la propia Marle!).

Lo que necesitamos es encontrar a la verdadera reina. La única pista que tenemos es (si hablaste con todos como te dije) la Iglesia que está cerca del Castillo de Guardia.

-En la Iglesia.

Aquí habla con todas las monjas, las cuales dirán varios sádicos comentarios. Luego de hablar con todas, aparecerá un punto brillante cerca de lo que sería el altar. Toquetealo y la Lucca se dará cuenta de que es un pin con el símbolo real. A continuación, las monjas se convertirán en los nada agradables Naga Ettas (65 HPs y débiles al fuego). Una vez que las extermines aparecerá otra más y golpeará a Lucca por la espalda, pero un Hombre-Sapo entrará en escena y la eliminará de un sólo golpe. Lucca se sentirá un poco disgustada por el hecho de que sea un sapo, pero necesitamos toda la ayuda posible ahora, así que dile que sí. Dirá que se llama Frog y se unirá al grupo. A continuación toca el órgano de la iglesia y aparecerá una puerta secreta. Continúa por ella.

En la parte que acabamos de entrar, habrá varios enemigos nuevos para alegrarte el día ^_^: Los Diablos (50 HPs), los Henchs (48 HPs, son muy resistentes a los golpes físicos), Gnasher (90 HPs, no muy peligrosos a pesar de su HP alto) y los Mad Bat (30 HPs aprox.).

En esta parte hay enemigos en casi todos los cuartos. Vete por la izquierda y entra en la primer puerta. Allí verás varios cofres, tómalos todos y luego toma lo que hay dentro del armario ese que tiene una especie de espejo en forma de huevo y aparecerán 3 Henchs a pelear. Elimínalos.

Salte de ahí y vete para arriba, habrá una puerta rodeada de espinas. Simplemente rodealas por abajo y presiona la calavera de ojos rojos al lado de la puerta. Ahora podrás entrar. Dentro toma el Power Tab en el tacho y verás unos soldados humanos capturados. Devuélvete hasta bajar las escaleras y vete a la derecha de todo (la parte opuesta de dónde estabas recién). Allí entra en la primera puerta y verás unos monstruos que no te atacarán, puedes hablar con ellos tranquilamente y uno dirá que irá a ver la estatua de un tal Magus. Saldrá y síguelo hasta la puerta de arriba. Aquí verás a un soldado, al Rey (?) y a la Reina (¿?) de lo más chochos de la vida. No les des bola y continúa a la derecha. Te encontrarás a un montón de monstruos cantando y venerando una estatua del susodicho Magus, sigue hasta arriba y toma los cofres (trata de no hablar con los monstruos de aquí o te pelearán cuando quieras salir de ahí). Devuélvete y los reyes y el soldado que vimos se transformarán y tendrás que pelear.

Vete por la parte principal (la del medio) y pelea tu camino hacia el norte.

Aquí verás tu primer Save Point (las estrellitas de ahí a tu izquierda). Éstos salvan tu partida tocando "A" estando dentro de ellos y podrás usar los dichosos Shelters, que te recuperarán todo tu HP/MP. En fin, continúa hacia tu derecha y baja las escaleras, las cuales se aplanarán, haciendo imposible volver a subir por éstas de nuevo. No te preocupes por eso. Sigue tu camino hacia el norte y oprime la calavera de ojos rojos al lado de la puerta para bajar las espinas de la habitación del centro. Continúa a tu izquierda y en tu camino verás una nota en la pared, ahí se abrirá la puerta por la que continuaremos. Para abrirla, sigue hacia tu izquierda hasta el final y baja (no presiones la calavera de este lado porque traerá más enemigos) y sube las escaleras al final para entrar en al habitación del centro, la cual antes no podíamos debido a las espinas que bajamos. Al entrar te atacarán 3 Henchs y 2 Diablos. Exterminalos y toca el órgano a tu izquierda como al principio de la Iglesia esta. Sí, se abrió una puerta como antes, pero esta vez donde te mencioné anteriormente (al lado del papel en la pared, en la parte de arriba). Mandate por ahí, pero ten en cuenta que se acerca el jefe de esta parte del juego, recomiendo que tengas a Frog con Slurp Cut y Crono con Slash, así podrás hacer su Tech doble: X Strike.

Al entrar, asesina a esos monstruos que hay en ese cuarto y salva y recupérate en el save point, que en el próximo cuarto está el jefe ^_^.
Cuando pases a la próxima habitación, verás a la Reina y al Canciller, el cual es el verdadero villano de este enriedo. Se transformará en Yakra.

-Yakra: 900 HPs

Tu primer jefe no es nada del otro mundo, ataca con Contrataque (valga la redundancia) a menos que su objetivo esté demasiado cerca. Su ataque de espinas (Needle Spin, el cual es su mejor carta. Duele), ataques físicos y una especie de terremoto (Droooooo!).
Estrategia para darle: Ataca con tu X Strike y con Lucca usando Flame Toss o usando Tonics para recuperar al team. Con el tiempo (no mucho) le ganarás.

Cuando lo extermines, en los cofres de arriba encontrarás al canciller real y un Mid Ether (si no abres el cofre del canciller, él saldrá solo). Luego Habla con la Reina y regresarán al Castillo.

Una vez en el Castillo, recibirás tus merecidos agradecimientos y Frog sentirá que fue por su culpa que la Reina fue raptada. Luego de decir esto dejará el equipo. Ahora, tenemos que recuperar a Marle. Sube a la habitación donde desapareció y la encontrarás y volverá al grupo. Baja para hablar con todos y vete del Castillo (en el camino encontrarás a Frog y se despedirá).

Ahora necesitamos volver a nuestro tiempo original, así que vamos a donde llegamos en primera instancia, o sea al Truce Canyon.
Allí Lucca mostrará su última invención, la Gate Key (llave de la puerta, literalmente) y abrirá el portal de nuevo para que podamos volver ^_^.

-1000 D.C.

-Feria Milenaria.

Ya aquí Lucca te pedirá que lleves a Marle a su casa, ya que ella tiene que hacer algo más. En fin, vamos a llevar a la nena al Castillo.

-Castillo de Guardia.

Antes de decir un simple "Hola", te acusarán de secuestrar a la Princesa Nadia (Marle), serás arrestado y luego te llevarán a juicio.

-En el juicio:

En la primer pregunta que te hagan responde la primera opción (I DID).

En la segunda pregunta di que NO (primera opción).

En la tercera, que viene seguida a la anterior, la primera opción.

También tendrán relevancia las cosas que hiciste durante la feria al principio del juego:

*Le devolviste el gatito a la nena como te dije que hicieras.

*NO te comiste la comida del viejo.

*Hablaste primero con Marle antes de buscar el collar como te dije.

*Te negaste a vender el collar de Marle a Melchior cuando te preguntó.

*Esperaste a Marle cuando quiso comprar sus golosinas (Quién lo diría?).

Si hiciste todo como te dije que hicieras, tendrás un puntaje perfecto y serás declarado inocente.

De cualquier manera, te meterán preso 3 días como castigo =/ y el canciller se las arreglará para programar tu ejecución.

Lo bueno de ser declarado inocente es que encontrarás en tu celda una bolsa con 6 Ethers (si tuviste 7 del jurado que te declararon inocente). Tienes 2 opciones: Agitar la reja 3 veces o quedarte en tu celda los 3 días tranquilo esperando tu ejecución (De la última manera es más fácil, pero menos divertido ^_^).

En fin, si eliges molestar con la rejita, un guardia entrará a la celda y te sentará de un golpe. Ni bien se de vuelta, tocalo con "A" para sacar tu arma y matarlo. Ahí nomás te atacará el otro guardia de tu celda (curioso que te metan preso con tus armas).

Vete todo hacia la derecha (a los guardias los puedes aniquilar sin pelear si no te ven y dándoles "A" por la espalda como el de tu celda), y abre la reja para conseguir unos cofres.

Devuélvete hasta donde hay dos enemigos que parecen escudos con caras, en la parte que hay 4 escaleras (Blue Shields se llaman, tienen 25 HPs y sólo los puedes dañar cuando se asoman por un costado del escudo). Vete por la de arriba a la derecha. Sigue hasta el final y encontrarás a alguien atado en una guillotina en al sala de ejecución, sálvalo y te dirá que se llama Fritz y que trabaja en la tienda de ítems del pueblo. Te dará un regalo si pasas por su tienda alguna vez. Sigue arriba y toma la Broze Mail del cofre.

(Si elegías quedarte en tu celda esperando tu ejecución, Lucca vendrá a salvarte a último momento y empezará desde aquí y con Lucca en el equipo).

De cualquier manera, sigue hacia arriba hasta la otra torre. Sigue derecho por la escalera de abajo a la izquierda y abre las celdas para abrir el cofre que hay dentro.

Ahora vuelve a las 4 escaleras y toma la de arriba a la izquierda y metete en la celda del final y luego en la abertura en la pared. Baja por la pared de afuera y entra en la otra abertura. Encontrarás un cofre con un shelter. Ahora tirate por el agujero que hay en la celda y bajarás a otra con dos cofres: 1500G y una Lode Sword ^_^ . Sube de nuevo tocando "A" en la pared por la que bajaste recién y sube todo de nuevo por la abertura en la pared hasta la de arriba por la que entramos en principio.

Vuelve a la derecha a la parte de 4 escaleras y metete por la de arriba a la derecha. Sube todo y encontrarás al supervisor de la Cárcel, que estará ya muerto si Lucca te vino a salvar o tratará de escapar y Lucca lo detendrá. Revisa el cuerpo del mismo para conseguir 5 Mis Tonics. Al lado habrá un manual sobre como matar al jefe que se viene, pero ese es mi trabajo ¿o no?. En fin, salva el juego en el save point y sal afuera por el norte para

darle masa con el Dragon Tank.

-Dragon Tank:

Cabeza 600 HPs (Cura a todo el tanque, pega con fuego y unos láseres).

Cuerpo 280 HPs (Golpea con láseres y misiles. El más facilón).

Ruedas 290 HPs (La fuerza pesada del tanque. Ataca a todo el equipo y con bastante fuerza).

La cabeza es inmune al fuego y a la electricidad (Flame Toss y Slash).

Cómo destriparlo: Lo primero es lo primero, destruye su molesta cabeza con ataques físicos de Crono, ya que cura a todo el tanque.

Continúa con las ruedas. Son las que pegan duro y a todos.

Luego destruye su cuerpo que no es más que basura.

Una vez que destruyas su cabeza puedes usar Flame Toss y Slash o Flame Whirl en las otras dos partes, aunque Lucca puede resultar más útil curando con ítems que para otra cosa.

Un jefe relativamente difícil en esta etapa tan temprana del juego.

Una vez le ganes, Crono le dará el golpe final y el canciller y unos guardias intentarán repararlo, pero el puente se caerá y ellos 3 quedarán formando un puente humano con el que podrás cruzar.

En tu escape, intenta agarrar todos los cofres de la torre hasta llegar a lo que sería la puerta principal del castillo. Te encontrarás con Marle, que te salvará momentáneamente de los guardias que te persiguen y, tras una pelea familiar con su padre el Rey, se escapará contigo y Lucca.

Te correrán hacia el bosque. Aquí sólo podrás ir hacia la parte derecha, así que dale por ahí para encontrarnos un nuevo portal del tiempo. No tendrás muchas opciones, así que adentro nos fuimos ^_^.

-2300 D.C.

-Bangor Dome:

Al salir del portal del tiempo aparecerás en un cuarto muy raro de aspecto futurístico (no por nada estamos en el 2300 D.C.). Vete de ahí. Ve hacia el sur y entra al Trann Dome.

-Trann Dome:

Como siempre, entra y habla con todo mundo. Uno de ellos vende cosas. Aquí encontrarás una máquina llamada Enertron, que recuperará tu HP/MP (y te deja hambriento, pero eso no tiene relevancia en tus personajes). No teniendo más que hacer aquí, salte y vete hacia el norte, al Lab 16 (los edificios que se ven en ruinas).

-Lab 16:

En esta parte verás una ratas gigantes que corretean por ahí, si las tocas, no pelearás, pero perderás un Tonic.

Encontrarás a los Meat eaters (75 HPs y curan a sus aliados), los Octopods (130 HPs), los Craters (80 HPs) y los Mutants (300 HPs! y encima roban HP). Más adelante también encontrarás a los Shadows (1 HP), que son inmunes a los ataques físicos, así que no te gastes y usa Flame Toss o Slash en ellos.

Sigue tu camino (MUY lineal) tomando los cofres correspondientes, hasta salir de este molesto lugar. Dirígete hacia el Arris Dome que está ahí nomás.

-Arris Dome:

En este domo encontrarás más personas, incluyendo un pariente de Marle, Doan

(en este caso es un descendiente de ella). Te contará que bajando las escaleras hay un depósito de comida, pero que no pueden alcanzarla por los robots que manguerean por ahí. Además de un centro de informaciones.

Bajemos las escaleras y verás dos consolas que luego usaremos. Por ahora vayamos a la parte de la izquierda y subamos. Sigue caminando por las vigas que forman el camino. (Durante tu recorrido verás una rata quieta en un costado, no le des bola por ahora). Al llegar al otro lado, entrarás en un cuarto chiquito en el que suena una alarma. Cuando intentes cruzar al cuarto siguiente, te atacará el Guardian.

-Guardian 1200 HPs: no ataca solo, lo hace con sus Bits.
Bits 270 HPs cada uno: Contraatacarán si atacas al Guardian mientras ellos estén vivos.
Estrategia: Una filosofía de ataque muy general, asesina a los molestos Bits y después al Guardian.
Los Bits atacarán esporádicamente con misiles o láseres, mientras que el Guardian atacará sólo cuando tenga a sus Bits con él y sea golpeado.

(Toasted!)

Ya en el próximo cuarto, descubrirán que la comida se descompuso porque falló el sistema de refrigeración del domo. Encontrarás un cadáver que tiene unas semillas en su mano, además de una nota, que dice que la rata no es sólo una estatua, sino que sabe el secreto del domo. Así que vamos a donde estaba.

La encontrarás cerca de donde sales. Cuando te acerques, chillará y huirá. Corre y cuando estés cerca intenta agarrarla con "A", y te dirá el password (L y R+A). Si estás jugando en un emulador (que es lo más probable), configura los controles para que "L", "R" y "A" estén en la misma tecla. Toca dicha tecla enfrente de la consola que estaba al sur (al principio), más precisamente, en la consola de la derecha. Ahora entra por ahí.

Aquí verás a las Rats (50 HPs), los Buggers (100 HPs-atacarán cualquier cosa orgánica que se haya movido) y los Proto2 (128 HPs Cuidate un poco de éste). Sigue tu camino hacia el norte hasta encontrar una consola como las que encontramos anteriormente, y vuelve a meter tu password (Ésto último no era necesario ahora mismo, es para más adelante en el juego, que podrás abrir las dichas puertas y cofres que tienen ese signo y a su vez hacen sus tonaditas tan características cuando los tocas (Sealed by a mysterious energy...)).

En fin, vete hacia la puerta que está arriba tuyo. Al entrar verás el centro de informaciones, en el cual Lucca buscará la ubicación de la Time Gate para volver a casa. Verás que está en el Proto Dome. Marle hará la típica "uy, qué hace este botón?" (Plack!), y se mostrará el registro del día de Lavos, o sea, lo que destruyó todo el mundo. (Si no te quedó claro algo, puedes volver a ver las dos informaciones toqueteando las computadoras).

Devuélvete todo hasta la parte donde está la gente y todos se sorprenderán de que volvieron. Y ustedes les darán las malas noticias de que no había ni una lata de arvejas (chícharos), pero que encontraron una semilla, que puede ser su única esperanza. Luego de la escena, Doan te dará al Bike Key. Nuestro próximo objetivo está hacia el norte de este domo, el Lab 32.

-Lab 32:

Ya en este lugar, verás arriba de todo una especie de auto/moto. Al intentar

usarlo aparecerán unos robots para atacarte, pero un híbrido auto/hombre los detendrá. Se presentará como Johnny y te retará a una carrera (vos usando el auto ese, claro está).

Es bastante fácil de vencer, trata de no chocartelo y asegurate de usar el turbo boost cuando falten menos de 40 o 30 metros (tienes que ser rápido, y los turbo boost se acivan con el botón "B").

Si de cualquier manera no puedes ganarle, puedes pasar el lugar a pie, peleando tu camino (buena experiencia) y sobre todo para obtener el Race Log de un cofre de por ahí. Este ítem graba tus records en las carreras con Johnny. Podrás correr con él cuantas veces se te cante.

Cuando termines de boludear, sal de aquí y vete al este y hacia abajo para llegar al Proto Dome que vimos en pantalla antes.

-Proto Dome:

Te encontrarás un par de Buggers y al final del edificio verás que la puerta está cerrada, y un Robot bastante hecho bolsa.

Toquetealo con "A" y Lucca querrá arreglarlo. Ni bien termine de repararlo, se presentará como Robo y se unirá al equipo.

Robo dirá que la puerta está cerrada porque el generador de la fábrica está apagado y por esa razón no hay electricidad (duh). También nos contará que el generador no va a estar activado mucho tiempo, así que alguien tendrá que quedarse para abrir la puerta. Deberás decidir a cuál de las chicas dejar aquí. Recomendaría que dejes a Lucca, ya que necesitarás las curaciones de Marle para lo que se viene ^_^.

-Fábrica/Factory:

Aparte de ser un área muy molesta, puede resultar fácil trabarse ya que es muy confusa.

Cuando entres, usa la consola enfrente de la entrada para que Robo desconecte el sistema de seguridad. A continuación aparecerá un Acid (10 HPs, una de las defensas mas groseras del juego), exterminalo y continúa hacia arriba y toca los Debuggers (120 HPs, iguales a los Buggers) y matalos. Vete por la parte de tu derecha, parate en el disco verde brillante (es un ascensor) y te llevará abajo.

Aquí, en la puerta de arriba de todo hay un Mid ether. Por el camino entre medio de las cintas transportadoras, al final encontrarás un cofre con un Robin Bow. Devuélvete a donde estabas y ve hacia abajo de todo.

Tendrás que pasar corriendo por la cinta, evitando tocar a los robots, porque si lo haces, entrarás en una seguidilla de batallas que al final te devolverán al principio =/, así que mejor esquivalos. Cuando llegues al fin de la freakin' cinta, entra en la puerta de abajo.

Sube arriba de las escaleras luego de eliminar a los Bugs y estarás en la parte de arriba de la fábrica. Al final a la derecha hay un cofre con un Mid Tonic, y entra en la puerta cercana. Aquí dentro hay un par de cofres y toca "A" en la computadora en el medio de la pantalla. Te dirá los códigos para controlar la grúa (XA y BB).

Salte de ahí y entra en la puerta del lado izquierdo. Dentro habrá un par de Proto 3 (256 HPs) y dos jugosos cofres. Entra por la puerta de abajo a la izquierda que hay aquí. Ahora tendrás que usar la grúa. Para hacerlo, deberás esperar a que haga una especie de "ting ting" y ingresar uno de los códigos tocando su correspondiente botón en el joystick. Levantará un barril. Ahora vuelve a hacerlo pero con el otro código y sacará el otro barril que bloqueaba el camino. Baja para entrar al camino recién abierto y síguelo hasta el final. Entrarás en un cuarto con un cofre con una Bolt Sword para Crono y una computadora. Tocala y te dirá el código maestro de la fábrica:

"Zabie", que en las teclas del Super Nintendo sería X A B Y . Ahora vuelve todo hasta la entrada a la fábrica (donde estaban los dos ascensores) y toma el elevador de la izquierda, irás hacia abajo.

Salva en el Save Point y recupérate ya que estamos (^_^). Sigue hacia el norte y pelea contra los molestos Acids y sus amigos de fastidio, los Alkalines (9 HPs, con una defensa igual de zarpada que la de los Acids). Al eliminarlos se activará la computadora. Tócala y se abrirá una claraboya para bajar por unas escaleras en la esquinita.

Aquí te topará con un par más de tus buenos amigos los Alkalines, sigue hasta el fondo y hacia abajo y a la derecha. Entra en la puerta y en un cofre encontrarás la Hammer arm para Robo, y en otro cofre, una Titan vest. Toca la consola que hay ahí y se desactivará la seguridad completamente. Además de que caerán unso cuantos Acids y Alkalines. Diviérte :)

En fin, sal por la puerta por la cual entraste a este cuarto y sigue a tu derecha. Toma el elevador hacia abajo (down). Vete hacia arriba hasta ver una consola apenas a la izquierda (casi al final del camino). En ella mete tu dichoso código X A B Y, y se abrirá la puerta de tu derecha. Entra aquí y activa el switch para restaurar la energía, pero el sistema de seguridad se reactivará al máximo, así que hay que escapar.

Ve hacia abajo de todo, y por la escalera de tu izquierda, ya que los ascensores están desactivados. Cuando subas, ve hacia abajo y luego hacia la izquierda, para luego ir todo hacia arriba, donde te detendrán los Robo Series. Habrá una escena, y luego a Robo le van a dar para que tenga, guarde y archive. A todo esto, te querrán eliminar a vos también.

-Robo Series (180 HPs c/u): Atacarán con Rocket Punch, Area Bomb, Beast Throw y ataques físicos normales.

Así los hacés comer: Bastante fáciles dentro de todo. Si tienes a Crono y a Lucca, es super fácil haciendo Fire Whirl en 3 de ellos por vez.

Si tienes a Marle es diferente, ella cura y Crono pone orden.

Luego de derrotarlos, se llevarán a Robo al Proto Dome para repararlo. Una vez terminado el cambio de aceite, los cuatro se van a ir por la bendita Time Gate haciendo algún tipo de coreografía, pero esta vez algo salió mal...

-The End of Time.

Llegarás a un lugar nuevo. Escucharás los ronquidos de un hombre parado ahí en el medio, contra un farol. Habla con él y te dirá que no pueden más de 3 personas viajar en el tiempo a la vez, por lo que deberás dejar a alguien aquí para continuar. Recomiendo que dejes a Robo, ya que él no tiene magia y es el menos útil para lo que sigue después (No te preocupes, puedes cambiar personajes presionando la tecla "Y", o directamente hablando con ellos aquí en The End of Time).

Al llegar aquí, seguro te fijaste en los pilares de luz que hay hacia tu izquierda. Éstos te llevarán a una era determinada, cada uno a una diferente. Por ahora verás sólo 3 de ellos, pero irán apareciendo nuevos a medida que los descubras, hasta un total de 9 pilares.

También verás unos potes con un punto brillante en ellos. El de la izquierda te recupera todo tu HP/MP, mientras que el de la derecha te lleva directo a lo que a esta altura sería un suicidio, al llamado Día de Lavos en 1999D.C. Más tarde le daremos para que tenga. Por ahí hay un bienvenido Save Point.

Cuando intentes irte hacia los pilares de luz, el viejo te detendrá llamándote ("Hey!"), así que ve y habla con él. Te dirá que antes de irte te

convendría entrar a la puerta que hay detrás, así que entra.

Al entrar en dicha puerta, verás un monstruo en el medio. Habla con él y te dirá que se llama Spekkio y se autonombrará el Dios de la Guerra (o sea, cero humildad el muchacho). Te preguntará que cómo se ve, si fuerte o débil. No importando lo que contestes dirá que si eres fuerte, él se ve fuerte, y si eres débil, él se verá débil.

Te dirá que camines en el sentido de las agujas del reloj, pegado a la pared, haciendo 3 vueltas (haz 4 ó 5 por las dudas) y luego habla con él nuevamente para que te enseñe a usar magia, y luego te preguntará si quieres probarla. Dile que sí, y suerte :). Mira abajo para ver como tratar con él.

Spekkio cambiará de forma según tus niveles de la siguiente manera:

*Spekkio nivel menor a 9: Estará en su forma sapo (350 HPs) y usará Ice, Fire y Lightning.

A darle: Él estará en la dicha forma si llegas de la pura casualidad y destino en un nivel inferior a 9, cosa que es bastante improbable (tendrías que ser bastante habilidoso, yo llegué aquí una vez a propósito en ese nivel sólo para verlo ^_^).

En fin, tendrás que darle sólo con magia, ya que es inmune a los ataques físicos de cualquier índole. No hay mucho más que decir salvo que te cuides y curarte regularmente cuando tengas a alguien con bajo HP.

*Spekkio nivel 10 a 19: Tendrá su forma Kilwala (800 HPs), y volverá a usar los ataques de la forma anterior (Ice, Lightning y Fire).

Estrategia: Dale con cualquier ataque mágico y como siempre cuidarse. Él es increíblemente difícil en cualquier de sus formas.

*Spekkio nivel 20 a 29: Lo verás en su forma Goblin (2200 HPs), y de nuevo lo tendrás usando Ice, Fire y Lightning.

Cómo tratarlo: No cambió en nada, sólo un poco más de HP. Dale con todo ;)

*Spekkio nivel 30 a 39: Estará en forma Omicrone (5000 HPs). Esta vez usará Lightning 2, Fire 2 y Ice 2.

Cómo darle: Bastante más difícil debido a sus técnicas mejoradas. Usa lo mejor a tu disposición y mucha suerte!

*Spekkio nivel 40 a 98: Ya su forma lo dice todo (MasaMune, 10000 HPs).

Tendrá a su alcance los mismos ataques de la forma anterior, adicionando Dark Bomb y Chaos Barrier y una especie de ataque que mata a un personaje de un solo golpe (Falla bastante).

Estrategia: Marle, Frog, Lucca y Magus son los mejores contra este tipo.

Cuidate mucho y dale con todo.

*Spekkio nivel 99: Su forma no hace más que traer malos augurios (Forma Nu, con sus 20000 HPs). Sus magias ahora te van a dar con todo.

Usará Luminaire, Flare, Dark Matter, Halation y Salt (Cura completamente a uno de tus personajes, no a sí mismo).

Comentarios: Ya con sus ataques te lo dije todo. Hará uso y abuso de su Halation (si te sientes afortunado, puedes usar Grand Dream o Frog Flare, ya que te dejará a todo el equipo en 1 HP, pero es un gran riesgo).

Usa a tus mejores usuarios de magia, cuidate mucho y prepárate para una muy larga pelea debido a su ALTÍSIMA defensa mágica (harás cerca de la mitad del daño normal).

Ya que lo extermines, recibirás unos Tabs como premio.

Luego de tu pequeña "diversión" con Spekkio, el viejo te volverá a llamar. Habla con él y te dirá que regreses a tu tiempo original, así que vete para los pilares de luz y toma el de más arriba para ir a Medina Village en el

1000 D.C. (Presiona "A" estando parado en uno de ellos).

-1000 D.C.

-Medina Village.

Saldrás dentro del ropero de unos amistosos Imps que no te atacarán (si quieres te darán la torta de la mesa cuando la quieras tomar, te recuperará). Intenta irte de la casa y los Imps te detendrán y te dirán que vayas a visitar a Melchior, que vive al sur de la ciudad. Ahora sí, vete para allá. No te recomiendo visitar ninguna de las tiendas o casas, ya que te echarán, y si no te vas, te van a querer sacar a palos. Si les ganas, podrás comprar en las tiendas, pero pagando un precio insanamente alto por cosas normales. Aunque sí te recomiendo visitar la Elder's House, ya que encontrarás un Speed Tab en la mesada de la planta baja, y un Magic Tab en la planta alta.

Sigue hacia el sur para buscar una casa solitaria. Entra.

En la casa de Melchior no hay mucho que hacer. Habla con él y te venderá algunas armas, pero lo importante es que cuando quieras irte te dirá que para volver a tu hogar, tendrás que pasar por la cueva que hay cerca de aquí. Saliendo, verás la cueva en la montaña de arriba de su casa. Métete en ella.

-Heckran Cave.

Al entrar, unos Hechs se meterán contigo. Dale lo que se buscaron y sigue. Aquí encontrarás enemigos nuevos: los Octoblushes (80 HPs), Jinn Bottle (90 HPs), Tempurites (88 HPs) y los RolyPolys, además de un par de Bats. Todos los enemigos son resistentes a los ataques físicos, pero débiles a la magia, así que es un buen lugar para probar los nuevos poderes que te dio Spekkio, y si tienes a Robo, usa Láser Spin. El camino es bastante fácil (casi único), así que no es necesario tener que describirlo. Cuando veas un Save Point, curate tu HP y MP y salva la partida, que en el próximo cuarto estará el jefe a exterminar ^_^.

-Heckran, 2000HPs: Usa contraataques, ataques físicos normales y magias agua. Estrategia a seguir: Este jefe en particular puede ser muy difícil si no sabes lo que estás haciendo, ya que cuando te diga "Go ahead! Try and attack...!" y lo atacas, te contratacará con una magia de agua muy fuerte, y eso no está en tu lista de buenas ideas. Así que si dice eso, espera a que vuelva a moverse un poco y diga "Brief counterattack break", y ahí vuelve a darle con todo.

Básicamente, dale con todas tus nuevas magias, ya que es inmune a los ataques físicos. Usa Lightning, Fire, Ice o Laser Spin si trajiste a Robo, y cura cuando sea necesario y saldrás victorioso.

Ya exterminado, mencionará algo sobre Magus, una guerra entre los humanos y los monstruos, y Lavos. Todo hace 400 años. Lucca comentará algo sobre que Lavos, el destructor del planeta en 1999 D.C. como vimos en el video del futuro, fue creado por Magus en el 600 D.C. y que deberíamos evitarlo. Por ahora, ve hasta arriba y metete en el remolino en la pequeña pileta de ahí. Saldrás frente a la casa de Lucca (no me preguntes cómo no se ahogaron cruzando de un continente a otro bajo el agua). Entra en la casa de Lucca.

-Casa de Lucca.

Verás a su madre en la planta de arriba. Habla con ella y aparecerá el papá de Lucca, Taban. Ve y habla con él abajo y te dará el Taban Vest, una muy útil armadura que sólo Lucca puede usar. Te recomiendo que se la equipes, ya

que aumenta su velocidad y su defensa contra el fuego :).
Salte de ahí y vete para la casa de Crono.

-Casa de Crono.

Tu madre dirá que estaba preocupada porque escuchó que fuiste ejecutado, etc.

Ahora ve al Market que está a la izquierda de tu casa y verás a Fritz, el que estaba en la prisión del castillo a punto de ser ejecutado con la guillotina. Él te agradecerá dándote 10 Mid Ethers. Vete para la Feria y toma la Time Gate que hay al norte de todo (la que inició todo el quilombo).

-The End of Time.

Llegarás aquí siempre que tomes una Time Gate. Desbloquearás dos nuevos pilares de luz, toma el de arriba de todo, el que te lleva al Truce Canyon, en 600 D.C.

-600 D.C.

-Truce Canyon.

Salte y vete hacia el sudoeste, hacia el puente Zenan, que fue reconstruido.

-Zenan Bridge.

Verás a los caballeros de guardia protegiendo el puente de las fuerzas de Magus. Habla con el de la armadura dorada (Será un caballero de Atena?), y te dirá que se les acabaron las provisiones, y se preguntará por qué todavía no llegan las que mandaron a pedir (a buena hora se les ocurre comer...). En fin, vete para el castillo.

-Castillo de Guardia.

Vete a la cocina y busca al Chef, que está a las corridas. Habla con él y habrá una pequeña discusión entre él y una ayudante suya. Trata de irte del castillo y el Chef te parará y te dará las provisiones que faltaban, y un Power Tab para nosotros ^_^ . Vete de nuevo hacia el puente.

-Zenan Bridge.

Al llegar verás que las cosas no van nada bien, las defensas del puente están por caer y es la última que queda en pie. Habla de nuevo con el de la armadura dorada (fíjate que ahora eres "Sir"), y te preguntará si la comida es para ellos, dile que sí y te dirá que si no regresa de esta batalla, le des las gracias a su hermano, el chef (blah, blah, blah...volverá de cualquier manera, ni siquiera va a pelear el muy cobarde).

Ahí nomás comenzará la escaramuza en el puente. Habla nuevamente con el capitán (el cobarde), y te preguntará si los vas a ayudar. Di que sí y te dará un casco, el Gold Helm.

Ahora a la carga ("This is where we fight, this is where they die!" - "300"). Te las verás con unos cuantos grupos de Desceased (110 HPs, dales con magia) y con Ozzie. Puedes darle a cualquiera de los dos. Si le caes a Ozzie, luego de recibir unos golpes, los Desceased caerán solos y Ozzie se irá. Él no te atacará, lo harán sus lacayos, aunque recomiendo que le des a los desceased, simplemente porque son más débiles y luego habrá más tiempo para Ozzie. Al llegar al final del puente luego de un par de oleadas de enemigos, Ozzie llamará a Zombor para que se ocupe de ustedes.

-Zombor: Parte de arriba (900 HPs). Usa ataques físicos comunes y cuando estire la pata usará MP Buster, que le quitará TODO el MP al que le dio en última instancia.

Parte de abajo (800 HPs). Usará ataques físicos normales.

Si las dos partes están en pie, utilizarán unos ataques de fuego y un ataque relativamente doloroso llamado Doom, Doom Doom.

Como desaparecerlo: La parte de arriba es débil a Shadow (Robo-Laser Spin), y al hielo (Marle). La de abajo es débil a la electricidad (Crono) y al fuego (Lucca). Si usas ataques que sean diferentes a su debilidad, lo van a curar. Dale con lo que te digo y recupérate de vez en cuando.

Cuando termines con Zombor, vete a la casa que hay a la derecha del puente, saliendo por el otro lado. Allí verás a unas personas y un punto brillante en un cajón, es un Tab. Para obtenerlo, habla con el viejito de ahí luego de tratar de tomar el contenido de dicho cajón y ver que está cerrado. Te dirá si quieres cambiar tu Naga-ette Bromide por el Tab (Hazlo, no tiene ninguna otra utilidad), y al dárselo destrabará el armario. Ve y toma tu Tab. Ahora sal de la casa y ve a la Elder's House.

Aquí verás una conversación entre un viejito y Toma, el explorador. Se irá hacia la posada (Dorino Inn), así que ve ahí.

Él te pedirá que le pagues un trago y te contará una cosa. Págaselo y te dirá algo sobre un bosque al sur de aquí, que fue tomado por unos sapos. Ahora conviene que vayas por los pueblos hablando con todos para ver qué está pasando y tomar un par de ítems de los cofres en las casas, además de encontrarte a tu amigo Toma nuevamente, pagarle otro trago y te contará más cosas interesantes. También escucharás cosas sobre el "mítico héroe" que apareció para vencer a Magus.

En fin, cuando termines con eso, ve a las Denadoro Mountains, con Crono, Robo y Lucca en el grupo.

-Denadoro Mountains.

Las cosas que te van diciendo en el pueblo, de alguna manera te llevan aquí, así que vamos a ver que hay de interesante.

Verás adelante a un chico huyendo despavorido. Él es Tata, el "mítico héroe" del que hablaba todo el mundo. En fin, dirá un par de estupideces y se irá.

En esta parte verás enemigos bastante fáciles: Los Bell Bird (95 HPs), los Free Lancers (110 HPs), los Goblins (148 HPs) y los Ogans, que son Goblins normales pero con armas, que curiosamente si las tienen, tendrán una insana defensa. Para evitar esto último, usa fuego con ellos y su arma se hará cenizas, volviendo a tener su común y silvestre defensa de Goblin.

En fin, el camino es lineal, nada que merezca guiar. Así que sube y sube. Cuando llegues a una parte que caminas sobre el agua de un río, ve hacia abajo y tírate por la cascada, pero por la parte izquierda, y caerás en un lugar con un cofre que contiene un utilísimo Silverstud (corta el uso de MP del que lo tenga equipado en un 50%). Tírate otra vez y verás otro cofre que contiene un SilverErgrn (Silver Earring, aumenta un 25% el HP máximo del que lo equipe). Vuelve a subir a donde estabas y sigue tu camino que es imposible perderse (además, es bueno explorar cada rincón y tomar todos los cofres, incluyendo la experiencia que dan los enemigos, que siempre es necesaria y bienvenida ^_^).

En una parte verás un Kilwala (un bicho blanco feo) viendo al vacío. Habla con él 3 veces hasta que te de un Magic Tab. Continúa hacia el sur desde aquí y verás un Save Point. Cúrate y salva y sigue hasta entrar en una

pequeña cueva al final del camino.

Adentro verás un niño correteando por ahí, diciendo que es el viento si le hablas (Whoosh!), además de una espada al fondo de la cueva. Intenta acercarte a ella y el nene te preguntará si estás aquí por la Masamune. Si estás listo para pelear con un jefe, dile que sí y habrá piñas :).

-Masa y Mune (1000 HPs cada uno): ataques bastante débiles, y contratacarán si los dos están "aptos" con X Strike.

Si trajiste a Lucca, usa Hypno Wave en uno de ellos para dormirlo y darle masa al otro hasta que estire la pata.

Sólo necesitas matar a uno de ellos para ganar. Fácil, pero eso era la entrada de esta comida. Se fusionarán (DBZ!) y verás algo muy desalentador...

-Masamune (3600 HPs): Atacará con golpes físicos, el ataque "Pain..." y de vez en cuando Slash.

A darle caña: Es un jefe que te dará un poco de problema, ya que tiene una muy buena defensa. Si trajiste a Robo, úsalo para curar con Heal Beam o de última a Marle, si la trajiste >_>. Con Crono usa lo mejor que tengas, al igual que con Lucca. Si ya tienes Spin Cut con Crono, usa Fire Sword con Lucca en una Tech doble y a la lona, va a ser un paseo (una alternativa sería Robo y Lucca con Fire Tackle).

Cuando el muchacho éste se ponga en una pose rara y diga "Storing Tornado Energy", usa Slash para cortarle el chorro. Si no lo haces, luego de unos turnos hará su ataque Pain, que según leí en la guía de Lord Zero, es una especie de híbrido entre un ataque Shadow y Lightning, y por consecuencia es imbloqueable (no es que tampoco lo puedas hacer ^_^).

(Me encanta la música que ponen en jefes como éste!).

Al terminar la batalla, Masa y Mune se separarán y hablarán unas cosas. Luego, vete a agarrar tu cacho de espada (literalmente...). Ya con el filo de tu incompleta Masamune, los chicos te sacarán de la montaña con viento. Ahora dirígete al sur de todo, hasta la casa de Tata (Tata's House).

-Tata's House.

Habla con Tata y habrá una discusión familiar entre él y su padre, debido a que él mintió acerca de ser el héroe y te dará la Hero's Medal, la cual dice haber encontrado en la posada y que la perdió un hombre-sapo (eso suena muy familiar no?). Vete a Cursed Woods, que es el bosquecito cerca de la ciudad.

-Cursed Woods.

Esta es un área pequeña, en la que verás enemigos como los T'Pole (150 HPs), los Gnawers (210 HPs, cuidado con éstos), y de vez en cuando verás un bicho de cuerpo regordete azul, con un pelito verde en la cabeza y cara de nada. Éstos son los Nus, tienen 1234 HPs y dos tipos de ataques: uno que te deja con 1 HP y el otro que saca 1 HP. No puedes diferenciarlos gráficamente y no tienen ningún tipo de orden (No hacen el que te deja 1 HP y atrás el otro que saca 1 HP siempre, a veces tiran el mismo seguidamente). Nunca te atacan solos, pero se van a unir gustosamente a cualquier batalla si están cerca los muy sádicos. De todos modos dan 30 techs points cuando los mates, increíblemente útiles para aprender nuevas techs.

Al fondo del bosquecito, verás un arbusto que se mueve. Vete arriba de él y ve hacia abajo (como si te quisieras esconder detrás). Bajarás a lo que sería la casa de nuestro viejo compañero Frog. Trata de tomar los dos cofres, que tienen forma redonda y son blancos, y cuando intentes tomar el de tu izquierda, Frog caerá desde alguna parte y dirá unas cosas. Tras esto, habla

con él nuevamente y se correrá para poder tomar el cofre, que ahora brilla. Cuando lo abras, encontrarás la otra parte de la Masamune, que tendrá grabado el nombre de "Melchior" en el mango.

Ahora tendrás que ir hacia la casa de Mechior, así que entra en la Puerta del Tiempo por la que vinimos (Truce Canyon, al norte de todo).

-The End of Time.

Entra a la que te lleva a Medina Village en 1000 D.C. y vete al sur a la casa de Melchior.

-1000 D.C.

-Melchior's House.

Melchior dirá que te contará la historia de la Masamune, pero al final no cuenta nada el pedazo de nabo. Sólo te dirá que la única forma de repararla es consiguiendo un material del que está hecha, el cual es MUY antiguo, de color rojo y se llama Dreamstone (Piedra de ensueño). El truco está en que dicha piedra (raro una espada hecha de piedra) ya no existe en el mundo, y que desapareció con el tiempo. Melchior dirá que si por una de esas casualidades de la vida la consigues, te arreglará la espada con mucho gusto.

En fin, vamos a ver dónde conseguimos esa Dreamstone. Vete a hablar con nuestro guía del tiempo: El viejo dormilón en The End of Time, así que de nuevo a la Time Gate que hay en la casa de los Imps.

-The End of Time.

Nuestro amigo nos dirá que la Dreamstone es un material tan antiguo que es prehistórico! Vamos a encontrarla entonces. Verás ahí entre los pilares de luz uno que te llevará al 65000000 A.C, así que entra en él.

-65000000 A.C.

-Mystic Mountains.

La Time Gate estaba suspendida en el aire, así que caerás y serás atacado por un grupo de Reptites (92HPs, defensa mágica). Cuando los derrotas, serás atacado nuevamente por un grupo más grande de ellos, pero cuando todo pintaba tan mal, aparecerá una rubia muy sensual, en unas ropas reveladoras, la cual eliminará un par de ellos. Elimina a los restantes.

Luego, la chica rubia aparecerá nuevamente. Nos presentaremos todos y nos dirá que se llama Ayla y se pondrá muy "amistosa" con Crono. Habrá una conversación y nos invitará a su aldea, Ioka, así que síguela.

La siguiente parte está muy bien ideada (seguir a la ágil Ayla, con su música sonando de fondo), en la que encontrarás nuevos enemigos: Los Runners (196 HPs, que como todo dinosaurio que te encuentres en este tiempo son paralizados por la magia eléctrica de Crono) y los Kilwalas (160 HPs, con una gran defensa física pero débiles a la magia). Al final verás a Ayla. Síguela y ve a la aldea cercana, Ioka.

-Ioka Huts (son varias).

En la casa de abajo a la derecha, encontrarás una chica que te dará un poco de Sweet Water (recupera HP/MP). Cruza el puentecito y ve a la Chief's Hut, donde estará Ayla. Habla con ella y dará una fiesta en tu honor.

(Pero antes un descanso, para tomar una buena merienda ^_^).

-En la Fiesta...

Como verás, se armó alta festichola. Habla con todos, incluyendo a tus compañeros y verás qué hará cada uno (Marle bailará y tú puedes acompañarla, Lucca comerá como un cerdo y también puedes unirte a ella, y Robo probará la comida y se quejará). Cuando termines de manguerear por ahí, ve y habla con Ayla, que te hablará de la Dreamstone y te retará a una competencia de tomar sopa (¿?) para ganarte la preciada piedra. Acepta y tendrás que tomar más sopa que ella para ganar. Para hacerlo, toca "A" como loco y ganarás. Luego, la fiesta seguirá y todos terminarán destruidos en el piso, con una resaca de aquellas.

Al despertarse al otro día, todos estarán hechos una basura, y habrá un buen problema, ya que desapareció la Gate Key!

Vete a hablar con Ayla a su casa a ver qué fue lo que pasó. Estará durmiendo. Despiértala y dirá que seguro fueron los Reptites, por lo que se unirá al equipo para recuperarla. Aparte de Crono y Ayla, mete en el grupo a con quien te sientas más cómodo, ya sea por poder de ataque, magias de recuperación o simplemente por favoritismo nada objetivo (aunque recomendaría a Marle).

Antes de seguir, vete al norte de todo, al Hunting Range, para pelear con todos los enemigos que veas (para ganar experiencia útil y elementos como Petal, Fang, Horn y Feather, que los consigues al pelear con los enemigos disponibles en la prehistoria).

También verás que de a ratos empieza a llover. Cuando pase, busca al Nu que hay aquí. Sólo aparece cuando llueve y en 3 lugares: Al norte de todo a la derecha, al sur de todo a la derecha (arriba de la plataforma), y en la parte media, pero en la parte izquierda del Hunting Range. El Nu te dará, cuando le ganes, 3 de cada uno de los materiales (Fang, Horn...), a veces un Third Eye, y 30 tech points! Muy útiles para aprender técnicas nuevas, como te había mencionado anteriormente.

En fin, cuando termines, dirígete a una de las chozas de Ioka, en la cual te cambiarán los ítems que ganaste en el Hunting Range, por armas y armaduras que tiene el viejo que parece un jefe indio. Este es el sistema de trueque:

*Petal + Fang = Ruby Gun (Lucca)

*Petal + Horn = Sage Bow (Marle)

*Petal + Feather = Stone Arm (Robo)

*Fang + Horn = Flint Edge (Crono)

*Fang + Feather = Ruby Vest (Una armadura que resiste el fuego. Cómprala!)

*Horn + Feather = Rock Helm (Casco)

Más allá de ésto, las cosas que puedes conseguir aquí, las puedes conseguir con el Charm de Ayla, robándoselas a los enemigos (lo aclararé al lado de la descripción de cada uno, mientras tengas a Ayla en tu equipo).

De cualquier manera, tenemos que buscar la Gate Key que nos robaron, así que vete al sur del mapa, más precisamente al Forest Maze (Laberinto del bosque).

-Forest Maze.

Aquí verás a Kino. Él dirá que estaba celoso de ustedes por Ayla, y que se había llevado la Gate Key, pero los Reptites se la robaron. Ayla lo retará, y luego sigue las pisadas que veas en el suelo para encontrar el camino (de cualquier manera es lineal, ningún escenario en este juego tiene siquiera un poco de dificultad en lo que es al camino y sus mínimas bifurcaciones).

Por estos pagos verás enemigos como los GoldEaglet (400 HPs, que se vuelven Red Eaglets luego de recibir unos golpes) y los Winged Apes (450 HPs, que si no son los enemigos más molestos, le pegan en el palo, además de fuertes. De ellos puedes conseguir un Ruby Vest con Charm). Sigue las pisadas y en un ratito llegarás a la Guarida Reptite.

-Reptite Lair.

En esta parte, verás enemigos como los Evil Weevil (158 HPs-Dream Gun, dales con magia), los Fly Traps (315 HPs-Dream Bow), Megasaur (830 HPs-Aeon Blade, a éstos dales con Lightning de Crono para paralizarlos y bajar su defensa), los Reptites (Magma Hand), y los Shitakes (158 HPs, que son como los viejos craters, y son piedras que te arrojarán los Winged Apes).

En fin, vete tirándote por los agujeros que veas, hasta que llegues a una parte llena de Reptites merodeando en un área grande. Vete por la derecha y luego hacia el norte de todo, donde habrá una salida, que al intentar pasar a través de ella, tendrás una pelea con un Megasaur, y aparecerá un Save Point luego de ganarle. Graba y cura que viene un jefecito en el próximo cuarto.

Pasa al próximo cuarto y te encontrarás a Azala, el/la Rey/Reina (mejor voy a referirme a ella/él como Líder, ya que honestamente no sé su sexo >.<), y te preguntará sobre la Gate Key. No importando si dices que le vas a contar o no, ya que te mandará a Nizbel encima, diciendo que nadie hablaría tan fácilmente.

-Nizbel (4000 HPs-Third Eye): Ataques físicos normales, una especie de terremoto, y descargará la energía eléctrica luego de haber sido atacado con Lightning y pasa un rato.

Estrategia a seguir: Él tendrá una defensa mágica y física extremadamente alta. Para bajarla, usa Lightning de Crono y quedará momentáneamente paralizado (Luego de unos turnos descargará la energía acumulada en un ataque masivo eléctrico, no demasiado fuerte). Lo mejor a usar es Volt Bite con Crono y Ayla. Si tienes a Marle, úsala para curar y su Haste. Con Lucca puedes usar Protect para aumentar la defensa del equipo, y Robo para atacar físicamente, o usarlo para curar al igual que Marle.

Al terminar con él, Azala nos entregará nuevamente nuestra Gate Key y se irá. Luego de esto, volverán a Ioka y Ayla dejará el grupo (;_);, sin antes darte la Dreamstone que le ganaste anteriormente. Es hora de regresar ahora que tenemos todo. Vuelve a The End of Time y habla con el Viejo del farol. Luego, ve a visitar a Melchior para que te arregle la Masamune, ahora que le conseguimos su linda piedra.

-1000 D.C.

-Melchior's House.

Habla con Melchior y se preguntará cómo hicieron para conseguir Dreamstone, y de cualquier manera se pondrá a arreglar la Masamune con Lucca o Robo (eso depende de quién esté en tu equipo en ese momento).

En fin, ve abajo a ver cómo va eso y luego de un rato la terminarán.

Ahora vamos a buscar al que merece por derecho portar la Masamune, Frog.

Vete para el 600 D.C. a buscarlo en su casa de Cursed Woods (cuando pases por The End of Time, muéstrasela si quieres al Viejo del farol, el cual será el que te dirá que una persona en la Edad Media quiere darle a Magus con eso, Por eso suponemos que sea Frog. Hazme caso de cualquier manera ^_^).

-600 D.C.

-Cursed Woods, Casa de Frog.

Habla con Frog y le mostrarás la flamante y reparada Masamune. Te dirá que te quedas a dormir en su casa esa noche...

Ahora verás un "flashback" de la historia de Frog, el por qué de su forma de sapo, conocerás a Magus y varias cosas más (bastante triste en mi opinión).

Luego Frog volverá al equipo. Llévate a Lucca como tercer personaje y vete a entrenar un poco (el mejor lugar es el Hunting Range en 65000000 A.C. donde está el dichoso Nu cuando llueve), ya que necesitarás un par de ataques nuevos, y no te olvides por ningún motivo llevar a Frog con Spekkio para que aprenda a usar magia (Water). Será suficiente con un nivel 26-30, sino lo que viene se te va a caer encima, créeme.

Cuando finalices tu entrenamiento, vete a al este de Fiona's Villa. Hay una montaña que parece no tener puerta, se llama Magic Cave. Entra en ella.

-Magic Cave (600 D.C.).

Aquí continuará la historia de Frog, y te pedirá la Masamune. Verás una de las partes más emotivas del juego en mi opinión, sobre todo con su música sonando de fondo ("My name is Glenn, Cyrus hopes and Dreams... And now the Masamune..."). Mostrará el poder de la Masamune cortando la montaña en dos y abriendo una entrada. Métete en ella (aquí Frog equipará la Masamune sólo, déjasela que es la mejor que tiene por ahora, y equípale la Hero's Medal como accesorio, ya que sube el porcentaje de ataque crítico de la Masamune).

En fin, aquí los enemigos son todos débiles a la magia y resistentes a los ataques físicos. Los hay Gremlins (110 HPs), y los hay Vamps (120 HPs). Sigue tu camino hasta la salida, en la cual habrá un soldado muerto en el que puedes leer una nota que dice que los Jugglers cambian su guardia al ser atacados, teniéndolos que atacar de otra forma para dañarlos (físico/magia). Llegarás a la puerta del Castillo de Magus al salir de la cueva.

-Magus's Castle/Lair.

Este lugar es bastante tétrico (habrás notado que no hay música, y habrá unas cuantas personas diciendo cosas raras como "Wanna play..."). Primero que nada, no verás ningún enemigo, así que recorrelo todo de punta a punta. Al terminar de explorar las dos partes del castillo, verás en la parte de la entrada un Save Point. Tócalo y aparecerá Ozzie, mandándote una pelea. En el lugar éste te encontrarás con enemigos como los Hench (180 HPs, iguales que los que habías visto anteriormente), los Sorcerer (220 HPs, curarán a sus aliados), los Grimakin (120 HPs), los Roly Bombers (100 HPs, explotarán al morir, causando daño a tus personajes), los Outlaws (128 HPs, que tienen inmunidad a la electricidad de Crono y al fuego de Lucca), los Groupies y los Funkies (ambos con 390 HPs), los Vamps, Roly, Omnicrones, Descedents y los Jesters (450 HPs, que cambian su defensa. Si les das con físico, pondrán su defensa física, y si les das con magia, pondrán defensa mágica, así que para vencerlos deberás alternar tus ataques). Poquitos los monstruos aquí no?

En fin, al terminar la batalla que te mandó Ozzie, vete por la parte de la izquierda. Al entrar, habrá unos Omnicrones y unos Descedents haciendo cosas muy raras. Si tocas a los Omnicrones, tendrás que pelear con ellos, así que trata de evitarlos si no quieres una pelea más. Al norte de todo, habrá un grupito de personas. Habla con la chica de arriba y se transformarán en unos monstruos, que al vencerlos aparecerá Slash. Habla con él y a pelear!

-Slash (3000 HPs): Usará ataques físicos normales y Fire Ring (fuego).

Estrategia: Él no tendrá ninguna arma por ahora, por lo que será muy fácil.

Puedes usar Fire Sword, X Strike y, si trajiste a Robo, Triple Raid entre los tres. Puedes curar con Frog y su Heal o Heal Beam de Robo.

Cuando lo termines, usará Fire Ring y hablará algo. Tomará la espada de la pared y peleará nuevamente.

-Slash (4200 HPs): Nuevamente ataques físicos, esta vez Slash y no lo tocarán las magias de agua.

Como darle ahora: Será bastante más complicado con su poder y técnicas agregadas. Tendrá una defensa mágica MUY alta, así que dale por lo físico. Triple Raid o X Strike son lo que hay que usar en éste caso. Cura como te dije antes, con Robo o Frog.

Al exterminarlo, encontrarás un Save Point y su espada para Crono (Slasher). Vete de nuevo hasta la entrada y metete por la parte derecha esta vez, y de nuevo todo hacia el norte. Por el camino verás unos niños rodeando un cofre. Tendrás que pelear con ellos si lo quieres, pero no lo recomiendo ya que es un Barrier. Verás también a varios personajes muy familiares para los que tengas en tu grupo (mamá de Crono, Lucca, la reina Leene, Taban). No hables con ellos ya que se transformarán en monstruos y pelearás. Al llegar al fondo, verás un monstruo y lo confundirán con Flea, que en realidad era un Jester., pero cuando lo mates, el que le dio el golpe final perderá todo su MP por un MP Buster (argh!). Luego aparecerá Flea, un mago de sexo que la verdad no se clasifica ni como indefinido (para mí es un transformista). Ahí nomás deberás pelear con él/ella.

-Flea (4000 HPs): Usará Waltz of the Wind (Chaos), Wind of Poison (Veneno a todos), Prism Beam y The Stare (Crono atacará a sus dos compañeros).

Estrategia: Además de ser un/a enemig@ perturbador/a, es bastante difícil, por sus ataques molestísimos y su gran defensa mágica. Usa tus mejores ataques, mayormente de tipo físico. Triple Raid, X Strike, Fire Sword, Ice Sword, Leap Slash, blah, blah, blah. Cura regularmente con ítems o Frog, Robo o Marle.

Al matarlo, dejará un punto brillante, que es un Magic Tab.

Ahora vete al Save Point que aparecerá en la parte de la entrada y te llevará a la próxima parte del Castillo.

Aquí tendrás que irte todo hacia el norte, peleando con varias oleadas de enemigos. Al final del camino verás a Ozzie, que dirá algo y se irá. Síguelo. En esta habitación verás varias bandas transportadoras con guillotinas. No te pueden eliminar, pero te sacarán 50 HPs cada vez que te golpeen, trata de esquivarlas. Luego empezarán más rápido, pero fácil igualmente. A mitad de camino habrá un cofre con una Dark Mail, y al final, al lado de Ozzie, habrá otro con un arma para Robo (Doom Finger). Ozzie correrá otra vez. Continúa a la próxima habitación, donde deberás subir esquivando los Rolys para no entrar en peleas. Cuando llegues arriba, entra en la puerta.

Ozzie estará aquí. Hay trampas en el piso que te harán caer y deberás pelear con unos enemigos (te recomiendo que caigas una vez al menos, para tomar un Magic Tab al sur de todo, y unos cofres. Puedes volver a subir tocando los Save Points que hay por ahí, aunque algunos se harán enemigos).

En fin, cuando cruces todo, Ozzie volverá a escapar por última vez. Síguelo. En el cuarto que sigue, es igual que el anterior de subir hasta la puerta de arriba, sólo que en éste hay diferentes enemigos.

Cuando llegues a la siguiente habitación, tienes que ir todo hacia arriba, peleando tu camino con una cantidad ENORME de enemigos.

Al terminar de ir al norte, estará Ozzie, que ésta vez te "hará frente".

-Ozzie (???? HPs): Contratacará con un ataque masivo no muy peligroso.

Cómo tratar con él: Al inicio de la pelea, mostrará su barrera de hielo, la cual lo protegerá casi absolutamente de cualquier daño. Es casi invencible. Para derrotarlo, pégale a las 4 palancas de los costados, y al bajar todas, Ozzie caerá en un hoyo. Ganaste.

Al derrotarlo, toma los cofres de los costados y aparecerán dos Save Points. El de tu derecha es un Save Point normal, mientras que el de tu izquierda te llevará a la próxima parte. Entra en él.

En éste cuarto, corre continuamente hacia abajo por las escaleras, para evitar a los Vamps que te perseguirán (a menos que quieras pelearles). Al final entra en la puerta y ve todo hacia arriba. Se irán encendiendo unas antorchas, y cuando terminen de prenderse todas, verás a Magus.

-Magus (6666 HPs, bastante sugestivo): Usará Fire 2, Ice 2, Lightning 2, Dark Bomb, ataques físicos y Geyser, que bajará continuamente tu HP.

Estrategia a seguir: Ésta puede que sea una de las batallas más difíciles del juego. Magus cambiará sus debilidades de acuerdo a los ataques que use. O sea que si usa Fire 2, será débil al fuego de Lucca, Ice 2 a Marle/Frog y si usa Lightning 2, a la electricidad de Crono. Para Dark Bomb (que es un ataque Shadow), puedes usar Laser Spin de Robo. Si por algún motivo no tienes el elemento al cual sea débil en determinado momento, atácalo con Frog y su Masamune, ya que debilitará a Magus (por eso te dije que trajeras a Lucca como tu tercer personaje).

Cuando le saques alrededor de la mitad de su HP, el juego dirá "Magus risks casting a spell". A partir de ahí, será débil a todo tipo de ataques de cualquier clase, pero luego de un ratito, usará Dark Matter.

Cuidate mucho (sobre todo después de Dark Matter), y cúrate con regularidad, ya que esta batalla puede dar varios giros indeseables.

Luego de derrotarlo, habrá una escena en la que una Time Gate se llevará a todos, incluyendo a Magus. Nosotros terminaremos en la casa de Ayla, mientras que a Magus no sabemos qué le pasó.

-65000000 A.C.

-Ioka.

Te despertarás en la carpa de Ayla. Habrá una conversación sobre dónde habrá terminado Magus, pero no sabemos.

En fin, Laruba (otra aldea de humanos) fue atacada por los Reptites. Vete al norte de Ioka, donde había un bosque, ahora se ve otra choza. Entra ahí.

Esta es Laruba, donde verás a Ayla y se irá. Habla con el que estaba hablando nuestra compañera y te dirá que ella fue a Dactyl's Nest. Ahora iremos para ahí, pero antes ve a donde te cambiaban los Fang, Horn, Feather y Petal, que ahora tienen armas y armaduras mejoradas (la misma combinación para el mismo tipo de armas, pero mejoradas). Ya equipado, vete al norte de todo del mapa, a Dactyl's Nest.

-Dactyl's Nest.

Los enemigos en esta parte incluyen a los Cave Apes (483 HPs, igual de fastidiosos que sus anteriores versiones), los Shist (250 HPs), y los Avian Rex (327 HPs).

Sube hasta arriba de todo, siguiendo el camino y buscando los cofres que haya, hasta que en la punta de la montaña veas a Ayla. Hablarán algo y luego se irán volando en los nuevos Dactyls ^_^.

Vuela hasta el sudeste, donde verás un campo de lava, en el cual habrá una

especie de fortaleza, Tyrano Lair. Aterriza ahí y pon a Marle, Robo o Frog en tu equipo, ya que tendrás dos muy buenos atacantes y necesitarás alguien que cure, a menos que no quieras y metas a Lucca. De cualquier manera no es una parte difícil, sólo pon con quien mejor te sientas. Es una opinión personal.

-Tyrano Lair.

Como tienes a Ayla nuevamente, pondré al lado de la descripción del enemigo el ítem que consigues con su Charm (como había hecho antes).

Tu contacto con nuevos enemigos es inevitable, los cuales comprenden los mejorados Reptites (336 HPs, ahora son violetas), Terrasaur (1096 HPs-Lapis), Avian Rex, Cave Apes, y los Volcanoes (257 HPs-Lapis, no "Lápiz"), que atacan a los enemigos de los que los hayan atacado.

En fin, al entrar, métete en la boca de la derecha y baja las escaleras. Libera a los humanos encerrados tocando el switch al lado de la puerta y vete a la derecha a seguir bajando. Encontrarás a Kino en una celda, al cual le tendrás que hablar a través de la reja. Ayla lo liberará rompiendo la puerta y él se irá. Toma el cofre que hay dentro de la celda y sube todo de nuevo hasta la entrada. Verás a Kino en la boca/puerta de la izquierda y él te la abrirá y volverá a tomáserlas. Continúa por ahí.

En esta parte si pisas los switches de los costados, harás caer a los monstruos. Sigue a tu derecha. En el balcón, derecha otra vez. Verás dos cofres: El de la izquierda es un Full Tonic, mientras que el de la derecha te hará caer a la celda donde liberaste al gentío, sólo que estarán los enemigos que tiraste con los switches. De cualquier manera, no lo toques el derecho ^_^ . Devuélvete dos cuartos a la izquierda, o sea, al cuarto donde tirabas a los monstruos con los switches, sólo que esta vez ve hacia tu izquierda.

Aquí en este balcón, pelearás con un par de enemigos. Luego, vete a la puerta de tu izquierda y métete. Este cuartito tiene la peculiaridad de que cuando pisas ciertas partes, o te pasa a otro lado, o te hace pelear con enemigos. Conviene pasarte un rato tratando de tomar todos los cofres (no es difícil, aunque hay uno que en toda mi vida nunca lo pude agarrar. Argh!). Cuando termines, vete a la puerta del noroeste para seguir subiendo tu camino.

Llegarás a oooootro balcón, en el que verás una puerta cerrada en el medio. Vete todo a la derecha y métete en la puerta que veas al final. Adentro verás una boca/puerta como las de antes, y dos swithces en el piso. El de la izquierda, hará caer un par de enemigos y, el de la derecha, abrirá la dicha boca/puerta. Entra y presiona el switch de la pared. Con eso abrimos la puerta que estaba cerrada en el balcón. Vuelve a él y métete en la mencionada puerta recién abierta (no sin antes pelear con un par de enemigos que te atacarán).

Dentro verás a Nizbel nuevamente, con lo que parecen una ganas de "garcar" tremendas, LOL!. En fin, háblale y sigue hacia el norte (salva y cura en el Save Point). Cuando intentes pasar la puerta, Nizbel atacará.

-Nizbel II (7000 HPs-Third Eye): Atacará con lo mismo de antes, o sea ataques normales físicos, y su liberada de energía eléctrica.

A darle masa de nuevo: Esta vez será un poco más difícil el muchacho, ya que cuando lo ataques de cualquier manera (magia/físico), su defensa subirá bastante. Lo que no se ve afectado por ésto último es la magia eléctrica de Crono, la cual le bajará su defensa como antes. Crono deberá usar todas sus cartas, aunque puedes usar Volt Bite con Ayla. Los demás que curen.

Al terminar con Nizbel, sigue tu camino para llegar a otro de los ya gastados

balconcitos. Otra vez lo mismo: puerta bolqueada en el medio. Vete a la de más a la derecha y entra. Verás 3 switches esta vez, además de la puerta/boca de antes. El switch de tu izquierda abrirá el piso a los costados (no lo vayas a tocar), el de la derecha traerá más enemigos, así que tampoco hay que tocarlo. El de arriba aparecerá un save point a tu izquierda. Para abrir la puerta/boca, simplemente tócala con "A" en la punta y se abrirá. Ve hacia arriba y toma el cofre, además de presionar el switch en la pared para abrir la dichosa puerta del medio en el balcón. Ve y métete en la que acabamos de abrir afuera. Al entrar, verás a Azala, quien dirá unas cosas y se irá por la puerta de arriba. Antes de seguir adelante, toma los cofres de la izquierda y derecha del trono ese y equípate tus Ruby Vest a todos y tu Taban Vest en Lucca, ya que se viene el jefecito en la próxima habitación, y usará mucho fuego (por eso te recomendé que te pusieras esas armaduras).

Al llegar al final del camino, te encontrarás una no muy agradable sorpresa, ya que un monstruo enorme estará frente a ti, junto con Azala, que dirá unas palabras a una "supuesta" estrella fugaz de color rojo. Te amenazará como es usual, y empezará la batalla, con su característica música de fondo de "jefe groso y relativamente más difícil que los otros" ^_^.

-Azala(2700 HPs): Usará ataques físicos, y podrá dormir/confundir a tus personajes.

Estrategias a seguir: Primero hay que darle a Azala, sino no podrás eliminar al otro. Tiene una defensa física tremenda, así que dale por lo mágico. Al morir usará Break, que es igual al Geysler de Magus (HP Down).

(A Azala le puedes sacar con Charm un Magic Tab, y al otro un Power Tab.)

-Black Tyrano (10500 HPs): Mastica a los personajes haciendo mucho daño (y a la vez ese daño que hace se lo recupera él), y un ataque de fuego muy fuerte a todo el equipo.

Esta pelea puede parecer difícil, pero es más larga que otra cosa por su gran cantidad de energía. Cuando termines con Azala, aparecerá en pantalla un mensaje que dirá "Removes def. and is storing pwr.", ahí bajará su defensa y tendrás que atacarlo con todo lo que tengas. Empezará a contar a la vez y, cuando llegue a cero, hará su ataque de fuego masivo. Cura luego de eso. Al ejecutar dicho ataque, activará su defensa sádica otra vez y mordisqueará un rato a tus personajes. Luego contará de nuevo y así sucesivamente hasta que estire la pata.

Cuando los hagas morder el polvo, habrá una escena bastante triste, y luego, la "supuesta" estrella fugaz con la que hablaba Azala para hacerla caer, es en realidad Lavos (o sea que aquí en este tiempo fue que cayó el bastardo!). Como está por caer encima nuestro, Kino vendrá con los Dactyls a salvarte. Azala no querrá ser salvad@, y se irán, a la vez que verás como cae Lavos. A continuación, tus personajes querrán ver si le pueden dar a Lavos ahora que está débil. Métete en lo que quedó de Tyrano Lair.

Verás una Time Gate, y Lavos desapareció bajo tierra. Vete a ver qué podemos encontrar en dicha puerta del tiempo.

-12000 A.C. (La era glacial).

Llegarás dentro de una cueva. Sal y verás todo nieve. Vete todo a la derecha del mapa y métete en el Skyway (Camino al cielo). Llegarás a un lugar muy bien diseñado, sobre todo para los gráficos de antes. Éste es el reino mágico de Zeal. Ahora entra en la ciudad de Enhasa a tu corta derecha.

-Enhasa.

Aquí -a tu derecha- verás un personaje igual a Masa y Mune, pero ELLA es su hermana, Doreen. Háblale y dirá cosas interesantes, y desaparecerá. Luego la verás nuevamente en otras partes de Enhasa, así que hablale cuando la veas. Al ir ahcia arriba a la izquierda, verás un nene de nombre Janus con un gato, y dirá algo acerca de que uno de ustedes pronto morirá! ("One among you, will shortly perish..."). En fin, lo que queremos hacer es, aparte de hablar con todo el mundo como siempre, buscar unos libros que se ven normales, pero lo que pasa al tocarlos con "A", es que se abrirán convocando al agua, al aire y al fuego. Búscalos y ábrelos en el orden que te dije y se abirá una puerta en la parte de la entrada a la ciudad. Entra y verás un Nu y un libro en una mesa arriba. Si lo lees, verás algo que puede ser uno de las cosas que más hace reflexionar a los fans del Chrono Trigger, una frase muy enigmática. En fin, habla con el Nu en el medio, y pelearás una cruenta batalla contra 6 Nus por una muy tentadora oferta de 180 techs points y dos Tabs: Magic Tab y un Speed Tab. Ahora que termines con todo, sal de Enhasa y vete al Skyway de ahí arribita de la ciudad, que en la parte del cielo, se llaman Land Bridge. Llegarás a la parte congelada nuevamente. Ve y toma la Skyway que hay a la izquierda, y llegarás a otra parte del Reino de Zeal. Si quieres puedes ver el Blackbird (una especie de avión) a la izquierda del mapa, aunque no es necesario. Entra en la ciudad de Kajar.

-Kajar.

Habla con todo el mundo para seguir al tanto de la situación. Haz nuevamente lo que hiciste con lo libros en Enhasa (abrirlos en el orden agua, viento y fuego), para abrir otra puerta secreta cerca del Nu que vende ítems. Al entrar, verás otro libro que habla de una roca rojo que dió poderes y otras cosas más. Lo importante es tomar el muñeco Poyozo para obtener la Black Rock para la técnica Dark Eternal. Salte de ahí y de la ciudad. Entra en las cuevitas que hay a tu derecha para ir subiendo a través de los portales. Al final, llegarás al Palacio de Zeal.

-Zeal Palace.

Antes de que hagas nada, verás a un Nu caminando arriba. Ve y habla con él y te preguntará si le rascas la espalda. Ráscasela y descubrirás el "Nu's scrath point" (punto de rascaje del Nu). Luego, vete del Palacio todo hasta Kajar.

-Kajar.

Ve hasta donde había un cuarto con mucha gente, un par de Nus, y bastantes puntos brillantes en una mesa. Habla con el Nu que mira hacia la biblioteca y le rascarás su espalda, a la vez que te dará un Magic Tab. Cuando termines, vuelve al Palacio de Zeal por las cuevitas.

-Zeal Palace.

Ahora sí, habla con todo el que veas. A la izquierda y hacia abajo, verás una mujer con unas plantas al lado. Asegúrate de decirle que sí te gustan las plantas, y luego te dirá que la reina le ordenó quemarlas. Te preguntará que qué debería hacer. Dile que la plante en secreto ("Secretly plant it") y listo (si no la ves, luego la veremos más adelante).

Luego, ve hacia la parte que sería los dormitorios (aunque la gente duerme en cualquier parte como si fueran refugiados...), y verás en el de la derecha una escena con Schala y Janus (los hijos de la reina Zeal). Vete a la puerta del medio en el salón principal. Verás a Schala abrir la puerta con el sello ese tan raro ("Sealed by a mysterious energy"), con un collar igual al de Marle. Trata de abrir la puerta con el tuyo, sin éxito. Ahora devuélvete a la

parte principal del Palacio y vete al cuarto de más a la izquierda, donde al final está la Mammon Machine (qué nombre sugestivo!), que está absorbiendo la energía de Lavos que está bajo tierra, que a su vez él absorbe la del planeta. En fin, carga tu collar con la energía de la máquina Mammon y vete a abrir la puerta que viste que abrió Schala.

(Antes de entrar, equipa tus armaduras contra el fuego, y Lucca en el equipo)

Al entrar en la puerta sellada, estarás en la sala del trono de Zeal, donde estará la Reina Zeal (malvada gobernante que mandó a los humanos que no tenían poderes mágicos a vivir en la superficie de la Tierra, donde hay un frío de garse), a Dalton (la mano derecha de Zeal), y al Profeta (mmm...), además de la ya conocida Schala. En fin, cuando te vean, el Profeta dirá que ustedes son los "malhechores" que le mencionó a la Reina, y Dalton mandará a su Golem a darte la bienvenida como es debido.

-Golem (7000 HPs): Usará unos ataques de fuego, Fire Ring, Laser Spin, Water, Ice, el ataque eléctrico que hacía Nizbel, ataques físicos normales y Iron Orb (algo de ataques no?).

A darle: Mucha gente tiene muchos problemas con los Golems, pero pueden ser súper fáciles si sabes lo que haces. Básicamente, el Golem copiará el tipo de movimientos que se usen contra él (si lo atacas con Water, usará ataques de agua y así con todos los ataques). Sus ataques de fuego son muy débiles (por eso las Ruby Vest y Lucca), así que usa Fire Sword/Fire Sword 2 todo el tiempo y no tendrás muchos problemas. Usa a Frog o Robo para curar.

Ya exterminado (o pierdas), serán capturados de todos modos. Al rato, Schala y Janus vendrán a rescatarte, pero se presentará el Profeta, diciendo que los matará de una vez por todas. Los hijos de la Reina lo detendrán, pero el Profeta los perdonará con la condición de que te mandará por donde viniste, y obligará a Schala a cerrar la Time Gate de la cueva. Llegarás nuevamente al tiempo de Ayla.

-65000000 A.C.

Hablarán sobre dónde habían visto esos símbolos, como el de la puerta sellada en el cuarto del trono de Zeal. Usa los Dactyls y vete volando a Mystic Mountains para tomar la Time Gate y llegar a The End of Time.

-The End of Time.

Habla con el Viejo del Farol, y te dirá que en el futuro hay alguien trabajando en algo llamado "Wings of Time" y, que eso es lo que necesitamos. Vete al pilar de luz del Proto Dome (2300 D.C.).

-2300 D.C.

Llegarás a donde encontramos a Robo la primera vez. Salte y pasa nuevamente por el Lab 32 (el de la carrera con Johnny), y sería una buena idea abrir las puertas que tenían el símbolo y estaban selladas. Hay una en el Arris Dome, donde estaba Doan y vimos el video de la destrucción causada por Lavos. En dicha puerta encontrarás una Lumin Robe, un Elixir, un Hit Ring y un Gold Ergn (Gold Earring, sube el HP del que lo equipe en un 50%), y el punto brillante es un Power Tab. En el Bangor Dome, que es al que llegamos por primera vez al futuro, hay otra puerta que tiene unos cofres con un Charm Top (aumenta la efectividad del Charm), un Full Ether y un Wallet (convierte experiencia en dinero, inútil). Otra puerta está en el Trann Dome, al sur del Bangor Dome. Tras la puerta sellada habrá un Full Ether y un Gold Stud (corta el uso de MP en un 75%, algo increíblemente útil en un personaje atacante). Eso en los cofres, y el punto brillante es un Magic Tab.

En fin, cuando termines tu destrabada de puertas selladas, dirígete al Domo que nunca entramos en nuestra estadía en el futuro, que está al sur del Lab 32 y al este del Lab 16, el Sewer Access. Entra.

-Sewer Access.

Al entrar, un ojo volador dirá algo de avisarle a alguien de ustedes. Vete a tu izquierda, y unos sapos dirán algo de que antes había un puente ahí. A la derecha tuya, habrá un cofre al final. Vuelve a donde viste a los sapos y baja por las escaleritas.

En este cuarto nuevo, a tu izquierda verás una nota que dice que los hombres pescado atacan por el menor ruido que hagas. Vete todo por el camino de tu derecha, evitando tocar cualquier objeto raro que veas (un gato, una lata), ya que harán ruido y entrarás en batallas. Ni siquiera toques el Save Point, porque es una trampa que traerá enemigos con su "tintineo". Sigue tu camino y sube las escaleritas al final.

Aquí, ve hacia arriba por la izquierda y verás una especie de pasillo, pero que en realidad no lo parece...en fin, trata de meterte en lo que parece un tipo de callejón en la pared grande y pasa del otro lado y activa el switch. Con esto abrirás la puerta. Ahora vuelve por el "pasillo" que entramos y ve hacia arriba de todo y a la derecha (no te verás a ti mismo, como antes con el "callejoncito" que te dije), hasta que pases por la puerta que abriste. Verás nuevamente a los sapos hablando. Sigue tu camino y verás al ojo volador de antes y a tu próximo jefe (si se puede llamar así) hablando. Cuando terminen empezará la batalla.

-Sir Krawlie (500 HPs): Usará ataques físicos y uno llamado "I'll Shred ya", que bajará el HP de su víctima a uno.

Estrategia (...): Are you kidding me? No, no. No me equivoqué con la cantidad de HPs ni me olvidé un cero. Este es un enemigo que está pensado para verte con él la primera vez que llegaste al 2300 D.C.

No hay mucho que decir, un soplido y morderá el polvo. No vinimos antes aquí porque en realidad no era necesario (y lo hubieras sentido en su plenitud a nuestro pobre Sir Krawlie ^_^).

Al terminar con él, sigue todo hacia el sur, pero no subas las escaleritas que veas hacia arriba, sino que vete a tu izquierda y toma el cofre con una a-estas-alturas-inútil Bolt Sword, y activa el switch en la pared para accionar un par de puentes que te facilitarán el regreso, y se hará muy lineal. De cualquier manera, entra en las escaleras que te dije que no fueras todavía, al sur a la derecha de la pantalla, y saldrás. Ignora esa gran montaña nevada a tu derecha y entra en el Domo siguiente, Keeper's Dome.

(Y, curiosamente, esta guía cumple exactamente una semana de empezada).

-Keeper's Dome.

Al entrar verás un Nu durmiendo, que si le hablas no te dará ni la hora. Vete a la parte de atrás y abre la puerta sellada. Si hubiésemos venido aquí la primera vez que llegamos al futuro, habríamos visto al que sería uno de los 3 gurús de Zeal, Belthasar, el gurú de la Razón. Aunque ahora no está por alguna razón (lo descubrirás si juegas la secuela de este juego, el Chrono Cross, otra de mis guías en mente).

En fin, cuando entres en la puerta sellada, verás varios puntos brillantes. Si sabes inglés, recomiendo que los leas, ya que son parte importante de la trama del juego. Al final, entra en la nueva puerta sellada y encontrarás la

última invención de Belthasar.

Verás un artefacto muy grande. Date una vuelta hasta arriba del aparato y los personajes dirán un par de cosas. Trata de irte por donde viniste, y el Nu vendrá con los asientos. Te dirá que él tiene la memoria de Belthasar implantada. Te enseñará a usar la máquina (con "Y" abrirás el menú del tiempo para ver a cuál época quieres viajar), y te dirá que la nombres (yo le dejo Epoch, que es el nombre por default). Antes de subirte, vuelve al cuarto de los puntos brillantes y verás que apareció uno nuevo, que es un Magic Tab. Ahora sí, súbete al Epoch tocando los asientos con "A" y selecciona una era con "A". Viajarás derecho a dicho tiempo sin tener que usar las molestas Time Gates de siempre.

Antes de volver a nuestra aventura, vamos a buscar unos ítems de los buenos.

*Primero, selecciona irte al 1000 D.C. y vete a la casa de Lucca con ella en el equipo. Habla con su padre, Taban, y te dará el Taban Suit y el Taban Helm para su hija.

*Si te has dado cuenta, las puertas selladas que vimos tienen el mismo sello que los cofres negros con el mismo símbolo, que tampoco podíamos abrir. Búscalos todos los que puedas en el año 600 D.C. y, cuando los toques, te preguntarán si quieres tomar el ítem que hay adentro. Responde que NOOOOO!! Tienes que ver todos los cofres negros que puedas en el 600 D.C. y tocarlos para decir que no. Esto tiene un propósito. Ahora ve al 1000 D.C. y los cofres negros estarán en el mismo lugar que en el Tiempo anterior. Esta vez tómalos y obtendrás el mismo tipo de ítem que en el 600 D.C. pero mejorado. Encontrarás entre los ítems que veas varias de las mejores armaduras que hay en el juego. Las versiones mejoradas en el año 1000 D.C. serán las Red, Blue, Black y White Mails, que absorben todo (sí, todo) el daño del elemento en que se especialice cada una (Red: Fuego, Blue: Agua/Hielo, Black: Shadow y White absorbe daño eléctrico). No son para andar con ellas siempre, pero sirven para diversos jefes.

Luego de tomar los ítems más poderosos en el 1000 D.C. puedes tomar los ítems de los cofres negros en el 600 D.C. Éstos no serán tan fuertes como los del 1000 D.C. pero servirán. Las armaduras que te dije antes tienen su versión más vieja y menos poderosa. Son las Red, Blue, Black y White VESTS, que absorberán la MITAD del daño en su elemento.

Hay muchos más ítems que estos que te digo, pero son muchos y la verdad no tengo ganas ^_^ . Tampoco están escondidos como para no encontrarlos.

NOTA: No se quejen por lo último, yo les digo todo paso por paso che! Además, estaría bueno hacer algo por uno mismo no? :)

En fin, lo que te recomendé en realidad es que busques dichas armaduras, que son lo más útil en esta altura del juego, aunque no imprescindibles.

*También, vete a Medina en 1000 D.C. y vete a lo que parece un triángulo azul al norte del mapa, Forest Ruins. Aquí se romperá el sello y aparecerá el Nu otra vez y te dará a elegir entre la Swallow (espada para Crono que le sube su velocidad), y un casco, el Safe Helm (corta en 1/3 el daño físico). Lo que elijas estará bien, es una cosa que queda en la preferencia de cada persona.

Cuando termines tu "búsqueda del tesoro" (literalmente), toma el Epoch y vete a The End of Time porque somos buenos y se lo queremos mostrar al Viejo (para volver al Epoch estando aquí, tendrás que irte a la escalerita que da a la nada, a la derecha del Viejo del Farol, y te preguntarán si quieres subirte nuevamente). Ahora vuelve al Epoch y elige irte al 12000 A.C. para seguir con nuestra aventura.

-12000 A.C.

Llegarás frente a la cueva que está la Time Gate sellada. No podremos subir al cielo, ya que los Skyways están desactivados. Vete todo a la izquierda del mapa nevado éste y verás una especie de pequeña carpa, Terra Cave. Entra.

-Terra Cave.

Esto es lo que sería donde viven los humanos sin poderes mágicos, los Earthbounds (los que sí tienen poderes mágicos son los que viven en el cielo, los Enlightned ones, o Iluminados). Como siempre, a hablar con todo mundo. También hay una Inn que es gratis, y otro por ahí vende ítems. Cuando termines, ve hasta abajo de todo y salva en el Save Point. Luego entra en la cueva del fondo a tu derecha.

Al entrar en la cueva nueva, verás un punto brillante en el rinconcito de abajo, que es un Power Tab. Sigue tu camino siempre hacia el norte. Verás que hay enemigos como osos hormigueros, que son los Beasts, que tienen 830 HP y con Charm les puedes robar unos Rainbow Helms (quítaselos sí o sí, ya que son los mejores cascos por ahora). Ellos cuando reciban tus golpes, ganarán más poder de ataque. Antes de seguir, pon en tu equipo a Crono, Ayla y a Lucca o Frog, ya que al final del corto camino, te encontrarás al Mud Imp y sus Red y Blue Beasts.

-Mud Imp (1000 HPs): Tirará piedras que duermen a tus personajes y se cura a sí mismo y a sus bestias por la cantidad de 150 HPs. También atacará cabalgando sobre alguna de sus Beasts. Le puedes quitar un Speed Tab con el Charm de Ayla.

-Red Beast (5000 HPs): Usará golpes físicos y cuando le pegas al Mud Imp, contratatará con un X Strike con la otra bestia. Es resistente al fuego y débil al agua/hielo. Con Charm le puedes quitar un Elixir.

-Blue Beast (5000 HPs): Ataca con lo mismo que la Bestia Roja, nada más que ésta es débil al fuego y resistente al agua/hielo. Charm y le sacas una MermaidCap (buena armadura para las chicas).

Estrategias a seguir: No se te ocurra atacar al Mud Imp, ya que tiene una defensa descomunal, y contratatará con un poderoso X Strike, aunque si lo matas a él, las Beasts caerán por sí solas. Aún así no conviene darle al Imp. Nuestro objetivo son las Beasts, ya que cuando las dos caigan, el Mud Imp escapará tras unos turnos.

A la Blue Beast, dale con Fire Sword 2 o ataques de fuego relacionados, mientras que a la otra le puedes dar con Ice Sword 2, SwordStream, Bubble Hit o cualquier ataque de ese tipo. Si no tienes a alguien de fuego o agua/hielo, ninguna de las bestias tiene resistencia a la electricidad de Crono, por lo que puedes atacar con él. Tras morir las Beasts, el Mud Imp tendrá una mínima baja en su defensa, pero es más probable que escape antes de matarlo.

Al terminar con ellos, sube por la gran cadena de ahí para llegar al Mt. Woe.

-Mountain Woe.

A tu entrada, verás una piedra dorada con ojos, parecida a las anteriores que vimos como enemigos. Éstos son los Rubbles. Al empezar una pelea contra ellos al tocarlos, usarán Lock All, que no deja usar ni técnicas ni ítems en la batalla, así que tendrás que darles con ataques normales, y encima son muy difíciles de golpear por su gran evasividad, además de no atacar. La recompensa por este mal rato son 1000 puntos de experiencia y 100(!) tech points. Mata a todo Rubble que se te cruce, que no son dañinos y tienen

512 HPs, además, correrán tras unos turnos (pero si corren no tendrás tus preciados tech points).

Habrás otros enemigos para alegrarte el día. Los Gargoyles (260 HPs-Big Hand, que usan un ataque que baja el HP de alguien a uno), los Man Eaters (250 HPs y con Charm le sacas un Pearl Edge, curan a sus aliados y hacen Chaos), y los Batan Imps, que cuando reciben algo de daño se caen del pájaro y se pasan a llamar Stone Imps (300 HPs-Alloy Blade).

No te voy a indicar el camino, ya que quiero que lo explores TODO, para encontrar todos los Rubbles, cofres y Tabs que hay por ahí esparcidos en la montaña. Al final de todo, subirás por una cadena y la pantalla se irá oscureciendo. En la próxima parte, verás una persona congelada. Tócala y comenzarás la batalla con Giga Gaia.

-Giga Gaia (9000 HPs).

-Sus Brazos (2000 HPs cada uno): Usan Pair Blaster y Dark Plasma. Si queda uno solo, atacará con algo que corta el HP de alguien en dos, atacar con fuego o hielo, y curar al cuerpo.

A darle: No es un jefe que me de problemas. Como verás los brazos son los que en realidad molestan. Lo mejor a usar aquí es tener a Crono y Ayla tirando Flacon Hit para sacártelos de encima rápidamente, y darle al cuerpo con todo luego hasta que caiga. Los brazos revivirán luego de un rato, pero con la mitad de su energía (o sea, 1000 HPs), por lo que uno o dos Falcon Hit y fuera brazos nuevamente. Luego de un tiempo no muy largo, ganarás.

Al terminar con Giga Gaia, el que estaba congelado aparecerá. Era Melchior, y hablará algo de la Reina, Lavos y la Mammon Machine (al final Melchior era el Gurú de la Vida en Zeal...). Cuando termine el parloteo, ustedes se escaparán porque la montaña está por caer. Terminarán todos en la cueva de los que viven en la superficie (Earthbounds).

Melchior hablará un rato sobre lo anterior, y en eso llegarán Schala y Janus. Hablarán de que un tal Palacio del Océano (Ocean Palace) ya está funcional, y Melchior señalará que todo está perdido (pesimista...). Schala dirá que no, ya que como ella es necesaria para que la Mammon Machine funcione, escapó, y nos pedirá que detengamos a su madre, la Reina Zeal. En eso, caerá Dalton para llevarse a Schala nuevamente con ellos, al Ocean Palace. No podremos hacer nada para impedirlo ya que amenazará con matar a la princesa. Se irán.

Al terminar lo último, habla con el Gurú de la Vida (Melchior) nuevamente, y verás una expresión de Crono (guau!). Te dará el Ruby Knife, que es lo único capaz de destruir a la Mammon Machine, ya que es del mismo material que ésta (sí, ÉSTA! xD). En fin, cuando termines con todo, los Skyways estarán activados, por lo que vete a Kajar.

-Kajar.

Aquí vinimos a equiparnos un poco, así que ve a donde estaba el Nu que vendía ítems en esta ciudad. Cuando le hables, te preguntará si el collar que tienes es el de Schala, así que dile que no y te venderá ahora armas y armaduras. Si le dices que sí, te dirá que eres un mentiroso y no te venderá un cuerno, y tendrás que salir de la ciudad y volver a entrar para volver a hablar con él. Cuando termines tu shopping, vete al Zeal Palace.

-Zeal Palace, y sí, seguimos en el 12000 A.C. =/

Nada que hacer más que irte hasta el salón del trono, y te encontrarás a nuestro amigo Dalton, que te hará frente esta vez.

-Dalton (3500 HPs): Usará ataques de energía y Iron Orb. Cuando muera, al igual que sus Golems, usará "Buurrrp!".

Estrategia: Prácticamente no es un jefe, es muy fácil. Usa lo más fuerte que se te venga en gana y no durará nada ^_^.

Al derrotarlo, dirá que aún no puede morir, etc. Se irá por un portal. Síguelo por donde se fue y llegarás al mega-fastidioso Ocean Palace.

-Ocean Palace.

Al entrar, verás un Save Point. Salva y guarda en él como siempre y al sur, verás a Mune. Habla con él y dirá unas cosas y mostrará algo de lo que se está cocinando en el fondo del Ocean Palace. Sigue hacia abajo, al próximo cuarto.

En este lugar tan molesto, encontrarás enemigos igual o más fastidiosos. Entre ellos se encuentran los Thrashers y Lashers (666 HPs-Lapis), los Scouters (300 HPs y sólo puede ser dañado con electricidad), los Red Scout (300 HPs, sólo dañado por fuego), y los Blue Scouts (300 HPs, y éstos son dañados solamente por el agua/hielo). Los tres últimos son MUY molestos, sobre todo si hay uno de cada uno en pantalla, ya que pueden ejecutar una tech triple. Aparte de estos que te mencioné, están también los Mages (480 HPs y usan Lock), y los Jinn y los Bargesth (ambos con 450 HPs, y tienes que eliminar primero al Bargesth, ya que si él está en pie, el Jinn no recibirá ningún daño). Una saludable cantidad de enemigos °_°.

En el primer cuarto, vete a tu derecha y métete en la primer puerta que veas. Párate en el switch (un punto azul en el medio de la habitación), y pelearás con un Jinn y su novio el Bargesth. Sal por la otra puerta, la de la derecha, para llegar a un nuevo cuarto, donde pelearás con un Mage y dos Red Scouts. Al terminar con ellos, toma el cofre y sal por la izquierda. De nuevo en el cuarto del principio, vete todo a la izquierda, hasta el cuarto homónimo del que salimos. Pelea y toma el cofre con una Star Sword. Sal por tu derecha, pero por la puerta en diagonal hacia arriba, y haz lo mismo con el switch azul en el piso. Ahora vete al cuarto grande de antes, y ve hacia abajo para entrar en cualquiera de las puertas de los costados que van en diagonal hacia abajo (verás unos Red/Blue scouts, dependiendo del lado que vayas). Sigue tu camino hacia el sur, y cuando llegues al fondo, vete al medio y párate en el switch azul del piso (por la parte izquierda de este cuarto, yendo por los bordes, puedes entrar en un cuarto secreto en la pared que tiene un cofre con la Demon Hit, y del lado derecho por los bordecitos, hay un cofre con la Kaiser Arm para Robo). Luego de tocar el switch, vuelve todo hasta el cuarto grande del principio, y baja por el medio, donde se abrió un camino.

En esta parte, tendrás que ir bajando escaleras y luchando contra varios enemigos (hay una parte que las estatuas escupirán fuego, dañándote). Al final, te encontrarás a Masa, quien dirá que de una Roca (mmm...Dreamstone!) se hicieron un collar (Marle!) y un cuchillo (Ruby Knife). También verás más del quilombo que hay en el fondo. Continúa tu camino y llegarás hasta un Save Point (Cura y Guarda). Hacia el sur, toma el ascensor.

Pelearás al entrar al elevador, y luego toca el punto brillante para activarlo. Tendrás unas cuantas batallas consecutivas. Al terminar, puedes tomar el ascensor nuevamente hacia arriba para obtener un Magic Tab al final en la pared derecha, o simplemente para subir unos nivelitos (aunque creo que podrías perder la cordura).

Sal del ascensor, y ve al próximo cuarto, donde tienes que ir a tocar los switches de las puertas de los lados (como antes, pero más simple), y luego el que está ahí en el medio, donde se formará un puente frente a ti. Pasa a

la próxima habitación y salva en el Save Point, que en el próximo cuarto estará esperándote Dalton, que te mandará a sus Golem Twins a darte caña.

-Golem Twins (7000 HPs c/u): Atacan con lo mismo de cualquier Golem. A darles: Como son dos, puede que te den más problemas. Lo mejor sería tener a Crono, Lucca (sí o sí, y con las armaduras de su padre), y Frog o Robo, equipados con las Ruby Vest o las Red Mail o Red Vest. Para atacar, como siempre, Fuego. Fire 2, Red Pin, Fire Sword 2, y si entrenaste, Flare :).

Al terminar con ellos, Dalton volverá a escapar. Síguelo, y llegarás a la habitación de la Mammon Machine, donde verás a un Nu en tu camino que se arrojará al pozo del costado, y, si no se mató, quedó en silla de ruedas. En fin, sigue hacia el norte y verás a la Reina Zeal y compañía. La Mammon Machine se pirará totalmente, y Crono le tirará el Ruby Knife (Fíjate que cuando lo arroje, los hermanos Masa y Mune hablarán desde dentro del Ruby Knife, que cuando toque a la Mammon Machine, se convertirá en la Masamune gracias a su energía). Schala dirá que la "espada" sola no puede detenerla, y Lavos despertará, y atacará (por qué a nosotros solos?!).

Lavos en esta parte es especialmente MUY (y qué MUY!) difícil, por lo que es improbable que lo elimines (yo lo logré estando en el nivel 60 y pico, y me costó un huevo y la mitad del otro). Cuando te derrote, el Profeta ese se mostrará en su verdadera identidad (Magus! I Knew it!), y atacará a Lavos, aunque es más que obvio que él perderá también. La Reina aparecerá también a unirse a la fiesta, y luego Lavos empezará a tratar de tragarse a todos, y Crono se levantará. Si quieres, habla con todos por joder nomás, pero luego camina hacia la boca de Lavos, y sucederá algo impactante (al menos la primera vez que lo veas): Crono morirá salvando a sus amigos. ;_;

Sí, lo que leíste, Crono murió! Luego de esto, Schala, Magus y los que tenías acompañando a Crono estarán en la sala de la Mammon Machine nuevamente. La princesa de Zeal usará su Collar y su magia para salvarlos a ustedes. A continuación, verás una escena en la que Lavos rompe todo el Reino de Zeal, y caerá a la Tierra, pero lo bueno es que la Era Glacial se terminó, al igual que la constante tormenta que había.

-Last Village (12000 A.C.).

Despertaremos en una tienda, y vendrá un viejo a ponernos al tanto de todo. Ahora los sobrevivientes de Zeal viven aquí en la superficie, con los Earthbounds, y una ola gigante se tragó mucha parte de la Tierra. Vamos a los Commons (el bosquecito de arribita), pero antes de entrar, pon a Frog y Ayla en el equipo.

-Commons.

Cuando llegues, habla con todos los que veas, y luego al viejo del fondo, que es el "jefe" de la aldea. Dalton aparecerá entonces, autoproclamándose el nuevo gobernante ya que la familia real y los 3 Gurús desaparecieron, y a ustedes los llevará cautivos.

-Dentro del Blackbird.

Nos despertaremos en una especie de celda, y nos percataremos de que perdimos nuestro ítems, equipamiento (armas, armaduras, etc.) y dinero. Vete por la escalerita que hay en tu celda, y verás que estás en el Blackbird (aunque yo ya te lo dije ^_^). Cuando vuelvas adentro, tu segundo personaje se dará cuenta que hay un ducto de aire. Puedes escaparte de dos maneras: la primera, que es más fácil y larga, que es ir por el ducto de aire, mientras que el otro modo es tratar de salir por la puerta, y alguien se hará pasar por estar

enfermo, y cuando entre el guardi, lo noquearán. Escapa por donde quieras, y ve por los cuartos de todo el avión para encontrar tus ítems, dinero, y el equipamiento de cada uno (como 5 cofres). Los enemigos no son ningún peligro, pero si no tienes las armas no podrás atacar. Por eso te dije que trajeras a Ayla en el grupo, ya que ella usa sus propias manos como armas.

Al terminar de recuperar todas tus cosas, vete al cuarto que tiene una escalera y te lleva al ala izquierda del Blackbird. Aquí verás a los Turrets, que son iguales a los Rubbles, que dan 1500 experiencia y 100 tech points, pero estos sí te atacarán, y escaparán más rápido (700 HPs tienen). Al llegar a la parte del final del ala, pero hacia abajo (al fondo de la izquierda y todo hacia abajo), aparecerá el Golem Boss.

-Golem Boss (15000 HPs): Yup! El jefe de los Golems, pero tiene miedo a las alturas, así que no te atacará de ninguna manera. Tras unos turnos, se irá, pero no conseguirás la experiencia, dinero ni tech points (y da bastantes). Trata de matarlo antes de que huya.

Después de acabar con él, verás una escena de Dalton, el cual le hizo una especie de tunning al Epoch, y volará y dipará (!). Luego, lo enfrenarás encima del Epoch volador.

-Dalton Plus (3000 HPs-Power Meal): Usa lo mismo de antes.
Estrategias a seguir: Igual o más débil que antes, cualquier cosa que tengas en la mente servirá, ya que de "Plus" no tiene nada.

Al acabarlo, tratará de convocar a su Golemboss (Go Golem Boss! otra que Pokémon), pero ya nos habíamos encargado de él, y Dalton caerá en el portal que abrió para llamar a su mascota.

A continuación, el equipo verificará si el Epoch todavía funca bien, y el juego te dirá que presiones "Y". Cuando lo hagas, derribaremos sin querer al Blackbird. Luego el juego nos dirá que presionemos la "X", y veremos como cae el avión enemigo. Aterrizaremos nuevamente en Last Village. Entra a Commons.

-Commons.

Aquí verás nuevamente a la mujer que estaba en Zeal y tenía el problema con la planta. Si no habías hablado con ella, háblale y dile que la plante, no que la queme (ésto, como ya te dije tiene un propósito, y es para una de las aventuras de más tarde). Alguien te dirá que un sujeto extraño te estaba buscando en la North Cape, así que vamos a ver.

-North Cape.

Sube hasta arriba de todo aquí, y toca el punto brillante. Aparecerá Magus. Te contará su origen (él era originalmente Janus!), y la desaparición de los 3 Gurús en éste tiempo, y dónde terminó cada uno (mmmm, ahora te va a caer la ficha del tercer Gurú, Gaspar, el del Tiempo).

En la conversación, Magus insultará a Crono, y tus personajes se enojarán. Empezará a sonar su música, y luego te preguntará si quieres luchar con él o no. Tienes una difícil decisión: Si dices que no, tus personajes dirán que matando no van a traer a Crono de nuevo, y trata de irte, y Magus te detendrá y se unirá al equipo (él es el mejor mago del juego, y muy fuerte en todo, por lo que te recomiendo que le perdones la vida). Si eliges pelear con él, pelearás una relativamente fácil pelea, aunque si Frog está en el grupo, él batallará solo (muy emocionante! Pura vendetta!).

-Magus (6666 HPs): Los mismos ataques que la otra vez, menos Dark Bomb y su Dark Matter.

Estrategias a seguir: Principalmente al principio (valga la redundancia),

atacará sólo con ataques físicos, pero más tarde comenzará a usar su magia. Ten en cuenta que esta vez, no hay que dañarlo con diferentes elementos, y es débil a todo tipo de ataques, pero es muy rápido, y puede realizar hasta tres magias consecutivamente (!). Lo mejor a usar son ataques físicos. Leap Slash continuamente si Frog pelea solo, y Heal cuando lo necesites.

Si elegiste batallar con Magus, no se unirá a ti (obviamente, está muerto), y te dirá que el Gurú del Tiempo nos podría ayudar con el tema de Crono. Cuando le ganes, obtendrás el Amulet (accesorio que no permite cambios de status).

En cambio si elegiste NO pelear con él, el Amulet vendrá equipado en Magus, y toda la palabrería que te dice también viene implícita, y por el mismo precio, también te damos de regalo al propio Magus!

Vuelve y súbete al Epoch, y verás una escena en la que el Ocean Palace se levantará desde lo más profundo del mar, hasta flotar sobre él, pero ahora se llamará Black Omen, donde "reside" el señor Lavos. En fin, vete a The End of Time a ver si el Viejo nos puede decir dónde podemos encontrar al tal Gaspar, el Gurú del Tiempo.

-The End of Time.

Aquí, hablemos con el Viejo del Farol, que preguntará por Crono. Le diremos las malas noticias, y nos "cantará" una canción. Luego, nosotros le diremos dónde está el Gurú del Tiempo, pero nos dirá que escuchó de él, y no sabe su paradero. Trata de irte por el Epoch o los pilares, y te llamará con su característico "Hey". Vuelve a Hablar con el Viejo, y te dará el Chrono Trigger (Time Egg!), y los personajes se darán cuenta de que el Viejo este es Gaspar, el Gurú del Tiempo. Vete al tiempo de Robo, ya que tenemos que hablar con Belthasar (o su Nu, mejor dicho).

-2300 D.C.

-Keeper's Dome.

Ve hasta el fondo para hablar con el Nu, y te dirá que para revivir a Crono, necesitaremos un clon de él. El clon es el muñeco que te ganas jugando en la feria milenaria, en la Tent of Horrors por 40 Silver Points (por eso te dije que lo obtuvieras). Si ya lo habías conseguido, ve a la casa de Crono a buscarlo, escena de por medio con su madre. Si no lo tienes, puedes ir a jugar el juego en la feria con cualquier personaje, y si pierdes, creo que lo puedes comprar (no estoy seguro, que alguien me lo averigüe y me mande un mail ^_^).

De la forma que consigas el Clon de Crono, vete de nuevo al futuro a hablar con el Nu de Keeper's Dome para que active unos Poyozo Dolls azules. Luego, el Nu te pedirá que lo apagues, así que hazlo. Vayamos al Death Peak, que es la montaña que está al lado de este Domo.

-Death Peak.

Si entraste aquí antes, el viento te habrá tirado de la montaña. Ahora, ni bien entres, corre hacia el norte y habla con el Poyozo Doll azul, que se convertirá en un árbol, y podremos cubrirnos en él cuando el viento sople fuerte. Cuando el viento vuelva a soplar suave, corre al próximo árbol que veas. Haz lo mismo y sal por el norte.

Los enemigos aquí son los Krackers (500 HPs), y los Macabre (583 HPs). Son todos débiles a la magia, y cuídate mucho ya que pueden ser peligrosos.

En tu camino, trata de agarrar todos los cofres (tapados con nieve), y algún que otro Tab (como siempre, un punto brillante). Cuando entres a la primera cueva que veas, te enfrentarás a un Lavos Spawn.

-Lavos Spawn (Boca: 4000 HPs-Elixir): Su coraza no sé, pero tiene una defensa INMENSA, además que atacarla es suicidio, ya que atacará con un Needle Spin muy poderoso. Atacará con Lavos Sigh, Fire Bomb, Blizzard y Needle Spin. Estrategias a seguir: Como dije, que ni se te pase por la mente pegarle a la coraza, porque su Needle Spin es MUY fuerte. Usa ataques que dañen a un solo objetivo, y no en área ni a todos los enemigos. Lo mejor a usar es Blaze Kick y, si no, Triple Kick, Leap Slash, Red Pin, etc. Cuando su boca muera, la coraza también.

Habrán otros dos Lavos Spawn en la montaña y son iguales que éste último. Al acabarlo, toma el cofre a tu derecha y sal por arriba. Camina por la corniza hacia el este, y vuelve a meterte al final. Toma el cofre y sal afuera por abajo. Toca el punto brillante en la corniza para abrir una nueva cueva en la parte anterior (donde había un Save Point). Regresa hasta ahí y métete en la cueva que abrimos. Dentro, toma el cofre con la StarScythe para Magus y sal por el norte, donde te encontrarás a otro Lavos Spawn.

Al terminar con el segundo pequeño Lavos, sal por la izquierda para ver otro de los Poyozo Dolls. Habla con él y te dirá que el piso está patinoso, y si caes, tendrás que volver a subir. Cruza el camino con cuidado de no caerte, ya que el viento te tirará hacia abajo. Continúa tu camino, y verás al tercer Poyozo Doll, que te dirá que "empujes la coraza, y luego la trepas". Sigue y baja los peldaños de piedras para agarrar un cofre y un Save Point. Vete hacia arriba, y verás al último (por ahora) Lavos Spawn. Al exterminarlo, notarás que su coraza está intacta. Empújala hasta los peldaños incompletos de tu derecha para poder subirlos, subiendo la coraza. Toma el cofre a la derecha con la Memory Cap, y ve hacia el norte.

Llegarás a la cima del Death Peak, donde al final verás un árbol. Usaremos el Chrono Trigger, pero estallará. Cuando todo parecía perdido, un eclipse empezará, y el equipo será transportado al momento en el que Crono falleció. El tiempo está frenado (si tienes a Magus, trata de hablar con el Magus que hay aquí, y dirá algo, al igual que si hablas con Schala). Toca a Crono, y lo cambiaremos por el clon. Volveremos al Death Peak, donde Crono estará tirado contra el árbol, y tendrá un par de reproches de parte de Lucca.

-The End of Time.

Apareceremos todos en The End of Time. El juego desde este punto, se hace opcional por decirlo de alguna manera. Puedes hacer muchas cosas antes de ir a por Lavos, además de que hay otras muchas formas de ir a enfrentarlo. Lo que escribiré a continuación, es opcional, excepto, claro está, Lavos. Si quieres irte derecho contra Lavos, puedes irte con el pote en The End of Time o con el Epoch (se destruirá en el viaje, pero no pelearás con la coraza de Lavos), y también puedes ir a visitarlo en su casa, el Black Omen, que es lo más entretenido (además de completar bien la historia).

Para las aventuras opcionales, habla con el Viejo del Farol (Gaspar, ahora lo voy a empezar a llamar por su nombre), que te contará un poco acerca de ellas, además de hablar con tus compañeros, que te dirán un poco más. Por medio de estas aventuras, cambiarás levemente el final y obtendrás los mejores ítems de todo el juego. Empecemos (usaré el orden en que siempre las completé, no se por qué las hacía siempre igual, pero en fin ^_^).

-La aventura de la Sun Stone (piedra solar).

Gaspar te comentará algo de ella, pero habla con Lucca para saber un poco más del tema, y te mostrará la ubicación del Sun Palace (palacio del sol) en el 2300 D.C. y métela en el equipo. Equipa a todos con protección para el fuego y toma el Epoch al futuro.

-2300 D.C.

-Sun Palace.

Este sitio está al sudoeste del Keeper's Dome, en una isla (es una monaña con una cueva). Entra y toca el punto brillante, que hará que aparezca el Son of Sun, y pelearás.

-Son of Sun (2400 HPs-Black Mail-Sácasela!): Atacará con una láser, Fire Ring y Flare(!).

Cómo darle: Mucha gente tiene problemas con este jefe, ya que no puedes golpearlo directamente. Tienes que atacar sus llamas de los costados, pero con un ataque físico normal, y el Son of Sun será dañado con alrededor de 215 HPs por golpe. El tema es que hay 5 flamas, y solamente una es la real. Y encima de todo, si le pegas a una flama que no es la que recibe el daño, te contratara con un ataque de fuego. Cada tanto, las flamas cambiarán de posición a modo de ruleta, y deberás buscar nuevamente la real. Si trajiste las Ruby Vest, Red Mail/Vest y el Taban Suit, sobrevivirás. Es difícil, pero lo matarás antes de que te des cuenta.

Cuando esté por morir, el juego dirá "Son of Sun's Losing it's fire".

Al terminar con él, se irá hacia arriba. Síguelo y conseguirás la Moon Stone (piedra lunar, que es la piedra solar pero sin energía). Vete al año de Ayla, el 65000000 A.C. y vete a Laruba Ruins.

-65000000 D.C.

-Laruba Ruins.

Ve hasta arriba de todo, y verás a un Nu. Habla con él y te ofrecerá cambiar el nombre de tu primer personaje. Luego te dará la Silver Rock. Ahora vamos a la Sun Keep, que está al noreste del campo de lava en que se encontraba la Tyrano Lair.

-Sun Keep.

Vete hasta el fondo y toca el punto brillante para dejar la Moon Stone bajo la entrada de luz de sol. Vuelve al Epoch y al 2300 D.C, a la Sun Keep de ese tiempo.

-23000 D.C, Sun Keep.

No está! Alguien debe habérsela llevado antes. Veamos en el 1000 D.C.

-1000 D.C, Sun Keep.

Tampoco está (argh!). Vayamos a ver en el 600 D.C.

-600 D.C, Sun Keep.

En éste Tiempo sí está, así que debe haber desaparecido en el 1000 D.C. (mira que hay un punto brillante a la izquierda de la Moon Stone, es un Power Tab).

-1000 D.C.

Vamos a sobrevolar un poco para ver. Cuando pases por Porre, verás unas muy sospechosas y fuera de lugar chispas saliendo de la Mayor's Manor. Entremos.

-Mayor's Manor.

Vamos a hablar con el gobernador y su familia. Notarás que él es muy egoísta y te dirá que nunca escuchó hablar de una "Moon Stone" (>_>). Como no podemos hacer nada, vete afuera de la casa, y luego entra al Snail Stop. Habla con el "barman" y te dirá si quieres un Jerky (es caro, pero cómpralo). Ahora nos vamos a la Mayor's Manor, pero en el 600 D.C.

-600 D.C, Mayor's Manor.

Ve y habla con la mujer que da vueltas ahí. Te ofrecerá comprártelo, pero no se lo vendas, regálaselo ("I'll give it to you"). Con esto, pusimos un ejemplo de generosidad ^_^ . Vuelve al 1000 D.C, a la misma casa.

-1000 D.C, Mayor's Manor.

Gracias a nuestra intervención en el pasado, el gobernador ahora es muy generoso y todos lo quieren. Habla con él y te dará tu Moon Stone. Ve a la Sun Keep de éste tiempo para dejarla reposar nuevamente. Vete luego al 2300 D.C.

-2300 D.C, Sun Keep.

La Moon Stone estará rebosante de energía, y se llamará Sun Stone. Tienes que tener a Lucca en el equipo para poder llevártela. Luego, terminaremos en la casa de ella.

-1000 D.C, Lucca's House.

Aquí, básicamente veremos una escena en la que Lucca se construirá con la Sun Stone, su mejor arma, el Wondershot. Luego aparecerá Taban, que te entregará los Sun Shades (aumentan el daño físico por 1/4). Terminamos (Uff!).

-Próxima aventura: Plantar un bosque (...).

Para poder hacer esta aventura, tienes que haberle dicho a la chica de la planta en el reino de Zeal, que plantara la planta en vez de quemarla. Para empezar, ve al 600 D.C. para hablar con Fiona (en Fiona's Villa), y su esposo que volvió de la guerra. Te pedirán tu ayuda para eliminar unos monstruos que aparecieron en un remolino en el desierto, y no los deja plantar su bosque. Sal de la casa de Fiona, y mete a Crono, Ayla y Frog/Magus o Marle, ya que necesitarás a alguien que use magias agua/hielo. Entra al remolino que hay ahí.

-Remolino en la arena.

Aquí los enemigos son débiles al agua y al hielo. Están los Mohavors, con 400 HPs, y los Hexapods (1000 HPs). Al entrar, la escalera que va hacia arriba te sacará del remolino, y el camino a seguir es hacia abajo. Toma cada cofre que veas, y en la segunda parte de esta "cueva", verás algo que sale del piso. Cada vez que salga, tu equipo perderá un toque de energía, así que tócala lo más rápido posible para empezar la pelea.

-Retinite: Parte superior (5000 HPs): Usa Fire Bomb, Sandbreath, Laser Spin, y chupa HPs.

Parte Inferior (4000 HPs): Ataca con Earthquake y Sand Cyclone.

Parte media (2000 HPs): No ataca.

Estrategias a seguir: Je, es igual a Zombor pero con un ojo en la panza (es igual a él pero sólo en apariencia). Bueno, el Retinite tiene una defensa altísima, y cuando es atacado, su defensa sube (=). Para bajársela, usa magias de agua o hielo con alguien constantemente, y ataca físicamente con los otros (Leap Slash, Triple Kick, Confuse, etc). Un jefe facilón, pero su gran defensa lo hace durar más de lo que debería.

Cuando termines con el Retinite, toma todos los cofres que faltan (fíjate que cuando vuelvas a la primera parte del remolino, verás un punto brillante en el medio, que es un Power Tab). Sal de ahí y ve a la casa de Fiona. Pon a Robo en el grupo y habla con Fiona. Él se quedará (con tu permiso) a ayudar a plantar el freakin' bosque. Ahora vayamos con el Epoch al 1000 D.C.

-1000 D.C.

Whoa! Robo no se rascó nada y terminó su trabajo. Aterrizas donde puedas entre los árboles y salva tu partida. Luego, entra en la Iglesia que hay ahí.

-Fiona's Shrine.

Una de las monjas de la derecha vende buenos cascos (caros pero buenos, sobre todo los Vigil Hats). Ve hasta arriba de todo y estará Robo, con 400 años más encima. Examínalo y volverá a activarse (quisiera saber por qué respira tan agitado, acaso Robo tiene pulmones?). Luego, armarán un campamento para celebrar el reencuentro, sin carpas y sin comida (...). Habrá una charla de bastante interés, que te recomiendo que leas. Al rato, todos estarán dormidos (Magus parado!), y Lucca se despertará. Ve por la derecha y verás una Time Gate. Entra.

-990 D.C, Lucca's House.

Aparecerás en la casa de Lucca, diez años atrás. En la página de su diario, dice que su papá no pudo pasar tiempo con ella porque tenía cosas que hacer, y también que odia la ciencia (!). Si sales por la puerta al balcón, verás una escena en la que la madre de Lucca se enganchará en una máquina, y luego empezará a moverse. Si sales por la puerta principal de abajo pasa lo mismo. Lo que hay que hacer es salvarla. Corre hacia la máquina, en el punto brillante que tiene y presiona "A". Te pedirán que ingreses una clave, que es el nombre de la mamá de Lucca, Lara. Presiona "L", "A", "R", "A" en el mando. Tienes que hacerlo con calma y esperar un tintineo por cada letra. Puede que sea un poco complicado, por eso te dije que guardaras antes de entrar a la Iglesia. Si lo haces bien, la máquina parará y habrás salvado a la madre de Lucca, cambiando el futuro en el que ella era inválida (con razón estaba todo el día sentada!). Si no lo logras, no cambias nada y ella seguirá siendo una parálitica como antes.

Al terminar eso, aparecerás en el cuarto de Lucca, y si lees las páginas de su diario, dirán cosas dependiendo de si te salió bien o no. En fin, vuelve por la puerta del tiempo y Robo estará parado ahí al lado. Háblale y te dará el Green Dream (accesorio que revive al personaje que lo tenga equipado con todo su HP por una vez).

Debo decir que toda esta parte me daba miedo en cierto sentido, con esa música de fondo y con Robo parado ahí. Con todo esto terminamos nuestra segunda aventura (si vas al 600 D.C, Robo estará eternamente trabajando).

-A la tercer aventura: El frustrado fantasma de Cyrus.

Ya sabemos quién es el, el amigo de Glenn (Frog), y fue asesinado por Magus. Lo más interesante, es que la Masamune por la cual nos rompimos el alma

buscando, ahora es una espada del montón.

En fin, habla con Frog y dirá que está preocupado por su amigo, Cyrus. Pon a Lucca, Frog y Magus y vamos al 600 D.C, que es otra ciudad al sur de Medina, a la cual no podíamos llegar antes porque no teníamos el Epoch con alas.

-600 D.C, Choras.

Vete al Café de Choras. Habla con el carpintero (el que toma y toma), y te dirá que sus herramientas fueron robadas. Verás también a Toma en la barra. Habla con él, y te dirá algo sobre la Rainbow Shell y te dará la Toma's Pop. Ahora volvamos al 1000 D.C. aquí mismo en el pueblo de Choras.

-1000 D.C, Choras.

Vete al oeste del pueblo, donde estará la tumba de Toma (West Cape). Entra y ve hasta su lápida y tócala con "A". Volcarás su gaseosa en la tumba y Toma aparecerá y te dirá que encontró la Rainbow Shell, señalará su ubicación (lo de la Rainbow Shell lo haremos más tarde en otra aventura). Revisa la parte trasera de la tumba de Toma y examínala para obtener un Speed Tab. Sal de ahí y vete al Choras Inn. Verás al carpintero (otro que toma y toma). Habla con él y te dejará permiso para tomar sus herramientas. Ve a su casa (Residence), y Habla con su esposa para que te las dé. Ya con esto, volvemos al 600 D.C.

-600 D.C, Choras Cafe.

Habla con el carpintero y dale las herramientas, y se irá a su casa contento. Ve a su casa, háblale y irá a las Northern Ruins (ruinas del norte), para tapar los agujeros que tiene. Ve también para allá (al norte del pueblo).

-Northern Ruins.

Cuando entres, el carpintero y sus ayudantes te dirán que no pueden reparar las partes en las que se esconden los monstruos, y que si quieres que las arregle, tendrás que deshacerte de ellos y llamarlo.

En fin, lo que tenemos que hacer es meternos hasta el fondo de ambas partes de las ruinas para matar todo monstruo que se nos cruce. Los que merodean por aquí son los Defunct y los Reapers (los dos 1450 HPs), y los Sentries, que tienen 1280 HPs. Lo mejor para pasar por aquí es tener a Lucca y Magus, ya que los monstruos son débiles a la magia (sobre todo al fuego), y son inmunes a los ataques físicos.

Cuando mates a todos los que veas en las zonas por ahora accesibles, vuelve a la casa del carpintero, y habla con él para que siga las reparaciones (te cobrará una pequeña cantidad de dinero). Vuelve a las Northern Ruins y los verás nuevamente, con el mismo dilema de los monstruos, así que hay que continuar nuestra "limpieza". Vete por la puerta de la izquierda, desde la entrada. Baja todo hasta el fondo y verás una lápida, que es la de Cyrus. Si tienes a Frog en el equipo, se hará presente el espíritu de Cyrus, hablará un poco con su amigo, y la Masamune se dividirá en Masa y Mune, para volverse a unir, pero esta vez como la mejor arma de Frog (fíjate si Magus está en tu equipo, la reacción que tiene en éste momento; además, la tumba de Cyrus dice "Cyrus, el imbécil que retó a Magus descansa aquí", pero luego de la escena de la Masamune, dirá "Cyrus duerme aquí, vengado por su amigo Glenn"). Es una parte muy emotiva en mi opinión ;_;

Ahora, de nuevo a la casa del carpintero. Págame y terminará su trabajo. Ve nuevamente a las Northern Ruins, y esta vez ve por la puerta derecha, para examinar los cofres negros y decirles que NO. Ve aquí mismo en el 1000 D.C. para tomar los cofres negros actualizados, y en la tumba de Cyrus habrá un

Tab (creo que Magic o Power, no recuerdo). Luego puedes ir a tomar los cofres negros en el 600 D.C. (entre los cofres del final, estará la mejor arma de Marle, la Valkerye, y en otro, está la Moon Armor, la mejor armadura para los muchachos, y ni hablemos de la Shiva Edge de Crono, que tiene 4x de daño en ataque crítico).

Nos queda una última cosa por hacer. Vete a Denadoro Mountains en el 600 D.C. y sube hasta donde está el Free Lancer que te tira piedras. Con Frog al frente del grupo, toca "A" en el momento en que la piedra te golpee. Frog dirá un par de estupideces y obtendrás la Gold Rock. Terminamos (al fin!).

-Próxima aventura: Terminar con Ozzie.

(Y ya cumplimos 2 semanas de empezada).

Al final, Ozzie no había sido exterminado como pensamos, y tiene un escondite nuevo. Habla con Magus y te dirá su ubicación (la misma ubicación de Medina, pero en el 600 D.C.). Pon en el grupo a Crono, Ayla y Magus y partimos hacia allá.

-600 D.C.

-Ozzie's Fort.

Cuando entres y si Magus está en el equipo, veremos a Ozzie, que se escapará tras asustarse al ver a nuestro nuevo aliado. Sigue tu camino por donde se fue. Encontrarás a Ozzie nuevamente, y llamará a Flea (ahora Flea Plus). Cuando le saques 2500 HPs aproximadamente, huirá. Continúa.

En el próximo cuarto habrá un intento fallido de atacarte, y Ozzie escapará nuevamente. Llegarás por la puerta a otro cuarto, donde pelearás con Slash, que también se cambió el nombre por Super Slash, y al igual que Flea Plus, correrá al perder 2500 HPs. Continúa por la puerta de arriba.

Entrarás a un cuarto donde Ozzie estará moviendo una cuchilla que esconde un cofre. No le des bola y sigue por el costado, como si fueras a la próxima habitación. Un Imp aparecerá, tratará de tomar el cofre y será trozado por la trampa. Ozzie escapará y podrás tomar el tesoro tranquilamente, que es un Full Ether. No te vayas todavía de aquí. Antes, busca en la pared enfrente a la puerta que está arriba (al costado del balconcito de Ozzie), que hay un pasillo secreto que tiene 3 cofres y un Magic Tab (punto brillante). En los cofres, estará la mejor arma de Magus, junto con su mejor armadura y casco para completar el combo ^_^ . Sigue por la puerta, y encontrarás a los 3 fastidiosos estos, pero atacarán todos a la vez.

-Great Ozzie (HP no conocido-Ozzie Pants): No atacará...solo.

-Super Slash (4000 HPs-Slasher 2): Usará ataques físicos y Slash.

-Flea Plus (4000 HPs-Flea Vest): Atacará con los ataques mega-molestos de antes, y un beso que forma un corazón de fuego (¿?).

Cómo hacer: Esta batalla es un despelote. Si atacas a Flea, te contratacarán con una técnica triple a un personaje solo (Bad Impulse); Si atacas a Slash, te contratacarán con una técnica doble a un solo objetivo junto con Flea (que no tiene nombre dicha tech); Si atacas a Ozzie, te contratacarán con una técnica triple a TODO el equipo (Delta Force!). Obviamente, si usas un ataque que dañe a todos los enemigos, como Luminaire o Dark Matter, te van a caer los 3 contrataques posibles que te dije, pero de un jalón y consecutivamente.

A ver, vamos a ordenarnos. Primero que nada, usa Charm en Flea para sacarle su Flea Vest, y luego en Slash para sacarle la Slasher 2 para Crono. Cuando lo hagas, elimina a los dos anteriores, pero sin atacar a Ozzie (sus Ozzie Pants son inútiles en mi opinión) para evitar su Delta Force. Los mejores

ataques a usar son Triple Kick, Blaze Kick, Confuse, Fire Sword 2, Dark Bomb, Ice Sword 2...En fin, ataques a un solo objetivo. Flea intentará huir, así que sácale su Vest lo antes posible. La pelea terminará cuando aniquiles a Slash y Flea.

Cuando acabes este drama, sigue hacia arriba y verás nuevamente a Ozzie (uf!) que pondrá su barrera de hielo infranqueable. Otra vez lo mismo: golpea las palanquitas de atrás. Esta vez caeremos nosotros, así que vuelve a subir y, cuando empieces la pelea nuevamente, un gatito vendrá y tocará otra palanca que hará caer a Ozzie y habrás terminado con él (hasta el Chrono Cross!). Magus dirá un par de cosas y terminaste con esta aventura, que es la más corta. Ahora, cuando vayas a Medina Village en el 1000 D.C, estará habitada por los amistosos Imps, y todo estará a un precio más barato que en cualquier otro lado :).

-La aventura de la Rainbow Shell.

Anteriormente habíamos hablado con Toma, que también hablamos con su fantasma en su tumba y nos dijo la ubicación de la Rainbow Shell (en el 600 D.C; al noroeste de Choras, en una pequeña isla con una montaña y una cueva en ella). Vamos para allá con Marle en el equipo, ya que si le hablas en The End of Time, mostrará preocupación por su padre, y luego lo vamos a ir a ver. El grupo a llevar es Crono, Ayla y Marle.

-600 D.C.

-Giant's Claw.

Los enemigos en esta cueva son los Gigasaur (2350 HPs, que liberan la energía acumulada al segundo turno como Nizbel), los Fossil Apes (1800 HPs, igual de fastidiosos que sus parientes), Rubbles (los de antes), y los Leapers (con 800 HPs).

Este lugar es una mezcla entre Tyrano Lair y una cueva, y el camino es básicamente el mismo de antes. Vete por la derecha y entra en la cueva. El switch de la izquierda abre el piso, el de arriba aparece un save point, y el de la derecha trae enemigos. Abre el piso y tírate por ahí. Caerás en otra parte con otra de esas bocas/puerta. Pisa el switch de la izquierda y la abrirás. Entra en ella y toma el Power Tab (punto brillante), luego vuelve y vete hacia abajo.

En la próxima parte que es "cavernosa", baja las escaleritas de cuerda y toma el cofre, vete todo a la derecha por ahí y toma el punto brillante, que es otro Power Tab. Ahora vuelve y sube por la escalera que bajaste, y vete por el camino de arriba hacia la puerta que hay al sureste, pero antes de entrar hay un cofre escondido pegado a la pared derecha, un poco hacia arriba, que contiene la Blue Rock (para invocar la técnica triple Omega Flare). Ahora sí, continúa por la puerta de abajo.

En la próxima habitación, no tomes la escalera de arriba, que te hará volver al principio. Baja todas hasta abajo, tomando los cofres en el camino, y ve a la próxima habitación, que será el principio de la Tyrano Lair. Vete por la boca/puerta que está abierta y sube. En el siguiente cuarto, estarán los switches en el piso para tirar a los monstruos; si vas por la izquierda, habrá un cofre con una FrenzyBand. El camino es por la derecha, donde te encontrarás un par de Rubbles (200 Techs Points!). Sigue por la cueva y toma el cofre redondo y blanco para caer en lo que fueron las celdas. Sal de ella y sube la escalera de la izquierda para volver a la "entrada" y tomar el punto brillante que es un Power Tab. Luego, regresa y sigue bajando a donde liberaste a Kino anteriormente. Salva y guarda en el Save Point, y ponte tus

armaduras anti-fuego, que en el próximo cuarto estará el Rust Tyrano.

-Rust Tyrano (26000 HPs!-Red Mail): Atacará con lo mismo de antes, o sea, masticar a alguien, bolas de fuego, y su llamarada a todo el grupo luego de que el contador llegue a cero.

A darle: Bastante más difícil, pero no taaaanto. Primero que nada, Charm en él para esa jugosa Red Mail. Esta vez, no tendrá una defensa fuerte, y lo puedes atacar en cualquier momento sin tener que esperar a que empiece a contar. Lo malo es que esta pelea dura mucho, y te desgasta, además de que cada vez que use su fuego, su poder aumentará en ese sentido. Usa los mejores ataques a tu disposición, sobre todo magias, y cura regularmente.

Cuando termines esta larga y dura batalla, ve todo hacia arriba y verás la preciada Rainbow Shell. Intentaremos llevárnosla, pero no podremos ni moverla, y alguien sugerirá pedir uno de los tantos favores que nos debe el Reino de Guardia. Vete de aquí y aparecerás frente al Rey y le pedirán que guarde la Rainbow Shell como tesoro nacional hasta el próximo siglo (eso es lo que dice, pero no tiene sentido, ya que la iremos a buscar en el año 1000 D.C.). Ahora vamos al presente, nuestro tiempo original, el 1000 D.C. (Si vas a ver en la Giant's Claw a la Rainbow Shell, los soldados estarán eternamente tratando de llevársela =/).

-1000 D.C.

-Castillo de Guardia.

Al entrar aquí, aparecerá el Canciller hablando una estupidez acerca de que el rey pudo haber matado a la Reina indirectamente, y que va a ser llevado a juicio por vender nuestra hermosa Rainbow Shell! Como te dije, que Marle esté en el grupo, y vete a la parte que era el comedor, pero a la nueva sección que es para arriba. Encontrarás a unos guardias tapando la entrada al juicio, y háblales para que Marle con su lindo encanto nos haga entrar (en la subida hacia aquí, habrás visto un cofre que no se puede abrir, lo veremos después). Verá una parte del juicio y otra vez al Canciller actuando en su "usual" comportamiento corrupto. Marle entrará y la sacarán. Ahora no podremos entrar nuevamente, ni siquiera con Marle gritando. El otro personajes del grupo dirá que debemos encontrar la Rainbow Shell para probar su inocencia. Vete todo hacia abajo, a la puerta a la derecha de ésta (una que no había en el 600 D.C.), y baja.

Entrarás a verás un guardia tirado que lo mordió una rata, además de econtrar a los mismos nabos que merodeaban en la Iglesia de Yakra en el medioevo, la primera vez que vimos a Frog. Sigue todo por el pasillo hacia el norte, tomando los cofres y matando a los enemigos, que son exactamente iguales a los de antes. De a ratos irás viendo lo que pasa en el juicio. Cuando llegues al fondo, verás la Rainbow Shell. Exáminala y encontrarás un mensaje de la Reina Leene, además de agarrar un trozo de la Rainbow Shell. Vuelve todo hasta el cuarto del juicio. (Me encanta lo que dice Ayla cuando ven la nota de la Reina Leene ^_^).

En fin, cuando hables con los guardias, no te dejarán entrar, pero Marle tendrá un plan. Mientras tanto, verás que el rey está siendo condenado a muerte, pero Marle irrumpirá en la corte rompiendo el vitreaux del fondo. Mostraremos el pedazo de Rainbow Shell, y nuestro amigo el Canciller se transformará en lo que sospechas...Sí, el sucesor por 13 generaciones del viejo Yakra, que viene a vengarse y se llama Yakra XIII.

-Yakra XIII (20000 HPs-White Mail): Usará lo mismo de antes, pero versiones actualizadas, como Needle Spin version XII, aunque los demás se llaman igual. Estrategias a seguir: Ataca con lo de siempre, o sea Luminaire, Flare, Shock,

Dark Matter, Triple Kick, etc. Lo único que puede causar problemas es Needle Spin, pero nada más a esta altura. Usa Charm para sacarle su White Mail. Al morir usará otro Needle Spin.

Luego de vencerlo, habrá una sentimental escena entre Marle y el Rey. Después aparecerá Melchior de la nada y te dirá que lo busquen donde está la Rainbow Shell. Habrás visto también que cuando matamos a Yakra apareció un punto brillante en la corte (no, no es un Tab). Esa es la llave para abrir el cofre trabado que vimos antes y te comenté, y de él saldrá el verdadero Canciller (cero creatividad este Yakra!). Cuando termines con esto, ve a ver a Melchior en donde está nuestra Rainbow Shell.

Cuando llegues con Melchior, él te ofrecerá hacerte o tres Prism Helm (el mejor casco de todos), o UN Prism Dress (la mejor armadura pero para mujeres) y será tu decisión, ya que las dos son buenas opciones, pero si es tu primera vez en el juego, creo que iría por los cascos. Si ya tienes la Sun Stone, vuelve a hablar con Melchior y mezclará la Rainbow Shell con ella. Te dará la Rainbow (mejor arma de Crono, con 70% de chances para mandar golpes críticos) y los Prism Specs, que aumentan el daño por 1/2 (devastadores en Crono o Ayla). Y llegamos al fin de la aventura.

Curiosamente, Melchior hizo un montón de cosas con la Rainbow Shell, pero sigue intacta =/. Y no olvides revisar todo el castillo, ya que hay un cofre de los sellados y contiene la Red Mail, pero antes ve a inspeccionar el del 600 D.C. como siempre, y luego el de este tiempo.

-Técnicamente, la última aventura: El origen de las máquinas.

Ve y habla con Robo en The End of Time, y te mostrará la ubicación de la fábrica en la que fue construido (al sudeste del Proto Dome). Vete para allí.

-2300 D.C.

-Geno Dome

Pon a Robo a la cabeza del grupo, y pon como acompañantes a Ayla y Magus o Crono. Al entrar, toca la computadora de la derecha para abrir la puerta. Entrarás en una parte que te llevará a una seguidilla de batallas, hasta pasar del otro lado. Los enemigos de aquí comprenden a las versiones nuevas de los enemigos viejos que vimos en la otra fábrica en este tiempo. Todos tienen 1024 HPs, y son débiles a los ataques mágicos. Verás también a los Laser Guards (400 HPs), y si los golpeas sin destruirlos, explotarán haciendo un daño decente.

Cuando termines de pasar las continuas batallas en la banda transportadora, llegarás a la siguiente parte. Este lugar puede que parezca difícil, pero es más complicado explicarte cómo pasarlo que pasarlo en sí. Verás varias cosas, no sé qué otro nombre tienen esas cosas, pero las llamaré podios, como en la guía de mi amigo Lord Zero ^_^, las cuales puedes abrir con un switch que tienen al lado. Para abrir las puertas que están al lado de estos podios, deberás cargar a Robo con electricidad en el podio al lado de la computadora que está en el medio y te da información. Cuando te cargues, corre (con "B") hacia el podio que está al costado de las puertas a abrir. Te recomiendo que las abras todas, para tomar los ítems y dinero que hay dentro.

El objetivo aquí es conseguir dos de esos Poyozo Doll (muñecos blancos). Hay uno que lo cuida un Robot que no te deja pasar, y el segundo en un cuarto cerrado. Vamos primero por el segundo. Vete por la izquierda hacia arriba, donde verás 3 switches en una pared. Toca el de la derecha y el de la izquierda, pero no el del centro, y se abrirá el podio al lado de la puerta

cerrada con el Poyozo doll. Para abrirla, ve y carga a Robo con el podio de al lado de la computadora de información, y luego corre hasta aquí y ábrela. Entra y toma el muñeco, ahora vamos por el otro, que es más difícil.

El otro Poyozo Doll es el que cuida el Robot y no te deja pasar (tan cerca y tan lejos!). Para obtenerlo, hay que ir hacia arriba de todo por el medio, sobre la banda transportadora que va hacia abajo. Al costado, abre el podio que ves ahí y devuélvete. Hay una puerta que tiene un ascensor, así que entra y sube por él. Sal del elevador, y vete por la puerta de arriba, a tu izquierda. Entrarás a un pasillo largo (al lado de donde entras, hay un Power Tab), y sube todo hacia arriba por él. Pasa al otro cuarto, pelea con los enemigos de ahí, y entra al otro elevador en la puerta de arriba. Cuando salgas de él, aparecerás en la parte principal del Domo, pero del otro lado.

Ve por la parte de arriba de todo hacia la izquierda (atravesando la pared, que tiene una pequeña flecha en los extremos, y del otro lado de la banda transportadora, toca el switch, que cambiará la dirección de la banda. Vuelve del otro lado y baja para desactivar con el switch, los láseres que no te dejan pasar. Ahora, vuelve por la banda al podio que cargaba a Robo, y CORRE hacia el podio de al lado de la puerta que hay en la banda (a su izquierda, que con la banda corriendo hacia el otro lado era imposible).

Dentro de la puerta ésta, verás unos cofres y un Robot que no atacará. Haz que te siga, con cuidado y sin correr, hasta donde está el otro Poyozo, custodiado por otro Robot. Cuando llegues, trata de que se pongan bien cerca, y quedarán enfrentados sin moverse. Ahora ve y toma tu segundo y último Poyozo Doll, además de un Vigil Hat en el cofre.

Lo que hay que hacer ahora, es ir hasta el ascensor que usamos la primera vez, e ir por la parte que no habíamos ido antes (abajo a la izquierda). Cuando intentes pasar, te encontrarás con un "jefe" que enfrentará Robo solo, y es Atropos XR.

-Atropos XR (6000 HPs): Usará ataques físicos normales, Rocket Punch, Robo Tackle, Laser Spin y Area Bomb.

Estrategia: Atácala con Uzzi Punch, Robo Tackle, y usa Heal/Cure Beam cuando sea necesario. Es un jefe facilón, pero cuídate mucho de su Robo Tackle, que a mí en nivel 99, me saca 492(!)HPs. Y otra cosa que noté, es que si la dejas usar constantemente Area Bomb, después de hacerlo unas 10 veces, morirá sola.

Al morir, hablará con Robo y le dará un Ribbon, que aumentará la velocidad de Robo por 3 y su defensa mágica por 10. Atrás de ti, verás una especie de celda con unas rejillas láser. Para abrirla, enfrenta el switch de la derecha y corre con "B" hacia él, y Robo saltará para tocarlo. En la celda, habrá un cofre con un Megaelixir (recupera el HP y MP de todo el equipo), y un punto brillante al costadito, que es un Magic Tab. Ahora, continúa tu camino hacia la izquierda.

Por la escalera que va hacia abajo, llegarás a unos cofres, y al final una puerta, donde verás una planta "procesadora" de gente. Robo intentará pararla pero dirá que no puede, y tenemos que destruir la computadora central. Sal de aquí y ve todo hacia arriba, donde te atacarán varios Laser Guards. Luego, verás una gran puerta cerrada. Para abrirla, verás unas luces verdes redondas en el piso, a cada lado de la puerta. Pon los Poyozo Dolls en cada una, y dentro de la puerta ahora abierta, estará esperándote la Mother Brain.

-Mother Brain (5000 HPs-Blue Mail): Usará Reprograming (Chaos), Laser Spin y un ataque bastante fuerte que no recuerdo el nombre.

Cómo hacer: Primero que nada, usa Charm para sacarle su Blue Mail. Luego, habrás notado sus Displays (las pantallitas de atrás). Éstos curan a la Mother Brain por 1000 HPs, y ellos tienen 1 HP. Usa un ataque masivo y saca a

los Displays del camino, y la Mother Brain contratacará con un ataque de relativa fuerza. Usa lo mejor que tengas, que no es para nada difícil.

Cuando la extermines, recibirás la Terra Arm y la Crisis Arm, ambas para Robo. La Terra Arm es la mejor arma para él, pero con la Crisis Arm, el ataque de Robo se va por las nubes si su energía baja a menos de 10 HPs. Con todo esto, finalizamos (casi) las aventuras.

-Lavos y el Black Omen.

Si hablas con el gurú del tiempo, Gaspar, todavía dirá que alguien cercano a nosotros necesita ayuda. Ese alguien es Zeal, la madre de Magus/Janus, y la forma de ayudarla es destruyendo el Black Omen y, en el proceso, matarla (qué ayuda la que brindamos!).

En cuanto a Lavos, puede que no estés del todo preparado para enfrentarlo todavía. Las maneras para ir a enfrentarlo son tres: con el Epoch (que es lo más fácil, ya que no enfrentas su primera forma, pero el Epoch quedará hecho pedazos, además de cambiar el final un poco), con el potecito brillante en The End of Time, o la forma más divertida y larga, que es por el Black Omen (además de completar la última "aventura", y cerrar la historia del todo). Lo siguiente que pasaré a detallar será el Black Omen, si no quieres pasarlo, salta toda esta parte, hasta llegar a Lavos.

-El Black Omen.

Esta fortaleza flotante está presente en todos los tiempos, excepto en el 65000000 A.C. y en el 1999 D.C. no se puede llegar. En el 23000 D.C. estará, pero no puedes entrar, y la Reina Zeal te dirá que Lavos ya conquistó este mundo. Puedes destruirlo en total 3 veces. ¿Cómo? Pues yendo a él en el año 1000 D.C, luego romperlo en el 600 D.C, y después destruirlo en el 12000 A.C. (obviamente si lo destruyes de una en el 12000 D.C, no estará en los próximos años). La único a notar haciendo esto último, es que los jefes (salvo la Reina Zeal y la Mammon Machine), no estarán, además de algunos enemigos que no se regeneran al salir y entrar al mismo cuarto, luego de derrotarlos. Para entrar en el Black Omen, necesitas volar con el Epoch y situarte debajo de él y, cuando aparezca el nombre, tocar "A" para entrar. Y para salir, toca el punto brillante de la plataforma de afuera.

Los enemigos aquí vienen en cantidades industriales:

*Laser Guards (los mismos de antes).

*Martellos (1245 HPs-Hyper Ether).

*Synchrites (2250 HPs- Gold Earrings).

*Tubsters (2500 HPs-Power Tab). Son los Heckranes amarillos. Cuando los veas, sácales su Power Tab, y luego vuelve a entrar al cuarto para volver a hacer lo mismo, y llenarte de sus Tabs ^_^.

*Aliens (1350 HPs-Magic Tab). Cuando veas uno, Charm para el Tab, pero éstos no vuelven a aparecer una vez muertos.

*Blobs (2050 HPs-Magic Ring).

*Cybot (1800 HPs-Power Meal).

*Metal Mute (2000 HPs-Hyper Ether).

*Incognito (500 HPs-Muscle Ring).

*Ruminators (1500 HPs-Megaelixir). Estos muchachos son una mina de oro en cuanto a Megaelixires, así que trata de juntar todos los que puedas.

*Flyclops (900 HPs-Gold Stud!!!). Sácales un Gold Stud para cada miembro del equipo. Recuerda que reduce el uso de MP del que lo equipe en un 75%.

*Panel (1945 HPs-Speed Tab). Como los Aliens, no vuelven a aparecer una vez muertos, por lo que sácales todos los Speed Tabs que te sea posible.

*Goon (2800 HPs-Nova Armor). Los enemigos más molestos, ya que los tienes que

golpear físicamente, porque la magia los cura. Quítales las Nova Armor esas! *Boss Orb (850 HPs) y Side Kicks (1250 HPs). Aparecen juntos, y son como los viejos Rubbles, pero huyen más rápido y MUY difíciles de acertar. El Boss Orb no es más que basura, ya que no da nada de puntos, dale a los Side Kicks.

Antes de entrar, selecciona el equipo que vas a usar. Ayla es inmensamente imprescindible en el Black Omen, por su Charm y su poder físico (Goons!). Piensa en alguien físico, alguien mágico, y alguien equilibrado. El grupo que más me gusta, es Crono (equilibrado), Ayla (físico) y Magus (magia). En este equipo que te dije, relego la técnica triple, aunque nunca las uso. Elige con quien mejor te sientas, es sólo mi opinión.

Bueno, vamos a empezar con el Black Omen propiamente dicho. Comenzarás afuera así que ve hacia arriba, y te atacarán unos Laser Guards. Entra, y sube un poco. Te encontrarás a una vieja conocida, Zeal, que te contará sus planes y traerá al Mega Mutant a darte la bienvenida.

-Mega Mutant: Parte superior (5000 HPs-Elixir): Ataca con Mutant Gas(veneno), Blacken y Mutant gas(pero éste duerme).

Parte inferior (4000 HPs-Vigil Hat): Usará Chaotic Zone, Steal Steam y creo que Life Shaver, además de golpes físicos normales.

A darle lo que merece: Facilísimo. Dark Matter, Triple Kick, Luminaire y todo ese tipo de ataques que te consumen 20 MPs (^_^). Listo el pollo.

El camino aquí es lineal, nada de bifurcaciones raras. Sigue por tu derecha, para verte con varios enemigos y pelea tu camino hacia el norte (por aquí verás un par de Goons, cuidado con ellos). En la próxima habitación, conocerás a los Panels, que son los de las paredes. Róbales los Speed Tabs. Al norte, te encontrarás con los Boss Orbs y sus Side Kicks. Mata primero a los Side Kicks. Sigue tu camino para encontrarte con unos Metal Mutes y tus primeros Flyclops (Gold Stud por supuesto!). Al norte entra en el rayo ese que te transportará a la próxima parte.

Toca el punto brillante para accionar el elevador, y pelearás con los Ruminators (Charm en cada uno para sacar Megaelixires). Luego de nuevo con unos Goons. Sal del ascensor y sigue tu camino hacia el norte (no pierdas los cofres, que son marrones y están en rincones rebuscados). Por ahí hay un cofre con un Megaelixir. Continúa todo hacia el norte.

Llegarás eventualmente a un cuarto con MUCHOS cofres por los costados, sin enemigos y un Save Point. Habrá dos Nus. El de la izquierda te venderá ítems, mientras que el de la derecha te dirá que puedes despertar de este sueño (¿?) y te preguntará si quieres despertar (Wake Up), o quedarte (Stay). Si eliges despertarte, saldrás del Black Omen, pero nosotros no queremos eso. En fin, continúa por el norte.

Encontrarás a tu primer Tubster, que puedes salir y volver a entrar para hacerte con unos cuantos Power Tabs (ojo que pegan duro). Sigue hacia el norte, y en la próxima habitación verás una línea de Ruminators correteando. Este es el mejor lugar para conseguir Megaelixires usando Charm en ellos. Peléales, róbales sus Megaelixires. Sal por la puerta de la derecha y vuelve a entrar, para seguir tu recolección (aprovecha para juntar unos cuantos, 50 como mínimo para hacerte la vida más fácil, además de ganar varios niveles en el proceso ^_^).

Luego de tu cosecha, sigue tu camino a la derecha, que en dicho cuarto te encontrarás con una gran cantidad de Side Kicks, junto con sus Boss Orbs. Además, hay Goons y Flyclops. Sigue adelante y verás un Tubster que traen dos Flyclops (Charm en todos!). Avanza tu camino por el sur. Entra en la próxima puerta, y párate en la plataforma que hay adentro y serás transportado a la

siguiente parte de este lugar.

Llegarás a un área muy grande. Revisa cada rincón para los cofres. También aquí estarán los Aliens (sácales sus Magic Tabs!!), y los Blobs. A los primeros si los atacas físicamente sin matarlos, contratacarán matando a un personaje de un golpe. A los Blobs si los atacas con magia, contratacarán con MP Buster. En el cuarto siguiente, verás un Save Point. Salva y cura que se viene un jefecito un poco más al norte.

-Giga Mutant: Parte superior (6000 HPs-Wall Ring): Usa lo mismo que el Mega Mutant, además de chupar MPs.

Parte inferior (5000 HPs): Life Shaver que baja el HP de alguien a 1, y ataques físicos normales.

Estrategias a seguir: Es igual al Mega Mutant, pero de otro color. La única diferencia es que los ataques físicos de cualquier tipo le hacen poco o nada de daño. Usa otra vez ataques que te consuman 20 MPs y estirará la pata.

Entra en la puerta de atrás del Giga Mutant, y toma el transportador. Al salir, acciona el elevador, que tendrá a los mismos Goons y Ruminators (pero cabe notar que a mí varias veces que tomé los ascensores, no tuve que pelear con ningún enemigo). Sigue tu camino. Verás dos pequeños murciélagos, que si los tocas, vendrán dos Goons a pelear (es casi imposible no tocarlos). Al norte, entrarás en una puerta, donde te enfrentarás a más Panels (Speed Tabs) y luego aparecerá un Save Point. Cura y guarda, que más arriba está el capo de los Mutants, el Terra Mutant (y por suerte el último de ellos).

-Terra Mutant: Parte superior (8000 HPs-Muscle Ring): Ataca con una especie de erupción volcánica, Chaotic Zone, bolas de fuego y chupa energía.

Parte inferior (20000 HPs según leí por ahí-Power Seal): Usa Life Shaver. Sí, nada más.

A darle: Como te dije, saber el HP de la parte de abajo es inútil, ya que tus ataques más poderosos no le harán nada casi. La parte de arriba le chupa HPs a la parte de abajo, de a 1000 HPs. Tú sólo concéntrate en atacar la parte superior, porque cuando ésta muera, la de abajo morirá también. Como con los otros Mutants, los ataques que funcionan a 20 MPs son la respuesta para terminar con él (si se te olvidó, son Luminaire, Flare, Dark Matter...).

Al exterminarlo, revisa los cofres a los lados, que en uno hay un Megaelixir, y en el otro está la Roca que faltaba, la White Rock. Sigue todo hacia el norte, y entra en la puerta para vértelas con el último Lavos Spawn.

-Lavos Spawn: Boca (10000 HPs-Haste Helm): Usará Dark Bomb, Water Rise, su clásico Needle Attack y Destruction Zone.

Coraza (Me puse a ver cuál era el HP, y llegué a la conclusión de 20000 HPs, por lo que es casi imposible de eliminar debido a su GRAN defensa): No ataca, pero le puedes quitar un Safe Helm.

Estrategias a seguir: Si le pegas a la coraza, recibirás un contrataque muy fuerte (Needle Attack). Concéntrate como con los otros en la boca. Lo mejor es usar Final Kick, Blaze Kick, Gatling Kick o simplemente un Triple Kick.

Si quieres saber por lo de su coraza, yo la eliminé con Ayla en nivel 99 y su Bronze Fist, que en ataque crítico hace 9999 de daño, no importando la defensa que tenga el objetivo. Le tuve que propinar dos golpes para matarla, y aún así su boca seguía peleando. Es muy curioso y en parte gracioso ^_^.

Sigue tu camino hacia el norte. Pelearás con más Panels y se activará un Save Point al derrotarlos. CURA y SALVA! que en la próxima habitación vendrá lo que es bueno, y para colmo, son 4 jefes seguidos, sin descanso!

Espero que me hayas hecho caso y robaras como 50 megaelixires...

La próxima habitación es lo que quedó de la sala de la Mammon Machine, y verás a tus personajes en unos tubos, que parece que los hubieran clonado. Al final de todo estará la Reina Zeal, que no envejeció ni un poquito. Dirá unas cuantas estupideces sobre el Black Omen y Lavos, y te retará.

-Queen Zeal (12000 HPs-Megaelixir): Ataca con unas bolitas de fuego, Halation (que baja el HP de TODO el equipo a 1), y succiona MPs.

Estrategias: Ella empezará la batalla con Halation, así que inmediatamente usa Dino Tail con Ayla, Frog Squash con Frog o Frog Flare. Luego cura inmediatamente con otro personaje. No es nada difícil en mi opinión. Ten en cuenta que hará uso y abuso de Halation. Con los otros, lo de siempre, o sea Luminaire, Flare, Dark Matter, etc.

Cuando le ganes, recibirás otro Megaelixir para empacharte. Luego, la Reina dirá que sus poderes no funcionan aquí por lo que te tirará a jugar un rato con la Mammon Machine.

-Mammon Machine (20000 HPs): Su único ataque es Point Flare durante la fase inactiva, pero en la activa hace otro sin nombre que su poder se basa en la cantidad de ataques mágicos que reciba durante dicha fase.

A darle: Esta batalla es más larga que difícil. Si la atacas con ataques de tipo físico, subirá su defensa, y si la atacas con magia, aumentará el poder de sus ataques. Cuando esté inactiva ("Mammon Machine stands still...") atacará con Point Flare a dos personajes. Cuando esté activa (es luego de que ataque con point flare y un mensaje dice "Mammon Machine modifies all energy..."), no hará nada hasta que desate el poder acumulado de su otro ataque ("Releases stored energy!"), que se basa en los ataques mágicos con los que la golpees. Dale con todo lo que se te ocurra durante la fase inactiva, ya sea magia o físico. Luego de un largo rato, la exterminarás. Ahh! Le puedes robar un Megaelixir ^_^.

Cuando termines con la Mammon Machine, te encontrarás en lo que sería la terraza del Black Omen, y la Reina se hará presente. Si tienes a Magus en el grupo, se peleará verbalmente con Zeal, y la pelea será mucho más emocionante porque la música de Magus sonará de fondo.

En fin, la Reina se transformará en una cara y dos manos, y prepárate para sufrir de lo lindo (pilas con los Megaelixires!).

-Zeal: Cabeza (20000 HPs-Megaelixir): Usará Hexagon Mist, Dark Gear, Sky Gate, Halation, MP Buster y Life Shaver.

Mano de TU izquierda (28000 HPs-Prism Dress!!!): Atacará con unos láseres, y cuando la atacas contratacará con Life Shaver.

Mano de TU derecha (28000 HPs-Prism Helm!!!): Atacará con láseres y cuando es golpeada contratacará con MP Buster.

Estrategias a seguir: Lo primero es lo primero, así que Charm en ambas manos para obtener esos únicos ítems. Más allá de eso, no se te vaya a ocurrir volver a tocar las manos, porque sería una masacre lo que harían. Al inicio de la batalla, sus manos son casi invulnerables, pero pasada la mitad de la pelea bajan su defensa (aunque obviamente siguen contratando si las tocas). Usa ataques que dañen a un solo objetivo, y concéntrate en su cabeza. Lo mejor es cualquier cosa terminada en "...Kick" con Ayla, ya sea Blaze Kick, Triple Kick, Final Kick o Gatling Kick. Si no, puedes usar Dark Bomb con Magus o Confuse con Crono y sus combinaciones. En fin, cualquier ataque que dañe a la Cabeza sola, sin tocar las manos.

Cuando le quites más o menos la mitad de HPs, atacará constantemente sin darte ni un respiro. Cuidate mucho, y dales utilidad a tus Elixires o tus Megaelixires.

Al terminar (por fin!) con ella, dirá sus respectivas amenazas en su papel de mala del juego, y llamará a Lavos para que se ocupe de ustedes. Continuará

con sus insultos, y desaparecerá. El Black Omen se caerá y Lavos entrará en acción.

-Lavos.

Como sabes, hay varias maneras de venir a pelear con Lavos. No importando el modo que uses para llegar (salvo que vengas con el Epoch), deberás enfrentar la primera forma, su coraza. El equipo que más se adapta a mi estilo es Crono, Ayla y Magus. Puede elegir a quien se te dé la gana. La batalla final del juego, se divide en 3 batallas diferentes, con dificultad progresiva. Con todo dicho, vayamos al inicio del fin de una buena vez.

-Lavos, primera pelea (su coraza).

En esta batalla, Lavos tomará las características de 9 jefes diferentes del juego, ya sean debilidades, resistencias, energía y ataques. Si te acuerdas, varios jefes anteriores estaban compuestos por varias partes, como Giga Gaia que era su cuerpo y sus dos brazos. Si ese es el caso, unos monstruitos más pequeños tomarán el lugar de las otras partes. Cada vez que derrotes una de sus "formas", habrá una pausa en la que te puedes curar o incluso cambiar personajes (con "Y"). Para seguir a la próxima pelea, toca su Boca.

A continuación está la lista de los jefes que usará Lavos:

- a) Dragon Tank <1000 D.C.>
- b) Guardian <2300 D.C.>
- c) Heckran <1000 D.C.>
- d) Zombor <600 D.C.>
- e) Masamune <600 D.C.>
- f) Nizbel <65000000 A.C.>
- g) Magus <600 D.C.>
- h) Azala & Black Tyrano <65000000 A.C.>
- i) Giga Gaia <12000 A.C.>

Las formas de vencer a cada uno ya las sabes, aunque con el nivel que tienes ahora será facilísimo. En la de Magus, ten en cuenta que es la batalla en su castillo la primera vez que lo enfrentas, así que cambiará sus debilidades como antes (es gracioso ver a la boca de Lavos saliendo de su concha ^_^). En fin, cuando termines con la batalla que sería Giga Gaia, la próxima pelea es con Lavos propiamente dicho (Whohaowhaowahowhawohahwo!!).

NOTA: Si te preguntas qué fue lo último que puse entre paréntesis, es el grito característico de Lavos...bueno, bueno, no me hagas caso >_>.

-Boca de Lavos (10000 HPs): Usa su muy dañino "Destruction Rains From the Heavens!", Chaotic Zone, un Needle Attack muy fuerte y una especie de pequeño terremoto.

Cómo darle: Esta no es una pelea que clasificaría como complicada. Cuidado con su Destruction blah, blah, blah, y también con sus Needle attacks. Usa lo mismo de siempre: Luminaire, Dark Matter, Triple Kick, etc.

Cuando lo termines, los personajes notarán que sólo destruimos su parte exterior, así que nos meteremos por el agujero que dejó la boca (Ugh!). Entrarás en una especie de caverna (lo digo por los gráficos que usaron, hasta tiene un río adentro!). Cerca de donde caes verás un Save Point y una Time Gate, que te lleva a The End of Time (si te metes y vuelves por la Time Gate, no tendrás que luchar con la coraza de Lavos nuevamente). Si viniste con el Epoch, empezará aquí pero sin Time Gate ni Save Point, además de que nuestro querido Epoch se hará pedazos contra la parte exterior de Lavos. De cualquier manera sigue todo hacia arriba por esta "cueva" y llegarás a la

segunda batalla.

-Lavos (Segundo Impacto...Evangelion!):

El Cuerpo (20000 HPs): Abre la pelea con su "Laser Beams/Doors of Doom open", y luego tiene a su alcance Shadow Slay (veneno a todos), Obstacle (chaos a todos) y Flame battle anuncia que se viene un Shadow Doom Blaze (craaaaap!).

El Brazo de TU izquierda (8000 HPs) y el Brazo de TU derecha (12000 HPs) usan los mismos ataques, que son unos pequeños "boomerangs" de energía. Si queda uno solo curará al cuerpo por 1550 HPs, o Protective Seal (que te saca la protección contra cambios de status por más armaduras y accesorios que hayas equipado. Es increíblemente molesto).

Estrategias a seguir: Esta será una pelea bastante intensa y complicada. El cuerpo al principio será invulnerable por su defensa, y para que la baje, hay que eliminar ambos brazos. Cuando los saques del medio, espera hasta que el cuerpo use Obstacle. A partir de ahí bajará su defensa y comenzará a darte palos. Ataca usando cuanto truco tengas bajo la manga, ya sea Triple Kick y sus combinaciones, Confuse y sus combinaciones, Omega Flare, Flare, Dark Matter, Dark Eternal, etc. Cuando use una flamita llamada "Flame Battle", a continuación viene un Shadow Doom Blaze que te hará sufrir (y mucho). Trata de eliminarlo lo antes posible para evitar que use dicho ataque.

Al ganarle, veremos la forma real de Lavos. Los personajes comentarán sobre su forma de sobrevivir (como un parásito devorador de planetas), y te embarcarás en la última batalla del juego.

-Lavos Core (Tercera edición):

Cuerpo (10000 HPs): Es el caballito de batalla.

Bit a TU izquierda (2000 HPs): Ataca físicamente, chupa MPs y cura al Cuerpo.

Bit a TU derecha (30000 HPs!): Ataca físicamente como el otro, pero nada más.

Revive a las otras partes cuando caigan.

Si están los Bits sin el Cuerpo atacarán con una especie de X Strike.

Estrategias a seguir: Lo primero que hay que hacer es usar ataques físicos en el Bit izquierdo, ya que la magia lo cura. Usa en él Confuse, Triple Kick o Uzzi Punch para matarlo casi de un golpe.

El objetivo principal, como habrás deducido por sus HPs, es el Bit derecho.

Al exterminarlo, ganarás la pelea y el juego. Él tiene una defensa inmensa.

Para que la baje, debes eliminar alguna de las otras partes, y usará a continuación "Active Life", para revivirlas. A veces tarda mucho en hacerlo, pero en otras ocasiones las revive casi instantáneamente. Luego de recuperar a las partes muertas, volverá a activar su sádica defensa, por lo que tendrás que volver a empezar el proceso.

El Cuerpo como te dije, es el que lleva las riendas aquí, ya que es el que atacará con la artillería pesada. El Cuerpo manipulará el tiempo en esta pelea, atacando de formas diferentes en cada escenario. Ésto es así:

*En cualquier o ningún tiempo en particular:

Una piña seguida de otra piña (cuidado que saca mucho).

Crying Heavens, que es una magia MUY fuerte (nuevamente cuidado).

*2300 D.C: De fondo aparece el Lab 16/32:

Dreamless, que es otro ataque mágico MUY dañino.

*1000 D.C: De fondo se ve Leene Square:

Spell, que no es muy peligrosa en cuanto a daño, pero causa cambios al azar en el status de tus personajes. Menos mal que no usa Protective Seal (o sí?).

*600 D.C: Verás de fondo el castillo de Magus:

Evil Star, que corta por la mitad el HP de todo el grupo.

*12000 A.C: Se verá como fondo la sala de la Mammon Machine:

Invading Light, que igual que Spell, no es muy dañina pero causa slow en los personajes (lentitud). Si no estás protegido, puedes pasarla muy mal.

*65000000 A.C: De fondo se pone una selva/montaña:

Usa Rock of Ages, que es un ataque de tipo físico a TODO el grupo. Ten mucho cuidado porque es MUY fuerte. Usa Protect en todos si Lucca está presente.

Como resumen, hay que romper el Bit izquierdo rápidamente para que el derecho empiece a usar "Active Life", para poder dañarlo. Usa los mejores ataques que tengas a tu alcance (ya los conoces ^_^), y cuídate mucho. Los Megaelixires son invaluableles en esta batalla.

Trata de usar (luego de matar al Bit izquierdo) ataques masivos como Flare, Dark Matter, Shock o Luminaire para matar al Cuerpo a la vez que le das al Bit derecho. Ésto te dará un descanso de los ataques del Cuerpo, mientras le das al Bit derecho (puede que también tarde más en revivir dos partes en vez de sólo una).

Luego de derrotarlo, Lavos será eliminado definitivamente, mientras que el escenario de batalla se destruirá. Después de ésto, empezará el final, que dependerá de lo que hayas hecho en el juego y algunas cosas más (mira en la sección de "Los diferentes finales" para más detalles).

<<¡Importante!>>

Si pasaste el juego a través del Black Omen, al terminar la secuencia del final, tendrás que resetear la consola luego del "The End". Cuando lo hagas, estará a tu disposición la opción de "New Game +". Dicha opción te permitirá empezar el juego nuevamente, seleccionando un archivo de partida guardada, del cual se tomarán los datos y empezará desde el principio pero con los personajes en los niveles con los que terminaste, además de los ítems, armas, armaduras y accesorios (no estoy seguro del dinero, nunca me fijé). También, en el Telepod (la máquina de Lucca que empieza el quilombo) de la parte derecha, verás un punto brillante, que si lo usas irás directo a pelear con nuestro amigo Lavos. El objetivo de ésto último es para ver los otros finales alternos.

6.-Lista de ítems.

*Tonic: Recupera 50 HPs a un personaje.

*Mid Tonic: Recupera 200 HPs a un personaje.

*Full Tonic: Recupera 500 HPs a un personaje.

*Ether: Recupera 10 MPs a un personaje.

*Mid Ether: Recupera 30 MPs a un personaje.

*Full Ether: Recupera 60 MPs a un personaje.

*Elixir: Recupera todo el HP y MP a un personaje.

*Hyper Ether: Recupera todo el MP de un personaje.

*Megaelixir: Recupera todo el HP y MP de todo el equipo.

*Heal: Cura los cambios de status.

*Revive: Revive a un personaje con 50 HPs de energía.

*Shelter: Funciona como un Megaelixir pero sólo en los Save Points.

*Power Meal: Tiene una función aleatoria (puede cumplir la función de cualquier otro ítem curativo).

*Lapis: Recupera 200 HPs a todo el equipo.

*Barrier: Corta el daño mágico recibido por 1/3 por un tiempo limitado.

*Shield: Corta el daño físico recibido por 1/3 por un tiempo limitado.

*Power Tab: Sube en un punto la fuerza física de un personaje.

*Magic Tab: Sube en un punto la fuerza mágica de un personaje.

*Speed Tab: Sube en un punto la velocidad de un personaje.

*Jerky: Necesario para el desarrollo de la historia (en el Zenan Bridge).

*Moon Stone: Luego de dejarla en la Sun Keep hasta el futuro, se convertirá en la Sun Stone.

*Sun Stone: Sirve para crear el Wonder Shot de Lucca en la aventura de la misma piedra, además de otros ítems más.

*Petal: Para cambiar por armas y armaduras en la aldea de Ioka.

*Fang: Para cambiar por armas y armaduras en la aldea de Ioka.

*Horn: Para cambiar por armas y armaduras en la aldea de Ioka.

*Feather: Para cambiar por armas y armaduras en la aldea de Ioka.

*Seed: Necesario para el desarrollo de la historia (se la dimos a Doan).

*Bike Key: Es para poder usar el vehículo de Doan en el Lab 32 contra Johnny.

*Pendant: El collar de Marle, que nos permite abrir los cofres negros y las puertas con el mismo símbolo.

*Gate Key: Necesaria para abrir las Time Gates y viajar en el tiempo.

*Prism Shard: Es parte de la Rainbow Shell y necesario en la historia.

*Race Log: Sirve para grabar tus puntuaciones cuando corres contra Johnny.

*Chrono Trigger: Requerido (junto con el clon) para revivir a Crono.

*Tools: Se las pasamos de un carpintero a otro para reparar las ruinas en el 600 D.C.

*Dream Stone: La piedra que nos da Ayla y usamos para arreglar la Masamune.

*Broken Hilt: El mango de la Masamune, en casa de Frog.

*Broken Sword: La hoja de la Masamune, en Denadoro Mountains.

*Ruby Knife: El cuchillo rojo que nos da Melchior en el 12000 A.C. y luego se transformará en la Masamune, cuando golpee la Mammon Machine.

*Yakra Key: Sirve para liberar al Canciller del cofre en el Castillo.

*Toma's Pop: Lo usamos para hablar con el espíritu de Toma en su tumba.

7.-Lista de armas.

NOTA: Las ordenaré en un criterio por personaje y de menor a mayor fuerza.

-Crono.

*Mop: La robas con Charm a cualquier Nu (es prácticamente inútil).

*Wood Sword: Crono comienza el juego con esta katana (parece que hace Kendo).

*Iron Blade: La vende Melchior al principio del juego por 350G.

*Steel Saber: Se encuentra en la Iglesia de Yakra (600 D.C.) y en una tienda del 1000 D.C. en Porre (al sur de Zenan).

*Lode Sword: La vende Melchior al principio por 4000G, y está también en la prisión de Guardia (en el castillo del 1000 D.C.).

*Bolt Sword: Está en la fábrica del futuro en un cofre, y en el Sewer Access.

*Red Katana: La vende Melchior, pero esta vez en su casa de Medina (Magic+2).

*Flint Edge: Está disponible en los truques de Ioka.

*Slasher: La consigues al derrotar a Slash la primera vez (Speed+2).

*Aeon Blade: En los trueques de Ioka, la segunda vez que entra Ayla al grupo.

*Demon Edge: En alguna tienda...que alguien me diga!

*Alloy Blade: Charm en los Batan Imps del MT. Woe.

*Star Sword: Se encuentra en el Ocean Palace, y luego en Commons (el Nu).

*Vedic Blade: Está en el Death Peak.

*Swallow: En Forest Ruins (1000 D.C.) donde eliges entre el Safe Helm y esto.

*Kali Blade: La encuentras en los cofres negros de las Northern Ruins, pero en el 600 D.C.

*Shiva Edge: En el mismo cofre que la anterior, pero en el 1000 D.C. y luego de decir que NO al cofre en el 600 D.C.

*Slasher 2: Charm en Super Slash (cuando peleas con los tres juntos).

*Rainbow: Como dije en la aventura de la Rainbow Shell, Melchior te la hará si tienes la Sun Stone y la Rainbow Shell, luego de que fabrica otros ítems.

-Marle.

*Bronze Bow: Lo tiene desde el principio.
*Iron Bow: Lo compras en un negocio en Porre (al sur de Zenan).
*Lode Bow: Se encuentra en el Lab 16 (2300 D.C.).
*Robin Bow: Está en la fábrica del 2300 D.C. en un cofre.
*Sage Bow: Disponible en los trueques de Ioka la primera vez.
*Dream Bow: Disponible en los trueques de Ioka la segunda vez.
*Comet Arrow: No recuerdo dónde está (argh!).
*Sonic Arrow: En el Nu que vende en Commons luego de que muera Crono.
*Siren: En los cofres negros en Northern ruins, en el 600 D.C.
*Valkerye: En el mismo cofre que la anterior, pero en el 1000 D.C. y diciendo que NO al cofre en el 600 D.C.

-Lucca.

*Air Gun: Viene al principio cuando se te une.
*Dart Gun: En algunas tiendas en el 600 D.C.
*Auto Gun: La vende el muchacho del Trann Dome, en el 2300 D.C.
*Plasma Gun: Se encuentra en la fábrica del 2300 D.C. y algún negocio.
*Ruby Gun: En los trueques de Ioka la primera vez.
*Dream Gun: En los trueques de Ioka, pero la segunda vez.
*MegaBlast: Nuevamente no me acuerdo (hmpf...).
*Shock Wave: Está en el Ocean Palace, y luego la vende el Nu en Commons.
*Wonder Shot: Lucca la hace a partir de la Sun Stone.

-Frog.

*Bronze Edge: Cuando se te une la primera vez, la tiene equipada.
*Iron Sword: Está en la Iglesia (600 D.C.) y la segunda vez que se te une.
*Masamune: Luego de repararla, la equipa cuando abre la Magic Cave en dos.
*Flash Blade: ¿Cómo puede ser que la tenga y no me acuerde? =/
*Pearl Edge: Charm en los Man Eaters del MT. Woe.
*Rune Blade: La vende el Nu de Commons.
*Brave Sword: La encuentras en un cofre del Death Peak.
*Masamune: Cuando realizamos la aventura de las Northern Ruins, y calmamos el alma de su amigo Cyrus.

-Robo.

*Tin Arm: Como siempre, es el arma con la que viene.
*Hammer Arm: Está en la fábrica del 2300 D.C. en algún cofre.
*Stone Arm: En los trueques de Ioka, la primera vez.
*Doom Finger: Se encuentra en el Castillo de Magus, en un cofre.
*Magma Hand: Nuevamente, en los trueques de Ioka, la segunda vez.
*Megaton Arm: Esto es raro, pero tengo un arma de cada personaje que no tengo la más mínima idea de donde las saco.
*Big Hand: Creo que Charm en algún enemigo en el MT. Woe...
*Kaiser Arm: La encuentras en el Ocean Palace, y luego en Commons (Nu).
*Giga Arm: En un cofre en Death Peak, al lado del primer Lavos Spawn.
*Terra Arm: Cuando derrotas a la Mother Brain la consigues.
*Crisis Arm: La consigues al mismo tiempo que la anterior.

-Ayla (qué fácil!).

*Fist: Sus puños desnudos, hasta el nivel 72.
*Iron Fist: Sus "Fist" se transformarán en éstos al llegar al nivel 72.
*Bronze Fist: Para conseguirlos, debes llegar con Ayla al nivel 96. Su ataque crítico hace 9999 HPs de daño!

-Magus.

*DarkScythe: Cuando se te une, viene equipada.

*StarScythe: En un cofre en el Death Peak.

*Hurricane: La compras al Nu en Commons.

*DoomSyckle: Cuando vas a la aventura de Ozzie, está en un cofre junto con sus mejores armadura y casco (en el pasaje secreto).

8.-Los diferentes finales.

Una de las características especiales de este juego es su gran cantidad de finales. La mayoría son imposibles de conseguir si no usas el New Game+. Los finales cambiarán dependiendo de las cosas que hayas hecho durante el juego, así como el momento en el que vayas a darte con Lavos. A continuación nombraré los diferentes finales y cómo conseguirlos, pero no te los relataré para no llenarte de Spoilers y arruinarte la sorpresa.

-Game Over 1.

Déjate perder contra Lavos (simple, no?).

-Game Over 2.

Déjate perder contra Magus en su Castillo.

-Final del "Dream Team".

Un muy buen final. Para conseguirlo, debes ir desde el mismo principio directo a pelear con Lavos por el Telepod derecho de la máquina de Lucca. Puede ser con Marle en el equipo, o sólo Crono. La otra forma de obtenerlo, es derrotando a Lavos cuando sale por el Ocean Palace (cuando muere Crono), aunque es MUY difícil. Yo lo logré sufriendo en el nivel 60 y algo.

-Final extraño.

Ve a pelear con Lavos ni bien regresas del 600 D.C. la primera vez, por el Telepod derecho. Verás a qué me refiero con "extraño"...

-Final de los Nus.

Anda a darte con Lavos cuando llegas por primera vez a The End of Time. Feo final en mi opinión.

-Final de Tata.

Vamos a pelear con nuestro amigo Lavos luego de vencer a Zombor en el Zenan Bridge. Un final entretenido en cierto sentido.

-Final simple.

Para obtenerlo, ve a luchar con Lavos luego de conseguir la Hero's Medal.

-Otro final corto.

Debes ir a pelear con Lavos ni bien consigues el mango de la Masamune en la casa de Frog. Simpletón, pero más entretenido que el anterior.

-Final de la batalla decisiva.

Ve a darte con Lavos luego de que Frog abre la Magic Cave en dos con la

Masamune. Es un GRAN final.

-Final perturbador.

Tienes que ir a luchar con Lavos ni bien derrotas a Magus la primera vez. Verás algo inmensamente perturbador en este final (y todo por no matar a los Reptites!).

-Final del Profeta.

PARA conseguir este final, debes ir a por Lavos luego de derrotar a Azala y su Black Tyrano. Altamente recomendado!

-Final de la Charla de Mujeres (hmpf!).

Lo sacas yendo a pelear con Lavos justo después de ver a Schala abriendo la puerta sellada del salón del trono en el Palacio de Zeal, con el collar. Es un final IMPERDIBLE! Un adelanto?---> Crono hablará!

-Final sin Crono.

Se consigue ganando el juego con Crono sin revivir. Triste y emocionante a la vez. El final éste varía si tienes o no al Epoch, además de si mataste o no a Magus, y esto último es mejor, ya que verás a Frog humano!

-El gran Final.

Debes tener a Crono vivo y matar a Lavos pasando TODO el juego. Este final también cambiará si hiciste que Magus muera o no, si el Epoch está o no, además de variar con la cantidad de gatos que hayas juntado en tu casa. Si quieres ver un final emocionante, NO destruyas el Epoch contra Lavos y, si quieres un final más sentimental y bonito, usa el Epoch para ir a darte con Lavos. También, Frog será humano si mataste a Magus.

9.-Créditos y agradecimientos.

-Antes que nadie, a Lord Zero, por inspirarme a escribir guías, y dejarme usar su formato. Además de algunas infos sobre enemigos y algunos ítems.
-A Square (aunque ahora los odio, y son actualmente Square-Enix), por mi juego favorito, además otros más (dejen de hacer FF y Dragon Quest!).
-A los que vayan a dignarse a leer mi guía, que tanto trabajo me costó (;_!).
-A Akira Toriyama, por su perfecto diseño de personajes.
-Al que hizo la banda sonora (que se me olvidó el nombre).
-Obviamente a mí mismo, ya que si no, esta guía no existiría ^_^.
-Creo que no hay nadie más a quien agradecer, así que gracias nuevamente a todos los anteriores.

10.-Copyright y demás cosas legales.

Este archivo es exclusiva propiedad de Silver Milo (silver.milo@gmail.com).

Lo que PUEDES hacer con este archivo es mostrarlo a quien quieras, leerlo o imprimirlo, obviamente ACREDITANDO a Silver Milo como su autor original, sin usarlo con fines lucrativos, ni violar los derechos de su anteriormente mencionado autor.

Lo que NO PUEDES hacer con este archivo es cambiarle el más mínimo detalle,

ya sea usando banners, links (enlaces), propagandas y demases. Tampoco puedes distribuirlo en ningún tipo de medio al que YO no haya autorizado, ya sean revistas o páginas de internet. Si lo que quieres es ponerla en tu sitio, mándame un e-mail con tu dirección URL, pidiéndome permiso, y como mínimo tenerla actualizada hasta su última versión.

Todos los derechos reservados. Cualquier duda, problema o algo que no sea mencionado en este archivo, puede ser arreglado enviando un e-mail a la dirección que hay abajo.

Copyright © 2007 By Silver Milo (silver.milo@gmail.com).

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