



Bienvenido a mi primera guía, hace mucho había pensado escribir una guía pero no sabia cual así que me decidí por un action rpg de snes llamado Dragón view, este juego también es conocido con el nombre de súper drakkhen aunque no se parezca casi nada a su antecesor, es un juego entretenido y dinámico pero poco publicitado como chrono trigger o zelda. Por eso es que me propuse a hacer esta guía ya que no he visto ninguna en nuestro hermoso idioma, en fin espero que les ayude.

~~~~~

## 2. HISTORIA DEL ARCHIVO

~~~~~

21/11/07 10AM: por fin comienzo esta guía.

25/11/07 9AM: ya tengo una idea clara de como quiero q se vea mi guía.

14/12/07 8:30PM: me he quedado sin Internet, así que aprovecharé para avanzar mas rápido la guía antes que acabe el año.

22/12/07 11:00AM: luego de trabajar una semana seguida estoy apunto de acabar esta guía ejeje.

25/12/07 1:25PM: como regalo de navidad por fin acabe toda la sección de caminata, básicamente es el cuerpo de la guía ahora faltan algunas cosillas.

30/12/07 10:00PM: uff acabo de terminar de escribir toda la guía ahora solo falta correcciones.

31/12/07 1:00PM: Le doy la ultima revisada a la guía escuchando "dont look back in anger" de la banda oasis.

31/12/07 1:10PM: listo para enviar.

~~~~~

## 3. SOBRE LA GUIA

~~~~~

Esta guía lo que trata de ofrecer es una ayuda clara y puntual no me extenderé mucho en la historia que se desarrolla en el juego, solo un poco para darle vida ah esta guía. Algunos nombres de objetos cuando lo encuentras por primera vez te daré el nombre español y entre paréntesis en ingles, aunque algunos nombres los dejare en ingles, para los nombres de los enemigos como la mayoría no tiene nombre los llamare como crea conveniente o debido sus rasgos físicos. Solo se brindara ayuda mas detallada en lugares donde uno generalmente se atasca o para buscar un objeto oculto.

En cada sitio te diré los lugares donde hay tesoros en el orden en que los vas encontrando, también agregue unos códigos para que busques mas rápido los lugares. A la guía en si no se le escapara casi nada y cuando la termines tendrás completado el juego al 100%.

~~~~~

## 4. SISTEMA DEL JUEGO

~~~~~

### CONTROLES

A ----> utilizar un objeto.

B ----> salto, hablar con la gente.

Y ----> atacar, seleccionar (en el menú)

X ----> técnica especial (solo cuando la tengas).

L R ---> para ver el mapa.

START ---> abrir el menú.

SELECT ---> ver información de tu estado (en números)

NOTA: cuando estas en el exterior los botones arriba y abajo sirven para



```

|                               150           | Ar | | An ||
|                               S             |   | |   ||
|                               o            Lv1   Lv1 |
|_____|

```

Te daré una explicación de esto:

ENEMY: Aquí veras la vida de tu oponente a vencer.

HP : aquí veras tus puntos de vida.

EXP : se trata de tu experiencia. Cada vez que elimines a un enemigo avanzara un poco la barra y cuando llegue al final subirás de nivel (Lv)

MP : de acuerdo al número de estrellas podrás usar hechizos, siempre y cuando tengas anillos.

Ar : en realidad ahí esta el grafico de la arma que tienes seleccionada con su respectivo nivel.

An : aquí se encuentra el objeto que tienes equipado, con su respectivo nivel (si lo tiene).

JADE: de acuerdo al número que tengas podrás comprar cosas.

N, W, E y S: una esfera señala en que dirección vas (norte, sur, oeste y este) muy importante a la hora de buscar objetos lo llamare brújula.

NOTA: a veces te diré que vayas por ejemplo al sureste, entonces tu brújula debería apuntar así:

```

      o
      N
o W      E o
      S 0----> la esfera que apunta.
      o

```

LO QUE VERAS EN EL JUEGO:

AL ESTAR EN UN PUEBLO:

-la imagen será en 2d pero puedes moverte arriba o abajo si hay puertas o entradas.

-por lo general en todos los pueblos hay un templo de dragón donde hay dos sacerdotes uno te restablece de HP y MP (el celeste) y otro te da información muy valiosa sobre objetos secretos (el verde).

-una tienda donde venden: pociones, flechas, bombas, etc.

- casi siempre hay un mercader misterioso que te pide una cantidad de jade por un envase de corazón (muy importante).

AL ESTAR AFUERA:

-la imagen es en 3D y en primera persona tienes libertad de moverte por todos lados.

-puedes utilizar un mapa para guiarte un poco con el botón L o R (para un zoom otra vez presiona L o R), aunque también es importante ir por los caminos.

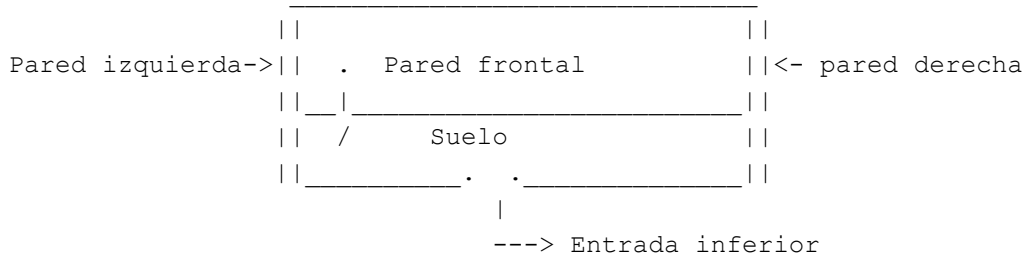
-si vez nubes y las chocas inmediatamente comenzaras una batalla, es la única forma de luchar afuera.

-aquí también encontraras distintas marcas, cuevas secretas, troncos huecos y estatuas, donde generalmente se encuentran objetos valiosos.

AL ESTAR EN UNA CUEVA, BOSQUE, CALABOZO, ETC.

- la imagen será en 2D pero puedes moverte arriba o abajo si hay puertas o entradas también puede haber hoyos donde tendrás que saltar.
- estatuas que puedes mover, ramas que puedes golpear, paredes que romper y algunas cosas mas que te diré en el transcurso del juego.
- aquí los enemigos los ves cara a cara y también a veces hay un jefe final.
- puede haber ítems valiosos.

NOTA: para decirte un lugar llamare a las paredes y entradas así.



AL DERROTAR A UN ENEMIGO PUEDE DEJARTE

- corazones para restablecer tu salud.
- Gemas, muy importantes, ya que esto sube el jade para comprar objetos.
- estrellas para restablecer tu MP.

Muy bien luego de haber especificado eso es hora de comenzar nuestra gran aventura.

~~~~~  
 5. CAMINATA  
 ~~~~~

Cerca de la playa de Rysis dos jóvenes enamorados observan una puesta de sol, ellos desconocen los planes oscuros que se traman, que de alguna otra manera afectara su felicidad.

Pueblo de Rysis  
 -----

Un joven guerrero se entrena con una espada, se trata del personaje que vas a controlar Alex (si no le cambiaste el nombre), Alex quiere entrenarse duro para algún día proteger su pueblo, de pronto aparece Katarina la novia de Alex, le dice que el maestro Qunos se ha perdido y le da un mapa para buscarlo, automáticamente estarás en otro sitio (Arsenal).

Ahora que tienes el control (tu serás Alex) te enfrentarás a tu primer enemigo no debe ser difícil vencerlo, luego subes y te encontraras con un viejo (Qunos), quien dice que regreses rápido al pueblo. Pero ya es tarde, veras como Argos secuestra a tu novia Katarina, así que juras rescatarla, Qunos te dirá que vayas a Hujia y te da 150 de jade para el viaje. Ahora recién puedes moverte libremente por el pueblo aunque no es la gran cosa, busca el templo para que te cures y finalmente deja el pueblo.

xx  
 5.1 Región de Hujia [RDH]  
 xxx

Ahora que estas en una pantalla 3d eres libre de moverte por donde tú quieras, puedes ayudarte con el mapa, pero te recomiendo que sigas el camino para no perderte, sigue de frente hasta que veas que el camino se parte en dos entonces toma el camino de la derecha para entrar a Hujia.

## Pueblo de Hujia

-----  
Aquí te recomiendo que no compres nada todavía para conseguir mas rápido el tesoro del mercader misterioso, sigue de frente hasta la 3ra casa veras al mercader que te pide 200 jade por su tesoro, sino tienes suficiente regresa después. Entra en la casa, habla con la persona el te dirá que para ir mas que no puedes ir mas allá de esta región porque el camino esta bloqueado, pero al ver tu desesperación te dice que Tylon te puede ayudar, luego deja la casa por que los cofres que hay ahí no se abre hasta casi el final del juego.

Ahora dirígete arriba para pasar a la otra calle. Ahí veras una mujer obesa parada en la puerta donde dice Tylon (aja), habla con ella y selecciona la opción de abajo para que te pase, entra en Tylon y habla con el encargado el te dice que te puede ayudar si le traes la dinamita que se encuentra en su almacén para eso te da una llave. Finalmente si quieres revisa el pueblo y habla con los demás.

## En el exterior

-----  
Antes de ir a tu primera misión hay algunos tesoros por sacar, al salir del pueblo sigue de frente veras que en realidad el camino se dividia en tres y no en dos pero no se veía bien porque esta algo fragmentado sigue de frente por el camino no te salgas de el si ves nubes lucha para que te den jade y nivel pero no luches cuando tu HP es muy bajo, una vez llegado al final entra en la cueva.

NOTA: si te encuentras a un enemigo como el escorpión ten cuidado con su Cola cada ves que le de vueltas aléjate sino quieres morir.

-.-.-.-.-

## Arsenal

-.-.-.-.-

Notaras que ya has estado ahí y talvez sabes a lo que vienes, ¡por el cofre!, Una vez abierto el cofre te ganaras "la Hauza" un arma muy útil si quieres atacar de lejos equípatela y con eso con unos cuantos golpes podrás vencer a tu enemigo repite la acción unas cuantas veces para que te de corazones para restablecer en algo tu HP y para subir a Lv3, Luego de eso sal de ahí.

## En el exterior

-----  
Te recomiendo que te quites la Hauza por que no es muy efectiva con los escorpiones, toma el camino de regreso y lucha hasta que llegues a Lv4 y tengas 200 Jades entonces regresa a Hujia.

## Pueblo de Hujia

-----  
primero sanate en el templo y luego cómprale al mercader misterioso su tesoro, se trata de un "envase de corazón"(heart container) esto aumenta tu HP, te darás cuenta porque si miras tu HP necesita ser restablecido así que ve otra vez al templo y finalmente sal del pueblo.

## En el exterior

-----  
Ahora sigue con la historia, esa llave que te dieron sirve para abrir la puerta del almacén así que al salir toma el camino de la derecha síguelo







En esta región utiliza el segundo mapa que te dieron simplemente presiona L o R, desplázate con las direccionales, elige el otro mapa y finalmente L o R para que veas un zoom. Te darás cuenta que solo es una parte de todo lo que puedes recorrer pero te recomiendo que por ahora solo sigas el camino ya que no me responsabilizo si llegaras a perderte por esos caminos sin mapa además hay enemigos muy difíciles (ya tendrás tiempo para ir por ahí mas adelante), bueno entonces solo toma el camino de frente que te llevara a Casdra.

#### Pueblo de Casdra

-----  
cuando por fin llegas habla con todos te informaras de que el templo de Keire ah sido atacado por los demonios(umm seguro que esto tiene que ver con Argos) pero el paso esta bloqueado por una fortaleza de hielo, una persona te debería dar un mapa de la región del lago, donde en una caverna aparentemente se encuentra un mago que te puede ayudar, también esta el mercader misterioso, cómprale su tesoro el "envase de corazón", también hay un padre que busca a su hija, encontraras a la niña y te dirá que perdió el arco de su padre. Una mujer te informara que antes vivían dos hermanos pero uno de ellos murió y el otro se marchó (la música cambia aun tono espeluznante) y por ultimo hay un monje que te impide el paso a un cuarto (acuérdate de el por que pronto regresaras).  
Luego de haber hecho todo esto sal del pueblo.

#### En el exterior

-----  
obviamente tenemos que ir en busca de ese mago, pero antes hay unos lugares ocultos que es necesario que veas, al salir de Casdra si ves tu mapa te darás cuenta que en la parte de arriba hay un camino que el mapa no te muestra el final(aja), así que date una media vuelta y mira de frente al pueblo de Casdra, pero no entres en el sino que esquivalo y sigue el camino que hay tras el, síguelo a pesar que al ver tu mapa no aparezcas en el, hasta que llegues a una división, en el camino a tu izquierda habrá estacas y se encontrara la estrella transportadora, actívala pisándola en el centro, ahora podrás transportarte a la región de Hujia en unos segundos pero como no hay nada que hacer ahí(por ahora) regresa y toma el camino de la derecha que te llevara a una cueva.

-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.  
Cueva norte (opcional)

-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.-.  
Aquí solo te alcanza el nivel para estar en el primer cuarto ya que si vas más allá lo más probable es que mueras por que hay enemigos muy fuertes, pero recuerda esta cueva que mas adelante la recorrerás completa.

Aquí encontraras:

-Arco (Bow): en el cofre del primer cuarto es lo que se le perdió la niña de Casdra así que será mejor devolverlo a su dueño (si tienes corazón y no quieres que se castigada :)).

-Corazones: encontrados en los jarrones, simplemente rompe los jarrones con tu espada.

Luego sal de este lugar.

En el exterior

-----

bueno pero antes de hacer ese favor, te recomiendo que recorras la playa de Casdra (si es hora de relajarse un poco), volvamos al juego no es por eso que quiero que recorras la playa sino para descubrir un lugar secreto, bien al salir de la cueva norte sigue de frente hasta que te topes con la playa giras a la izquierda hasta que tu brújula te indique que estas mirando al sur tendrás la playa a tu derecha, avanza pero no muy pegado a la playa, siempre mirando a tu derecha hasta que veas unas estacas de madera entonces cambia el rumbo y ve ahí, notarás que en medio de esas estacas hay un tronco hueco así que entra en el.

Tronco hueco 1 (Casdra)

-----

Notarás que dentro de este tronco se encuentra un túnel subterráneo donde hay lava, ten cuidado con ella ya que es lo único que te puede dañar, ya que no hay enemigos. Al final verás un mago que dice que te ayudara si le traes un anillo de fuego (aja esto servirá para derretir el hielo) luego desaparecerá, talvez estés algo decepcionado pero recuerda este lugar cuando tengas el anillo de fuego.

En el exterior

-----

Bueno luego de salir recuerda mirar tu mapa para ver en que lugar se sitúa este tronco. Espero que no te hayas olvidado de la niña (Se bueno y serás recompensado :D), así que ve a Casdra un rato.

Pueblo de Casdra

-----

bueno ve donde el padre y habla con el (esta afuera de la primera casa de la segunda calle) le regresaras automáticamente el arco pero este te dirá que ya no lo necesita por que quiere pasar mas tiempo con su hija (ohh), así que te quedas con el Arco, bueno por hacer esto te diré como utilizar el arco, simplemente compra flechas selecciónalas y podrás lanzarlas contra los enemigos, es eficiente pero lo malo es que las flechas se gastan, si quieres comprar flechas te recomiendo que vayas al pueblo de Hujia ya que ahí las venden mas baratas.

xx

5.3. Región del lago [RDL]

xx

Luego de eso por fin vamos a en busca de ese mago que te puede ayudar, Así que dirígete casi al principio como yendo a Galys pass pero antes de entrar selecciona el tercer mapa que te dieron (aja), verás que te encuentras en el mapa, esta es una vista mas profunda del lugar, donde te señalaran una caverna que esta frente a un lago (lake cave), ese es el objetivo de tu mapa así que trata de llegar guiándote con el.

Caverna del lago

-----

Al llegar sigue subiendo para acceder al ultimo cuarto, aquí te encontraras con una persona llamada Rodister y te dice que el anillo de fuego se encuentra en la cueva de fuego, pero esta bloqueada por una pared de fuego, y para apagar eso necesitas unas escamas de serpiente (serpent scales) que te las puede dar el maestro Qunos (aja el de Rysis),

Luego puedes abrir los dos cofres donde se encuentran una "Poción" y un "Cristal" (que sirve para recuperar MP), sin nada más por hacer deja este lugar.

En el mapa

-----

Ahora que estas afuera será mejor ir a Rysis lo antes posible, toma el camino de Galys pass para llegar ahí ya que la estrella transportadora esta muy lejos, antes de irte te habrás dado cuenta de que en tu mapa (el de lake cave) hay un punto negro (estrella) eso y otras cosas mas te diré a tu regreso solo ten paciencia.

Galys pass

-----

Simplemente crúzalo por el atajo que creaste al obtener el envase de corazón y saca algunas frutas.

En el mapa

-----

Talvez te traiga recuerdos esta región, como cuando antes ni sabias utilizar el mapa (ya lo debes saber), bueno solo dirrúyete a Rysis.

Pueblo de Rysis

-----

Al llegar trata de hablar con tus viejos amigos uno de ellos te dirá que al sureste de Galys pass hay una inscripción que debes leer. También el monje del templo (el verde) te dirá sobre un bosque donde puede obtener mas fruta, todos estos lugares ocultos serán revelados en un momento, por ultimo habla con Qunos el te dará las "Escamas de serpiente" (20) procura no gastarlas ahora, luego sal del pueblo.

En el mapa

-----

Toma el camino de vuelta por el Galys pass (no por la estrella) si quieres explorar esos lugares que te dijeron y mas.

Galys pass

-----

Simplemente pasa por aquí, solo mata algunos enemigos entrometidos.

En el mapa (región del lago)

-----

Por fin te diré como explorar, deberías ver el mapa de la región del lago, tener Lv8 llegando casi a Lv9, tener por lo menos dos pociones ya que encontraras algunos enemigos fuertes. Sino quieres hacer esto entonces ve directo a la cueva de fuego (miedoso!) ya que si deseas puedes hacerlo después.

-----

Exploración (opcional) [E1]

-----

muy bien lo que te voy a decir son algunos lugares que talvez los puedes

visitar mas adelante pero es mejor tener estos tesorillos ya, recuerda salvar tu partida cada vez que consigas uno, a medida que mas quieras mas dificil será conseguirlo, así que seré muy especifico.

1.- La estrella trasportadora: esta quizás ya la viste ni bien abriste tú  
..... mapa pero lo deje para después para que te sirva de guía para otros lugares, simplemente dirígete al punto negro en tu mapa y actívala, no pasa nada por que esta va conectada con otra que no has visto aun.

2.- Tronco hueco 2: talvez sea lo más valioso que encuentres. Estando  
..... en la estrella que activaste gira hasta que tu brújula indique el norte entonces avanza toma el camino de la derecha, síguelo hasta que veas enfrente de tí un tronco hueco. Entra en el, lee la inscripción la cual te dirá que ahora con el botón "x" podrás hacer un especial, es la "Técnica especial de la espada" es muy poderosa pero consume tu HP, con ella podrás herir a los enemigos mas fuertes a pesar de su nivel.

3.- Meadow: para ir a este lugar sitúate en la estrella otra vez y  
..... gira hasta que tu brújula indique el sur entonces avanza, chocaras con la pared, dobla a la izquierda y avanza siempre pegado a la pared síguela a pesar que ya no te encuentres en el mapa, hasta que al final veras una entrada en la pared a tu derecha, te darás cuenta que este es el bosque que te hablaron en Rysis, aquí hay cuatro enemigos fáciles si quieres prueba tu nueva técnica(pero te cuidado) también en una ramas hay frutas así que solo dale un golpe, en el cuarto final esta el tesoro, un preciado "Envase de corazón", luego trata de salir y reingresar hasta que subas a Lv9 y tengas por lo menos 50 frutas.

4.-Catarata (Fall): luego de salir de Meadow avanza de frente a pesar que  
..... no haya camino sigue hasta que te choques con un rió, Entonces dobla a la izquierda y avanza siguiendo la trayectoria del rió, sigue a pesar que veas caminos a tu derecha, al final llegaras a una catarata, puedes entrar en su interior, adentro encontraras un cofre donde se halla un "Anillo de trueno". Si lo seleccionas y lo usas lanzara un hechizo de trueno el cual consume una estrella o un MP (como quieras llamarlo), pero como solo tienes 2 se te gastara rápido, así que guárdatelo y usa esto solo cuando estas en apuros.  
NOTA: este anillo también te permitirá romper rocas, para que no gastes bombas en ellas.

5.-Cueva desierta (desert cave): al salir de las cataratas dobla a la  
..... izquierda como si estuviera tomando el camino de regreso, pero esta vez cuando veas un camino a la izquierda entra en el cruzando el rió, ve de frente hasta que la música cambie lo cual te dirá que estas en otra región(la región desértica), acércate a la pared de tu derecha, trata de evitar luchar aquí por que podrías ser derrotado fácilmente, si sigues la trayectoria de la pared encontraras una entrada, adentro estarás en la cueva desierta un lugar muy misterioso(ya lo veras mas adelante), bueno cuando llegues a ver una estatua toma el camino que te lleva al cuarto de la derecha donde encontraras un mini jefe que ya has enfrentado en el almacén de la región de Hujia, así que ya debes saber como derrotarlo, luego podrás acceder al otro cuarto donde se encuentra una "Estrella MP" que te permitirá incrementar tus estrellas de 2 a 4 con lo que podrás lanzar mas hechizos. No vayas al cuarto donde hay lava si no quieres tener una muerte segura.

6.-Wet cave: luego de salir de la cueva desértica toma el camino de  
..... regreso hasta que llegues al puente que cruza el rió

entonces sigue de frente tu brújula debería apuntar el oeste(w) sigue hasta que te veas en el mapa de la región del lago, observando tu mapa notarás que a los lados de la caverna del lago hay dos caminos que se dirigen al norte, estos te llevarán a una misma región pero toma el camino de la izquierda, una vez que estás encaminado avanza hasta que ya no te veas en el mapa entonces la música cambiara a un tono sombrío ten cuidado ya que esta es una región más difícil que la desértica, llamada la región del pantano, procura evitar a los enemigos ya que son más poderosos, al llegar trata de apegarte a la pared de la izquierda y síguela hasta que ves una entrada, ahí encontrarás un mago además de dos jarrones y un cofre. Lo que tienes que hacer es hablar primero con el mago elige la primera opción entonces él te dirá que si matas 100 demonios él te dejara abrir el cofre (ve por esos demonios!), luego desaparece y podrás usar tu espada para romper los jarrones. ahora un pequeño TRUCO para sacar jade, selecciona las bombas, mira la pared frontal justo en el lugar donde estaban los jarrones notarás que esta pared se ve algo extraña utiliza una bomba, la pared se romperá abriendo una entrada (antes de entrar ten cuidado de no tener poco HP), adentro verás unos demonios muy poderosos que con 2 o 3 ataques te matarán pero tu no estás aquí para matarlos sino por jade, dale un golpe a la pared de tu izquierda y te votará gemas doradas lo cual significa mucho jade, luego regresa al primer cuarto y entra de nuevo repitiendo lo mismo, tienes que hacer esto muy rápido ya que los demonios te pueden derrotar, no vayas por el camino que tiene espinas ya que ahí hay más demonios, eso lo harás cuando tengas más nivel, luego de estar satisfecho en jade (con 500 jade es suficiente) deja esta cueva con el compromiso de volver. Al estar afuera toma el camino de regreso apegado a la pared de la derecha hasta que te veas en el mapa de Casdra.

Nota: para cumplir el reto del mago, cada vez que elimines a un enemigo aleatorio (los que aparecen en nubes) sumarás un punto, así hasta llegar a 100, también puedes preguntarle al mago y él te dirá cuántos te falta por derrotar.

Bueno esos son casi todos los tesoros que puedes conseguir ahora, si quieres puedes explorar más, pero no es mi responsabilidad si te pierdes o te derrotan, lo mejor es seguir con la historia, así que ve a la cueva de fuego.

Buscando la cueva de fuego

-----  
Ahora que estás en el mapa de Casdra notarás que hay una cueva que se encuentra al oeste (W), esa es la cueva de fuego así que ve ahí, notarás que estás en el camino correcto cuando se empieza a oscurecer el cielo y la música cambie, es un terreno rodeado de huesos y árboles muertos sigue avanzando y mirando tu mapa hasta que veas la entrada de la cueva, antes de entrar deberías asegurarte de tener por lo menos 2 pociones.

-.-.-.-.-.-.-.-

Cueva de fuego

-.-.-.-.-.-.-.-

al entrar verás una enorme pared de fuego así que utiliza tus escamas de serpiente para apagarla, haz lo mismo con las demás sobre todo con una enorme flama que sale de un agujero, para apagarla tienes que caer en ella y apagarla desde ahí, también verás estatuas algunas pueden ser movidas y abrir entradas, simplemente empujándolas en cierta dirección (derecha o izquierda), recuerda matar a los escarabajos marrones ya que te dan mucho EXP hasta tener un Lv10. no gastes pociones si estás bajo de HP mata

enemigos hasta que te den corazones.

Aquí encontraras:

-Una estrella MP: si has hecho la exploración tendrás espacio para tener 6 estrellas esta en uno de los cuartos del piso B1.

-Espada (Lv2): esto te permite subirle el nivel a tu espada a la vez que cambia de forma, se encuentra en uno de los cuartos de 1F rodeado de 2 estatuas.

-Anillo de fuego: este anillo te permitirá lanzar hechizos de fuego, esta en el último cuarto luego de derrotar al jefe final.

\_\_\_\_\_  
\_| Como vencer al jefe: fantasma de fuego |\_  
=====

Para vencer a este poderoso rival antes tienes que haber sacado algo de nivel (12Lv o 13Lv) en el cuarto donde hay 4 hombres de las cavernas(los que te atacan con puñetes), acábalos utilizando la Hauza, ya que si no será muy difícil vencer al jefe, luego para derrotarlo hay 2 formas con la Espada o con la Hauza, con la espada tienes que haber hecho la exploración, selecciona tus pociones, acércate y lánzale tu técnica especial hasta que tengas bajo HP, entonces usa poción y dale con todo hasta que sea derrotado. Con la Hauza es mas difícil, tienes que estar atacando y alejándote si te daña (seguro que lo hará) utiliza tus pociones (2 como mínimo) sigue así hasta que caiga. Al vencerlo podrás acceder al ultimo cuarto donde se encuentra el anillo de fuego (taran)

Luego por fin toma el camino de regreso al exterior.

En el exterior  
-----

Bueno luego de salir dirigitete al pueblo de Casdra, pero antes de entrar recuerdas al mago de fuego que se encuentra en el tronco hueco cerca de la playa (sino fíjate de nuevo ese lugar de la guía), pues bien ve ahí.

Tronco hueco 1(Casdra)  
-----

el mago como prometió te ayudara subiéndole el nivel a tu "anillo de fuego(Lv2)" con el podrás mantener presionado el botón(A) para recargar y tirar un bola de fuego mas grande, claro que esto implica que gastaras dos estrellas y no una (sino recargas), luego de eso recién ve al pueblo de Casdra.

Pueblo de Casdra  
-----

Bueno al llegar veras muchas cosas, como que la niña (que perdió el arco) y su padre ahora están muy felices, también te enteraras que el mercader misterios se fue a un lugar llamado Miraj (un lugar muy difícil de llegar)

también habla con el monje que no te dejaba pasar, el cual te dará un mapa de una nueva región y además te dejara pasar al siguiente cuarto, pero antes de ir allí ve al templo de dragón y habla con el monje verde 2 veces, esto hará que te marque tu nuevo mapa, esa marca es muy importante, también compra una poción con todo el jade que sacaste en Wet cave, finalmente entra en el cuarto donde esta una marca en el suelo la cual al pisarla te transportara.

xx

#### 5.4. Región de nieve [RDN]

xx

¡Ahh que frió y que música tan relajante! Si estas en tierras heladas mira tu nuevo mapa y te darás cuenta que hay una marca(X) esto fue lo que te marco el monje, pero antes si vas al oeste (W) veras que hay una pequeña entrada triangular, así que entra ahí.

#### Cueva de avalancha (To landslide)

-----  
aquí veras que todo esta cubierto de hielo y también un mago que te ofrece curarte(si estas bajo de HP y MP) por 50 jade, es un trato algo justo si no quieres regresar hasta Casdra, si sigues avanzando llegaras a otro cuarto donde para tu sorpresa esta un "envase de corazón"(que fácil) también hay bloques de hielo que con tu anillo de fuego puede ser derretidos pero no vale la pena gastar MP ya que ese camino te lleva de vuelta a la región de Casdra pero no podrás regresar a la región de nieve por ahí, así que simplemente deja este lugar.

#### En el exterior

-----  
antes de ir a la marca, es necesario que te diga que en esta región hay enemigos muy poderosos, son solo dos uno es el hombre de hielo, una tremenda cosa formada de hielo si le intentas dar lucha cuerpo a cuerpo lo mas probable es que pierdas así que para vencer a esta cosa no hay nada mejor que tirarle un simple hechizo de fuego(Lv1) y será derrotado de un golpe, el otro es un espadachín muy ágil, para vencerlo lo mejor es atacarlo e ir arriba o abajo, así hasta que sea derrotado. Bueno como necesitas mas MP ve de frente a la pared este (E) luego gira al norte(N) y ve de frente siempre apegado a la pared hasta que encuentres otra entrada triangular, entra ahí.

#### Cueva Snowfield

-----  
Aquí te cuidado ya que el piso es resbaloso lo cual te llevara a chocar con las filudas puntas de hielo, además hay 2 hombres de hielo (ya sabes como derrotarlos) luego en el siguiente cuarto esta un cofre que te dará una "Estrella MP (8)" muy útil ahora que estas usando hechizos, finalmente sal.

#### En el exterior

-----  
Ahora ve por mas MP si observas en tu mapa esta escrito en ingles Snow Field, pues bien si caminas y te diriges a la letra 'd' veras un pequeño castillete (entra ya).

#### Castillete 1(juego de cofres)

-----  
Al entrar veras un mago bloqueando una entrada el te dice si quieres participar en el juego de cofres, bien el te pide 10 frutas (si has seguido mis consejos debes tener unas 50 por lo menos) y el te dejara abrir uno de los 3 cofres que hay en el otro cuarto que puede contener una poción, un cristal, bombas, arco (en realidad flechas) o simplemente





-Mapa del templo Keire: este mapa es de la región donde esta el templo Keire, lo consigues si regresas al primer cuarto de la fortaleza de hielo ahí habrá un monje llamado Cliff, te dirá que hay problemas en el templo, así que te da el mapa y dirá que vayas por la entrada frontal ya que en ese cuarto hay un transportador que te llevara a la región del templo de Keire.

\_| Como vencer al jefe: espectro de hielo |\_  
=====

Luego de subir hasta el ultimo piso, caer en un hoyo y de avanzar un poco mas veras lo veras, este jefe a mi la primera vez que lo enfrente me resulto algo difícil de vencer (ni tenia guía), para acabarlo antes tienes que tener por lo menos Lv16, una Poción, tener equipado el anillo de fuego (Lv2) y la Hauza (Lv2). Pues bien luego de caer al lugar de batalla empieza atacando ferozmente al espectro con la Hauza, también dale con el anillo de fuego recargado a Lv2, ten cuidado si se enoja te puede tirar sus diamantes de hielo, luego de haberle quitado la mitad del HP equípate la poción, ya que el espectro tomara otra postura de ataque se quedara parado y su ojo será el que ataque moviéndose de un lugar a otro tirando un rayo fulminante, en ese momento el espectro no puede ser dañado así que la única forma de acabarlo es atacar al ojo con tu Hauza, también debes tratar de esquivar la embestida del espectro cada vez que este cambia de rostro, si tienes poco HP utiliza tu poción, luego de algunos ataques el espectro habrá sido derrotado(uff que agotador).

Ahora podrás acceder a todos los tesoros que hay aquí, también saca algo de nivel (Lv17 o Lv18), finalmente ve a al transportador para ir al templo de Keire.

xx

### 5.5. Región del templo de Keire [RDT]

xx

vaya esta región es muy parecida a la anterior solo que aquí ya no hay nieve, además hay un enemigo mas fuerte(el reptil azul), que puede ser vencido con la Hauza; Antes de ir al templo es mejor sacar un par de tesoros. Cuando llegas aquí estarás apuntado al norte, avanza hasta que choques con la pared entonces gira al este (E) apegado a la pared, hasta que veas una entrada.

### Caverna de hielo (ice cavern)

-----

Aquí veras una estatua, trata de empujarla a la izquierda y tendrás acceso al siguiente cuarto donde encontraras "Armadura (Lv3)" ahora tu armadura cambiara aun tono gris y será mas resistente, luego deja este lugar.

### En el exterior

-----

Luego de salir fíjate tu mapa, notarás que el monje dejo otra marca además veras una especie de casa ese es el templo de Keire, pero primero vamos por el tesoro así que rumbo a la X (no te debería ser difícil llegar ahí), cuando llegues veras otro castillete como en la región anterior así que entra.

### Castillete 3

-----

al bajar veras que un cofre esta rodeado de estacas de hielo así que derrítelas y obtendrás "Espada(Lv3)" ahora tu espada no te será tan inútil además si tienes la técnica especial ya no deberías tener problemas con los enemigos.

En el exterior

-----  
Ya es hora de ir al templo de Keire, para eso asegurarte de tener Lv18 y una poción por lo menos, ahora al templo.

-.-.-.-.-.-.-.-

Templo de Keire

-.-.-.-.-.-.-.-

Prepárate para una lucha mortal, el templo ha sido invadido por Argos y sus sirvientes.

Esta parte es la mas abundante en cuanto a la historia del juego así que te contare un poco, es casi imposible que te pierdas, aquí hay un templo de dragón donde te podrás restablecer totalmente, además de haber enemigos habrá monjes que te dirán que un joven mago esta destruyendo todo e intenta robar el Prime orbe. Pero quien ese mago si Argos es viejo, al seguir avanzado un monje te dirá que se trata de Giza un joven mago que luego de que su hermana murió empezó a odiar todo lo que veía, y luego se unió a los demonios, recordaras que en Casdra había una historia parecida (aja) además una tumba (ya sabes quien es). Luego de tanta habladuría por fin veras cara a cara a Giza.

\_\_\_\_\_  
\_| Como vencer al jefe: Giza |\_  
=====

Al parecer Giza ya robo el prime orb y tu no puedes permitirlo.

Jajaja en realidad tu no podrás controlar a tu personaje en esta batalla ya que es una batalla animada (uno de los aciertos de este juego), realmente es muy agradable ver como Giza y Alex comienzan una lucha feroz claro que uno es inmensamente superior al otro.

luego de ver como eres humillado(maldito Giza esto no hubiera ocurrido si hubiera tenido el control T\_T) veras que Argos entra en escena el le dirá a Giza que ha encontrado la puerta del inframundo, además de llamarlo señor(ósea que Giza es el verdadero responsable de todo), Giza ante esta noticia ordena a Argos que lleve Katarina(esta viva) a la entrada de la puerta, pero antes de irse da el golpe final a Alex, que deja a nuestro personaje moribundo, finalmente los dos desaparecen de la escena.

No te preocupes el juego no acaba aquí, ya que rápidamente vendrá un mago blanco que te sanara antes que mueras. el te dirá que Giza usa magia prohibida gracias a que robo el Prime orb, también te dice que vayas al sótano donde esta el laboratorio del profesor Methraton, que te puede ayudar, sigue avanzado hasta que llegues al laboratorio, vera una viejo de pelo verde ese el profesor Methraton, el te dirá que Katarina estaba antes aquí, pero Argos se la llevo de nuevo, sin embargo Methraton observara tu pendiente y dirá que se trata del Guardrak, y que con el tu puedes pedir ayuda a los señores dragones que se encuentran en el templo Ortah, pero el no sabe donde esta el templo, así que te dice que viajes al pueblo de Miraj donde hay unas brujas que te pueden ayudar, luego te da el mapa de la ubicación del pueblo de Miraj; así que ve allá.

NOTA: antes de irte del templo si quieres puedes leer en las lámparas sobre la historia antigua que sucedió en Drakkhen (juego que no eh probado).

Aquí encontraras:

-Guardrak: note da nada especial solo que ahora eres el descendiente de un guerrero antiguo, luego de hablar con el profesor Methraton tu pendiente se llamara así.

-Mapa de Miraj: este mapa es de la región de Miraj, esta cerca de la región desértica, lo consigues luego de hablar con el profesor Methraton.

De regreso

-----

Luego de salir del templo comienza la segunda parte de tu viaje (si ya estas por la mitad del juego), toma el camino de regreso rumbo la estrella transportadora, luego pasa la fortaleza de hielo y vete al exterior.

En el exterior

-----

Antes de regresar a Casdra hay una cosa mas por hacer en esta región de nieve, si ves tu mapa (el del templo de Keire) notarás que hay un camino al noreste que se termina extrañamente en medio de la nada, si sigues ese camino veras otro castillete.

Castillete 4

-----

Adentro en el último cuarto habrá un mago de hielo que decide ayudarte subiéndole el nivel a tu "anillo de hielo (Lv2)", luego deja este lugar.

En el exterior

-----

Ahora llega hasta el Lv20 enfrentadote a enemigos aleatorios (como quien cumple el reto). Finalmente ahora si ve el mapa de esta región y ve directo a la estrella transportadora.

Pueblo de Casdra

-----

Por fin has regresado aquí, las cosas han cambiado algo, si ves la tumba de nuevo aparecerá (ahahaha) y te dirá que detengas a su hermano, luego si visitamos el templo del dragón, el moje verde nos dirá acerca de unos leones que están en el desierto, luego de eso cuando tengas un nuevo mapa estará marcado, antes de irte compra unas 5 bombas (ya veras porque).

En el exterior

-----

Bueno ahora fíjate el nuevo mapa que tienes es del pueblo de Miraj, que esta cerca de la región desértica, en tu camino notarás que hay nuevos enemigos (no te deberían dar problemas) así que no esquives ninguna lucha este es el momento de ganar experiencia y de pasada cumplir el reto, saca por lo menos Lv23, luego ve a la Wet cave (si has seguido la exploración sabes donde esta).

Wet cave



(aja), muy bien ahora deja este lugar.

Buscado al gusano místico

-----

Soy sincero en decir que yo (como muchos) me atasque en esta parte, es que la anciana en realidad te da una información algo imprecisa porque para encontrar al gusano místico no es necesario ir al norte, sino que tienes que luchar con los enemigos aleatorios de esta región, hasta que en una de esas batallas te aparezca el gusano (esto lo descubrí gracias a una guía en ingles). Bien una vez que lo encuentres la forma de vencer a este gusano es que cada vez que de un salto darle en la cabeza con la Hauza con un par de golpes será derrotado y te soltara un cofre donde se encuentra "el cuerno", ahora vamos de regreso a la Cueva de la arena movediza.

NOTA: no te desesperes si ves que no te aparece el gusano dorado, ten algo de paciencia y te saldrá, si tienes Bajo HP ve al norte pegado a la pared y veras una entrada donde estará el sanador errante.

Cueva de arena movediza

-----

Ahora que tienes el cuerno podrás pasar por las arenas movedizas, simplemente en el cuarto donde están las estatuas de dos leones utiliza tu cuerno y estos se moverán con el sonido, esto te dará paso a la región de Miraj.

xx

5.7. Región de Miraj [RDM]

xx

Ahora estarás dentro de la región de Miraj, podrás ir al pueblo, pero antes activa la estrella que ves que se encuentra al oeste, esta estrella si te transporta a otra región, que ya viste anteriormente pero como no hay nada que hacer ahí, mejor ve al pueblo de Miraj.

Pueblo de Miraj

-----

al llegar veras que este lugar esta lleno de mujeres(umm), una de ellas ve tu pendiente y se da cuenta que es el Guardrak, ella decide informar a la señora Yuna(quien será), ahora eres libre de moverte, habla con todos hasta que llegues a la casa final de la primera calle, entra ahí y veras a la señora Yuna, quien dice ser una gran bruja(no lo parece), bueno además te dice que para ir al templo Ortah tienes que tocar una melodía con tu cuerno, esta melodía se encuentra en un lugar secreto pero ella te dice que pidas la llave a una mujer de este pueblo, para eso ve a la siguiente calle, donde estará el mercader, cómprale su tesoro por 400 jade(no debería alterar tu economía)el "Envase de corazón", ahora entra en la casa, veras un mago que te pide un cristal por que perdió su fuerza, dale el cristal aunque parezca que te ha engañado muy pronto serás recompensado, sigue hasta que una mujer te de una llave, la cual puedes introducir en la siguiente casa que te llevara a otro lugar.

-.-.-.-.-.-

Subterráneo

-.-.-.-.-.-

Si este es un lugar secreto ya deberías tener por lo menos Lv24, este lugar si que es algo molesto ya que hay cuartos que te llevan al camino inicial, también si te caes en los hoyos te llevaran aun cuarto del

principio, así que tienes que tener buen manejo del control para saltar, también ten cuidado con las estatuas de dragón ya que lanzaran bolas de fuego. Cuando veas arena que se mueve en un sentido déjate llevar y luego salta, también cuando veas un cuarto donde hay 3 demonios luego de acabarlos cae en el hoyo de allí, por que el otro camino te llevara al principio.

Aquí encontraras:

-Partitura (score): esto te permitirá tocar la nueva melodía con tu cuerno, se encuentra casi al final de este lugar junto a una roca.

Pueblo de Miraj

-----  
Te darás cuenta que luego de salir del subterráneo estarás en la casa de Yuna, esta te felicita y te da el "mapa del desierto" donde se encuentra el Templo Ortah, pero te dice que para entrar en el tienes que tocar tu cuerno ni bien sales de de la cueva de arena movediza, bien ahora regresa al desierto.

Regresando al desierto

-----  
Luego de salir ve al este donde esta la cueva de arena movediza, adentro suena tu cuerno para que los leones abran la puerta. También puedes visitar a la vieja que te preguntara si encontraste el cuerno dile que si y luego tócalo para cumplir su ultima voluntad, luego abandona este jugar.

En el exterior

-----  
Ni bien estas afuera toca tu cuerno la pantalla se congelara volviéndose amarilla y te abrirá un nuevo camino a tu izquierda, fíjate tu nuevo mapa y notarás que el camino trazado acaba en el norte, pero antes de ir allí, ya habrás visto las marcas (las que te hice marcar hace tiempo) que tiene tu nuevo mapa, pues bien puedes hacer una nueva exploración o sino seguir el camino al templo Ortah.

-----  
Exploración 2 (opcional) [E2]  
-----

Recuerda que estos tesoros los puedes conseguir cuando tu quieras, muy bien comencemos.

1.-León del norte: escogí esto primero por que es la marca que esta más  
°°°°°°°°°°°° cerca de tu posición(al norte de tu mapa), cuando llegues a esa marca en el centro veras una estatua de león, pues bien ahí has sonar tu cuerno y (taran) el león desaparecerá y descubrirá un camino. Adentro avanza y te cuidado de no caerte en la arena movediza, luego de matar a un gusano accederás a un cuarto donde se encuentra una inscripción léela y ahora tendrás la "técnica especial de la Hauza", esta técnica funciona igual que la de la espada, cada vez que la utilices te bajara tu HP, finalmente abandona este jugar saltado y presionado arriba para que regreses a la superficie.

2.-León del sur: muy bien ahora ve a la marca del sur, has lo mismo y  
°°°°°°°°°°°° entra. adentro veras nuevos enemigos como momias y

magos, pero no te deberían dar problema, utiliza todas tus habilidades de rolero para llegar a un cuarto donde hay 2 estatuas de leones, toca el cuerno y podrás entrar al cuarto final donde hay un cofre que contiene el "Espejo"(mirrora), este objeto es uno de los que mas me gusta de este juego, por que te permite usar una barrera(que gasta 3 estrellas) en batalla y también te servirá para descubrir mas tesoros, ahora deja este lugar y ve por mas tesoros.

3.-León del este: ahora vamos por la ultima marca que se encuentra al  
..... este, ya sabes que hacer. Adentro no habrá enemigos solo un mago que te pedirá 20 frutas por un cristal, es un trato relativamente justo ya que los cristales cuestan muy caro, además acabas de dar uno al mago de Miraj, luego deja este lugar.  
NOTA: este trato puede hacerse varias veces cada vez que quieras cristales, pero recuerda que por el momento solo puedes llevar 3 como máximo.

4.-Marcado los emblemas: Una vez obtenido estos tesoros deberías ir al  
..... templo Ortah, ahora si quieres mas ve al pueblo mas cercano(Miraj) y entra en el templo de dragón, habla con el monje verde, el te dirá que con el espejo puedes obtener mas tesoros dentro de los emblemas, bueno estos emblemas tal vez los has visto por casualidad en tus viajes por los mapas, son de color azul y tienen la forma de un triangulo(como el de zelda), bueno el monje se ofrece a marcarlos en tus mapas para que los encuentres mas fácilmente, en total hay 6 emblemas pero solo te marca 3 por ahora, los otros los tendrás cuando tengas otros mapas.

5.-Emblema del desierto: al ver tu mapa del desierto veras otra marca que  
..... esta situada entre el león del este y el león del sur, al ver el emblema sitúate cerca de el y utiliza tu espejo, te transportara a otro a una cueva donde hay un mago, el te dice que para seguir avanzado aquí tienes que tener las botas de fuego, como no las tienes regresa (plop), pero recuerda este lugar cuando las tengas.

6.-Emblema del lago: ahora ve a la región del lago donde también hay una  
..... marca ubícate ahí y utiliza tu espejo, adentro veras un cofre donde obtendrás "la Hauza (Lv4)", con esto tu Hauza será mas fuerte.

7.-Emblema de la nieve: ahora ve al emblema que se encuentra más lejos,  
..... ve al pueblo Casdra y ve al cuarto que te transportara a la región de nieve aquí la nueva marca es la de el norte, cuando ingreses en el emblema, veras un mago que te dará el ultimo nivel a tu "anillo de hielo (Lv3)", con esto puedes recargar mucho mas, lo cual gastara 3 estrellas.

Muy bien esos son todos los tesoros por ahora hay mas pero se volverá muy aburrido sacarlos todos de un tiro (talvez cuando lo juegues otra vez), muy bien ahora si ve al templo Ortah, siguiendo el camino que abriste con el cuerno al final veras una pequeña caja amarilla si la chocas ante ti emergerá el templo.

-.-.-.-.-  
Templo Ortah  
-.-.-.-.-

Este lugar es como un laberinto con muchos cuartos que te llevan al principio. Los enemigos son los mismos que has visto en los cuartos de los leones, con un Lv26 y tu Hauza (Lv4) no tendrás problemas, cuidate de

las estatuas que algunas se mueven por golpearte otras te servirán para abrir caminos, también a veces es necesario que te hundas en las arenas movedizas para seguir avanzado, una de esas hundidas clave es en el cuarto pequeño donde hay un gusano, para evitar hundirte camina pegado a la pared.

Aquí encontraras:

-Espada(Lv4): ahora tu espada ya se nivela con tu Hauza en cuanto a poder, se encuentra luego de hundirte por primera vez toma la puerta derecha que te llevara al piso B2 donde esta el cofre.

-Llave: con esto podrás abrir la puerta de piso 1F, esta en el segundo cuarto del piso B2 aparece luego de matar a 2 magos.

-Mapa de Sektra: este en realidad es el mapa de la región del pantano donde se encuentra el templo de Sektra, lo consigues luego de haber hablado con los 4 dragones, ellos te darán acceso al ultimo cuarto donde esta este mapa.

\_\_\_\_\_  
\_| Como vencer al jefe: El payaso |\_  
=====

Ajaja esta cosa si tienes un nivel adecuado (Lv28) no te debería dar problemas, simplemente ponte la Hauza (Lv4) y atacalo sin piedad hasta que caiga, al vencerlo te dará acceso al siguiente cuarto.

Luego veras a los 4 dragones, estos te dirán que hay 4 dragones más que están en el templo de Sektra, así que luego de tener el mapa habla de nuevo con ellos y te transportaran al exterior.

Eligiendo un camino

-----  
Muy bien ahora tienes tu nuevo mapa y como veras tiene una marca, esta se trata de un emblema (con esta son 4). Bueno para ir al pantano hay 3 formas, por el camino al norte del desierto (este es muy largo), por los dos caminos que se dirigen al norte mirando tu mapa de la región del lago. Si quieres avanzar cuanto antes la historia ve por el norte del desierto, pero si quieres explorar la región del pantano (que es lo recomendable) toma cualquiera de los 2 de la región del lago (aunque el de la derecha es mejor), al final tendrás que recorrer los 3 si quieres sacar todos los tesoros.

Camino noreste

-----  
Yo elegiré este camino por que la región del pantano es muy confusa y este camino es el mejor para explicarte de una vez como es esta región, muy bien una vez que has salido de el desierto y cruzado el río ya te deberías ver en el mapa del lago, pues bien ahora a toma el camino noreste(o si quieres llamarlo el de la derecha), sigue hasta que ya te puedas ver en el mapa del pantano

xx

5.8. Región del pantano [RDP]

xx

Aquí habrá nuevos enemigos pero con tu nivel (Lv28) no debería darte muchos problemas, así que trata de no huir de las luchas, para seguir subiendo de nivel. En esta región recuerda no salirte de los caminos( por



ahora), ya que te explicare un poco lo que hay por esta región, bueno sigue el camino hasta que llegues a la primera división del camino(mira tu mapa), si vas de frente regresaras a la región de lago(así que no vayas por ahí), toma el otro camino hasta que llegues a otra división, el camino a tu izquierda te llevara a la Wet cave(ve allí si no tienes su tesoro), toma el de la derecha para seguir avanzado, hasta que fijándote en tu mapa llegues a otra división si tomas el camino del este llegarás a mas divisiones(déjalo para después), así que sigue de frente hasta que extrañamente veras otra división(que no se ve en tu mapa) síguela hasta que veas un tronco hueco.

#### Tronco hueco 3(trueque de poción)

-----  
Hache veras un mago que te ofrece una poción a cambio de 10 frutas, es un trato muy justo, además que puedes hacerlo cada vez que salgas y reingreses de nuevo, pero solo puedes llevar 3 pociones como máximo.

#### En el exterior

-----  
muy bien al salir fíjate tu mapa para que recuerdes donde esta este lugar, no regreses al camino anterior por que eso lo hará mas confuso, mejor sigue de frente hasta que llegues al otro camino que te lleva al templo de Sektra, si lo sigues te darás cuenta que es imposible llegar al templo, ya que esta en una isla, pero si recuerdas los 4 dragones también te dijeron que vayas a un lugar llamado Orusort, ciertamente hubieras llegado ahí mas rápido por el camino norte, pero es mejor haber recorrido esta región para que después no tengas problemas.

Muy bien ahora toma el camino de regreso como quien va por la marca que hay en este mapa cuando veas el emblema utiliza tu espejo para entrar en el.

#### Emblema del pantano

-----  
Adentro veras un mago que subirá el nivel a tu "anillo de trueno (Lv2)", con esto ahora también podrás recargar tu anillo de trueno y lanzar un hechizo mas potente.

#### En el mapa (región del pantano)

-----  
Una vez afuera regresa al camino(es muy importante) que te llevaba al emblema, sigue hasta que el camino se divida, si tomas el de la izquierda te llevara al templo (ya fuiste ahí), así que toma el otro, sigue el camino hasta que misteriosamente veas que el camino se fragmenta, sitúate en el lugar que se parte y gira al sur, veras frente de ti a un árbol esquivalo y sigue de frente hasta llegar a ver un tronco hueco.

#### Tronco hueco 4(intercambio)

-----  
aquí vera otro mago que te pide 50 frutas(rayos es mucho) por dejarte pasar al otro cuarto, es muy seguro que no tengas esa cantidad mas si ya hiciste el intercambio de la poción, pero recuerda este lugar para cuando tengas esa cantidad, ahora si quieres conseguirla ya, ve a Meadow(fíjate la exploración). Aunque te diré que lo que conseguirás no te servirá mucho en estos momentos, así que mejor sigue la historia.

En el exterior

-----  
extrañamente cuando salgas de aquí estarás mirando el este (fíjate tu mapa para que recuerdes este lugar), pues bien sigue de frente hasta que de nuevo entres al camino, avanza hasta que ves otra división, el camino a tu derecha te llevara a la cueva del sanador errante(3), ve ahí si tienes poco HP y MP, el camino a tu izquierda te llevara al final de esta travesía por el corazón del pantano (ya no te veras en el mapa), cuando el camino acabe gira al norte(N) y veras frente a ti una estrella transportadora (esta te lleva a la región del lago), actívala pero no la uses, mejor gira al este(E) avanza y estarás en otro camino que luego se divide, el de la izquierda te lleva a una mina, donde no hay nada que hacer ahí, toma el de la derecha síguelo hasta que veas un pueblo.

Pueblo de Orusort

-----  
Este pequeño pueblo se dedica a la minería pero al parecer un demonio esta hechizando a los mineros. en la casa al final de la primera calle esta un hombre que se llama Dr. Ortran, te dice que el ha construido una maquina que hace un puente de luz con la cual se puede ir al templo de Sektra, la maquina al parecer esta en la mina de jade, pero para activarla es necesario una clave que no te la quiere decir(T\_T), luego en la calle de abajo en una de las casa una mujer(Setia) te pedirá que vayas a la mina de jade para rescatar a su esposo(Fess), oirás un sonido que te dirá que ahora si puedes ir a la mina de jade, antes de ir es necesario que tengas por lo menos 15 bombas (si no cómpralas), ya que las necesitaras en la mina.

En el exterior

-----  
Tu misión es rescatar a Fess, pero también haber como puedes activar la maquina. Cuando salgas tú brújula debería indicar el oeste (w) sigue el camino hasta que veas frente a ti una entrada.

-.-.-.-.-.-

Mina de jade

-.-.-.-.-.-

Esta mina tiene muchos caminos que te regresaran así que ten algo de paciencia, aquí veras muchos reptiles negros que son muy poderosos, pero como estoy seguro que durante tu viaje por el pantano has subido siquiera al Lv29 la lucha será muy pareja, para derrotarlos utiliza tu Hauza (Lv4) y tu anillo de trueno (Lv2). En esta mina hay una estatua que tienes que empujar, también al llegar a un cuarto donde hay un demonio junto a un gran hueco el camino ah seguir es la entrada inferior (no caerse en el hueco), con las bombas puedes romper pisos rajados, aunque la mayoría te llevara al principio, los pisos mas adecuados a romper es el que se encuentra en una esquina y el siguiente que veas donde hay 4 demonios; también veras mineros (2) con los que puedes hablar. Con algo de habilidad llegaras a ver a un minero tirado (Fess), recuerda que antes debes haber subido un nivel mas (Lv30).

Aquí encontraras:

-Bombas(x3): recibirás esto como premio en ciertos cuartos cuando acabes con los enemigos. Uno esta si te caes en el primer cuarto, otro si te caes en el hoyo que esta junto al minero, y el ultimo esta por el camino

a seguir (de seguro lo encontraras).

-Jade: aquí veras muchas gemas en las paredes que incrementaran tu jade.

\_| Como vencer al jefe: Demonio de la mina |\_  
=====

Luego de hablar con el minero caído (Fess), notarás que esta hechizado, luego se transformara en un insecto, con unos cuantos ataques este volverá en razón y te dirá que la maquina (del Dr. Ortran) se encuentra en el cuarto siguiente, pero para activarla es necesario seguir una secuencia (rojo azul y verde), si avanzas para tu sorpresa no estará la maquina sino el jefe. Este jefe debería ser sencillo de vencer solo utiliza tu Hauza, hasta puedes darte el lujo de tirarle tu técnica especial.

Luego de vencer al jefe puedes acceder al siguiente cuarto donde hay 3 botones que activan la maquina, si pisas el incorrecto te caerá una golpe de la estatua, para realizar este pequeño acertijo simplemente utiliza tus anillos para que revelen el color de los botones, una vez revelados los colores sigue la secuencia que te dijo Fess y listo una vez hecho esto escucharas un sonido que te dirá que la maquina esta encendida.

Ahora antes de irte puedes sacar todo el jade que quieras ya que no habrá enemigos.

En el exterior  
-----

Toma el camino de regreso al pueblo de Orusort para decirle las buenas noticias.

Pueblo de Orusort  
-----

al llegar ve al templo de dragón, habla con el monje verde, te dirá que hay otro emblema situado al sur del desierto(aja), bueno luego visita a los demás que te dirán que ahora pueden trabajar tranquilos, también si vas donde estaba setia veras que Fess esta junto a ella, los dos te agradecen por haberlos reunido y te dicen que vayas en busca de tu amor katarina(ajaja para cursis), bueno si vas a ver al Dr. Ortran el ni se sorprenderá por que has activado su maquina(tonto) al contrario dirá que espera con ansias enseñarle su maquina al Prof. Methraton(el de Keire). Bueno luego de eso puedes usar el puente para llegar al templo de Keire así que deja el pueblo.

En el exterior  
-----

Antes de ir al templo de Keire, habrás escuchado al monje verde sobre otro emblema situado en el desierto, pues es hora de realizar otra exploración.

-----  
Exploración 3(opcional) [E3]  
-----

Es momento de sacar mas tesoros deberías tener por lo menos Lv30, el espejo y unas cuantas frutas para poder sacar estos tesoros.

1.-Bosque de gigantes (forest): luego de salir del pueblo de Orusort gira  
..... sobre tu eje y apunta al este (E) avanza  
esquivando el pueblo frente a ti, sigue avanzado pegado a la pared de tu  
izquierda, hasta que al final veras una entrada. Aquí podrás sacar  
frutas(en 2 árboles) y además subir de nivel(Lv31), los enemigos mas  
fuertes son los gigantes, para vencerlos equípate tu Hauza(Lv4) o  
espada(Lv4), y anillo de hielo(Lv3), con una súper recargada de tu  
anillo(que consume 3 estrellas) acabaras con los gigantes, en uno de los  
cuartos del bosque encontraras una "Estrella MP(14)" muy útil ahora que  
comienzas a usar mas magia, luego de sacar por lo menos 60 frutas deja  
este lugar.

2.-Emblema del desierto 2: una vez fuera del bosque dirijete al sur,  
..... hasta que llegues al desierto, aquí acércate a  
la pared de tu derecha si ves una entrada ingresa si quieres restablecer  
tu HP y MP(cueva del sanador errante 2), bueno la cosa es que luego de  
eso te veas en el mapa del la región desértica, si no has entrado en las  
marcas es tu oportunidad de hacerlo, si ya lo has hecho dirijete al león  
del sur, cuando estas ahí gira sobre tu eje y apunta al este(E), veras un  
camino frente a ti así que síguelo, cuando el camino acabe veras frente a  
ti(taraan) el emblema, como notarás este emblema no aparece en tu mapa,  
entra ahí utilizando tu espejo. Adentro conseguirás el nivel definitivo  
de tu "Espada (Lv5)", muy bien luego deja este lugar.

NOTA: talvez te preguntes por que no te dije esto hace tiempo, pero como  
habrás leído anteriormente haber sacado todos los tesoros de un tiro le  
hubiera quitado emoción al juego.

3.-Tronco hueco 4(intercambio): ahora dirijete al pantano, recuerdas ese  
..... mago que te prometió darte un tesoro si  
tu le entregabas 50 frutas pues bien ve ahí, sino recuerdas donde quedaba  
regresa un poco a la región del pantano de la caminata, bueno adentro  
veras al mago, así que dale las 50 frutas, el desaparecerá y te dejara  
pase para otro cuarto ahí encontraras una "bolsa"(bag), la cual te  
permitirá incrementar los objetos que llevas, es decir ahora podrás  
llevar 5 pociones y no 3 como antes, esto también se da para los  
cristales las flechas y las bombas.

4.-Tronco hueco 5(mago de trueno): muy bien ahora sitúate en el emblema  
..... del pantano, cuando llegues ahí gira  
hasta que apuntes al oeste (w), entonces avanza hasta ver otro tronco,  
adentro encontraras un mago que subirá el nivel a tu "anillo de trueno  
(Lv3)".

Luego de eso es tiempo de que vayas por el camino que conduce al templo  
de Sektra, cuando llegues al final un puente de luz te empujara dentro de  
la isla y ahora podrás ingresar al templo.

-.-.-.-.-.-.-.-.-.  
Templo de Sektra  
-.-.-.-.-.-.-.-.-.  
Este lugar si que es enorme tiene muchos cuartos, puertas cerradas y  
agua. Para llegar a lugares inaccesibles tendrás que utilizar tu anillo  
de hielo para congelar el agua si no quieres ahogarte, también puedes  
congelar las fuentes de agua para poder subir a otros pisos. Los enemigos  
de aquí son relativamente sencillos, incluso veras copias tuyas de agua  
que son fáciles de vencer. Las llaves que iras encontrando en tu camino  
no solo abren puertas, también pueden abrir compuertas para que el agua  
baje, después veras varias estatuas que pueden ser movidas pero hay una

(de color negro) que será necesario tener unos guantes especiales para moverla.

Aquí encontraras:

-Llaves(x6): te permitirán abrir puertas, ubicadas en: 1 se consigue en uno de los primeros cuartos, tienes que congelar el agua para tenerla, 2 esta luego de utilizar tu primera llave, 3 cuando congeles la primera fuente súbete y entra en el Cuarto a tu derecha elimina a los enemigos y listo, 4 en el piso B2 luego de pasar por donde hay 2 estatuas de dragón, 5 esta en el piso B3 junto a una reja, 6 en uno de los cuartos luego de congelar y subir por el camino de la tercera fuente de agua que veas.

-Cristal(x2): cuando tengas bajo MP puedes usar esto para restablecerlo, uno se encuentra en los primeros cuartos y el para obtener el otro será necesario congelar la segunda fuente de agua que veas.

-200 jade: algo de jade no esta mal lo encontraras en un cofre.

-Guantes (gloves): esto te permitirá mover estatuas más pesadas (de color negro), lo encuentras en uno de los cuartos luego de congelar y subir por el camino de la tercera fuente de agua.

-Hauza (Lv5): este es el nivel definitivo de tu Hauza, lo puedes conseguir si cuando llegues a ver dos fuentes de agua juntas, tomas el camino de la fuente de agua de la izquierda de tu pantalla.

-Soldrak: con esto tienes el poder de los 8 dragones (aunque no los puedes invocar como FF) ahora serás reconocido como un gran guerrero, lo obtienes luego de eliminar al jefe y hablar con los 4 dragones, tu Guardrak se convertirá en esto.

\_\_\_\_\_  
\_| Como vencer al jefe: Dragón de agua |\_  
=====

Si vas por el camino de la fuente de agua de la derecha de tu pantalla, luego de algunos cuartos mas llegaras a ver a este dragón, en teoría debería no ser complicado eliminarlo si tienes el nivel adecuado (Lv32) luego de haber luchado con tantos enemigos aquí, con tu espada o tu Hauza y tu anillo de trueno (Lv3) bastara para que este jefe sea derrotado.

Finalmente regresaras al comienzo donde había un estaque con una barrera, esta desaparecerá y veras a los 4 dragones restantes quienes te dirán que tienes que evitar que Giza siga utilizando el Orb prime, ya que sino será muy poderoso, también te dicen que el debe estar dirigiéndose al inframundo, y que la única manera de llegar a el, es por el bosque de ilusiones, pero para cruzar ese bosque es necesario ayuda de la hada del bosque(ohohh), como si fuera poco te dicen que vayas a Hujia a ver quien que te puede decir donde esta el hada.

En el exterior

-----  
Muy bien ve a Hujia cuanto antes, ya sea por la estrella transportadora o por Galys pass, en fin la cosa es llegar.

Pueblo de Hujia

-----  
al llegar aquí si hablas con la gente notarás que todos los del pueblo

han contraído una enfermedad incurable(esto huele a Giza), y te piden ayuda(aléjate no vaya a ser contagioso XD), bueno luego veras al mercader misterioso(este no parece enfermo) cómprale su tesoro esta vez te costara 600 jade, pero con todo lo que has sacado en la mina de jade y con lo que te dieron los enemigos esto no debería afectar tu economía, así que recibirás un nuevo "envase de corazón", ahora entra en la casa que esta ahí cerca, si haces mucha memoria recordaras que aquí hay 2 cofres que antes no podías abrir, pues luego de hablar con la persona que vive ahí, te dirá que intentes abrirlos, dirígete a los cofres(aja) ahora si se abren esto gracias a que eres un descendiente de dragón(por el soldrak), en los cofres conseguirás un mapa y una "estatua de hada", luego inmediatamente aparecerán los dragones, ellos te dirán que vayas a ver a Ogma del pueblo de Neil, quien te puede ayudar a que el espíritu de la estatua regrese. Muy bien ese pueblo de Neil lo veras en tu nuevo mapa, pero antes puedes hacer otra exploración.

NOTA: también puedes aprovechar los precios bajos Hujia para comprar algunos objetos como bombas y flechas.

-----  
Exploración 4(opcional) [E4]  
-----

Gracias a que tienes los guantes podrás acceder a nuevos tesoros, además si tienes suficiente jade (por lo menos 1800 de jade) puedes comprarle al mercader todos sus tesoros, también es necesario que tengas por lo menos 15 bombas.

1.-En busca del mercader 1: luego de haber encontrado al mercader en  
..... Hujia te habrás enterado que el ahora esta en Casdra, así que la forma mas rápida de llegar allí es por la estrella transportadora de esta región, al llegar a Casdra notarás que aquí también están enfermos(es una epidemia), encuentra al mercader misterioso y cómprale su tesoro, otro "envase de corazón" esta vez por 800 jade.

2.-cueva norte: también si recuerdas al norte del pueblo de Casdra hay un  
..... cueva(puedes ver el camino con el mapa de la región de nieve), adentro ya puedes mover esa estatua y entrar al siguiente cuarto, donde veras 2 grandes rocas que pueden ser destruidas por un rayo(de tu anillo) o por una bomba, en uno de esos cuartos encontraras una "Estrella MP(16)", también en el cuarto donde estaba las dos rocas veras que una parte de la pared frontal no parece muy sólida que digamos(justo la que esta frente a la entrada de salida) así que utiliza tu bomba para romperla, adentro encontraras "1000 de jade", luego deja este lugar.

3.-Cueva desierta: antes de hacer esta búsqueda es necesario que te diga  
..... que lo que encontraras aquí será muy buenos tesoros, pero también son muy difíciles de sacar a estas alturas, tendrías que tener por lo menos Lv33. muy bien ahora dirige a la región desértica, y luego a la cueva desértica(que esta justo al sur), ya recordaras haber estado aquí en la primera exploración, aquí también hay una estatua que mover, logrando así acceder al otro cuarto donde veras 2 caballeros demoníacos, ten mucho cuidado utiliza tu anillo de trueno para darles lucha, luego si vas a tu derecha te enfrentarás aun mini jefe muy conocido, luego de vencerlo en el siguiente cuarto obtendrás "1000 de jade", luego de regresar si sigues el camino a tu izquierda veras mas enemigos fuertes, también veras magos que para vencerlos es necesario tu Hauza, luego de luchar con mucha habilidad llegarás a un cuarto aparentemente sin salida(donde hay 2 jarrones), pero si te fijas bien la izquierda de la pared frontal no se ve muy sólida que digamos, así que









..... de un tiempo veras otra entrada que no aparece en tu mapa, se trata de una pequeña montaña, al final veras un árbol, al parecer no hay nada pero si le das un golpe a la rama(salta y ataca) este te soltara un "envase de corazón".

5.-Roca gigante 2: luego de salir de la montaña inmediatamente gira al ..... este (E), luego de avanzar veras otra roca (este lugar no se ve en tu mapa) al entrar veras una parte del suelo rajada, utiliza tus bombas y luego de matar a unos cuantos espadachines, encontraras un "envase de corazón".

6.-Cueva sin salida (dead end): este tesoro muy pocos lo han ..... conseguido ya que no se ve en el mapa, pero yo te diré donde esta. Luego de salir de la roca gigante (2) gira otra vez al este (E) avanza a pesar que el camino termine, ahora un poco al sureste, sigue y talvez veas otra roca gigante, si entras ahí en encontraras al mago del juego de los cofres, pero lo mejor es seguir avanzado, será muy difícil que te pierdas ya que es una ruta estrecha rodeada de paredes a ambos lados, sigue hasta que al final veas una entrada. Adentro lo primero que veras será un mago junto a una roca amarilla (la cual solo puedes romper con tu anillo de trueno recargado que consume 2 o 3 MP), si hablas con el mago el te dirá que te contara un secreto si tu le das 10 frutas, habiendo hecho eso el te contara que en esta cueva hay un cuarto secreto y que para poder ingresar a el es necesario utilizar tu espada. Bueno si empiezas a buscar por aquí cuando llegues al cuarto sin salida del segundo piso, utiliza tu bomba en el lado derecho de la pared frontal, al romperla llegaras a un cuarto donde hay un cofre con "1000 de jade", ahora si le das un golpe con tu espada a la pared de tu izquierda esta se rajara un poco(gracias a la información del mago glotón), luego utiliza una bomba para acceder a otro cuarto donde encontraras a un mago que te dará la "Técnica especial de la Hauza(Lv2)", ahora igual que como la espada al usarla gastara menos HP además podrás lanzar mas lejos tu Hauza.

Luego de esto por fin vamos en busca de Giza así que dirigete al noroeste para regresar al mapa, cuando por fin te veas en el, ve a la entrada que te faltaba.

--.--.--.--.--.--.--.--.--

Montaña de Badsel 2

--.--.--.--.--.--.--.--.--

Este lugar esta lleno de cadáveres de personas (seguro de exploradores que quisieron llegar al final de esta montaña), recuerda llegar con (Lv36). Aquí veras muchos enemigos como los gigantes azules, los molestoso verdugos demoníacos (utiliza la técnica de la espada para vencerlos), etc. Aquí hay 4 cuevas, en una esta el sanador errante, en dos donde consigues paso para un tesoro y la ultima que te llevara al inframundo. El camino es casi lineal así que empieza tu largo ascenso.

Aquí encontraras:

-Envase de corazón: este debería ser el ultimo envase que recojas si has seguido la guía, para comprobar eso cada vez que te enfrente aun jefe o mini jefe tu HP debe ser igual a el. Se encuentra a la salida de una cueva, esta cueva la veras luego de subir por las primeras dos escaleras y bajar por dos también, cuando llegues aquí veras a tu derecha el envase pero no puedes llegar a el, así que ve a tu izquierda y sube en la primera escalera que te lleva arriba donde habrá una roca amarilla impidiendo el paso, usa tu anillo de trueno para romperla, adentro has lo



## Preparación para el final

-----

Muy bien el final del juego se acerca y aprovechando que estas en el exterior, es el momento de que hagas todas las exploraciones que no has realizado. También deberías ir a Hujia a gastar tu jade en bombas, flechas, pociones y cristales. Recuerda que tienes que tener por lo menos Lv37, todos los objetos en especial tus anillos en Lv3, todos los accesorios sobretodo tu armadura en Lv5 y la bolsa que ah muchos se les pasa, tus armas principales en Lv5, 18 estrellas de MP, tu HP igual al de un jefe y por ultimo las técnicas especiales de tus armas en Lv2 (ósea que no gaste mucho HP).

## Entrando al inframundo

-----

Luego haber hecho todo lo que te dije, dirigitete de nuevo a la cueva desierta, hasta que llegues a la cueva del inframundo, toma el camino que te lleva arriba, ahí veras la puerta al inframundo (ten cuidado).

## Cueva del inframundo

-----

Luego de cruzar la puerta serás transportado aquí, avanza un poco y veras frente a ti a Argos (Es un momento esperado), Alex le pregunta donde esta Katarina pero antes que el mago responda aparecerá en escena un caballero demoníaco, llamando traidor a Argos y de un solo golpe lo tira al suelo. Luego el demonio se va algo sorprendido que estés con vida aun (ja espera tu turno nomás). En el suelo Argos te dice que el nunca quiso que las cosas llegaran a ese extremo (a la hora que se da cuenta) y te pide que detengas a Giza, antes de morir deja una marca en el suelo (uno menos jejeje). Ahora esta marca te restablecerá como el monje del templo de dragón, de esta manera cada vez que estés débil podrás venir aquí a curarte, luego deja este lugar.

xx

5.11 Región del inframundo [RIF]

xx

la música se pone mas fuerte y frente a tus ojo veras por fin el inframundo, esta región no tiene mapa pero es muy pequeña así que no creo que te pierdas, el único lugar al que debes ir es al este(E), sigue mas o menos por ahí y veras un palacio.

-.-.-.-.-.-.-.-.-

Palacio de Giza

-.-.-.-.-.-.-.-.-

Este es el lugar final, puede parecerte un laberinto, pero te reto a encontrar el camino (jejeje), de pasada que vas sacando algo de nivel por que los enemigos de aquí son muy poderosos, tu mejor ataque debería ser la técnica especial de tu espada (Lv2). ahora si ya has subido por lo menos un nivel mas (Lv39) te diré cual es el camino correcto (solo por primera y ultima vez):

- 1.- cuando recién llegas al palacio toma el camino a tu derecha.
- 2.- aquí hay 4 demonios el camino correcto es la entrada derecha de la pared frontal.
- 3.- en este cuarto toma de nuevo la entrada derecha de la pared frontal.
- 4.- siguen el camino por la pared frontal.
- 5.- estarás en el segundo piso, aquí el camino se vuelve lineal.

Por ultimo recuerda que para no caerte en los huecos espera que la ilusión se acabe entonces empieza a cruzar. De tanto avanzar veras otro mini jefe, este en particular aparece cada vez que regrese a ese cuarto, luego de vencer al minijefe y tener por lo menos Lv40 es tiempo de la batalla final (que suenen los tambores).

\_\_\_\_\_  
\_| Como vencer al jefe: Súper Giza |\_  
=====

Al llegar Giza dirá que Katarina ya esta muerta (maldito!), luego de ver la mejor batalla animada, veras al ultimo jefe. Para vencer a esta cosa tienes que tener mucha habilidad para esquivar sus ataques y por lo menos 3 pociones contigo, la forma fácil es utilizando la técnica especial de la Hauza, pero yo te recomiendo que al final utilices la espada para darle el toque final.

Luego de eso disfruta del final del juego, no te olvides de mirar hasta después de los créditos, ya que hay mucho por ver como (spoilers): lo que sucede con Giza, como escapan de ahí, la propuesta de Merathron a Alex de ser rey, como todos se curan de la enfermedad y la pedida de mano a Katarina, todo eso y al final veras el...

```

  _____          _____          _____
  |           |           |           |           | \   |           |           | \
  |           |--|           |--          |--   | \ |           |           |
  |           |           |           |           | \ |           |           |
  |           |           |           |           | \ |           |           |

```

~~~~~

## 6. OBJETOS Y ACCESORIOS

~~~~~

a) te diré todos los objetos que veras en el juego, además de su ubicación.

Poción: este objeto restablece tu HP por completo.

----- Ubicación: puedes comprarlo en las tiendas.

Cristal: este objeto restablece tu MP por completo.

----- ubicación: puedes comprarlo en las tiendas.

Escamas de serpiente: este objeto te permite apagar las llamas de la  
----- cueva de fuego.

Ubicación: lo recibes de Qunos en Rysis.

Frutas: este objeto restablece un poco tu HP, pero es más usado para  
----- intercambio.

Ubicación: en árboles, de Galys pass, de Meadow, en el bosque de gigantes y en el bosque de ilusiones.

Bombas: este objeto destruye rocas, como también paredes frágiles.

----- Ubicación: en las tiendas luego de recibir las bombas por primera vez.

Flechas: este objeto puede ser usado como arma si tienes un arco.

----- ubicación: puedes comprarlo en las distintas tiendas.

Anillo de fuego: con este objeto puedes lanzar un hechizo de fuego, se  
----- vuelve mas poderoso a medida que lo recargas, puede derretir el hielo.

Ubicación: -en la cueva de fuego.

- en el tronco hueco 1(Casdra).
- en el emblema del desierto.

Anillo de hielo: con este objeto puedes lanzar un hechizo de hielo, se  
----- vuelve mas poderoso a medida que lo recargas, puede  
congelar el agua.

Ubicación: -en la fortaleza de hielo.  
-en el castillete 4 de la región de nieve.  
-en el emblema de la nieve.

Anillo de trueno: con este objeto puedes lanzar un hechizo de trueno, se  
----- vuelve mas poderoso a medida que lo recargas, puede  
romper rocas.

Ubicación: -en las cataratas.  
-en el emblema del pantano.  
-en el tronco hueco 5 del pantano.

Hada del bosque: puedes usarla para que te guíe en el bosque de  
----- ilusiones.

Ubicación: luego de rescatar a Ogma, el convierte tu  
estatua de hada en Neil.

Cuerno: con el puedes para las arenas movedizas además de abrir caminos.

----- ubicación: luego de derrotar al gusano místico en la región  
desértica.

Espejo: con el puedes crearte un escudo para tu protección en batalla y  
----- también puedes trasportarte en los emblemas.

Ubicación: en el león del sur de la región desértica.

b) ahora te mostrare todos los accesorios que puedes conseguir en el  
juego.

Armadura: este accesorio incrementa tu defensa, puede ir mejorando.

----- ubicación: -en el almacén de la región de Hujia.  
-en la caverna de hielo de la región del templo.  
-en el emblema de Badsel (usando el espejo).  
-en la cueva desconocida.

Llaves: estos accesorios te permitirán abrir puertas y compuertas.

----- ubicación: en distintos lugares como pueblos y templos.

Botas de fuego: este accesorio te permitirá cruzar lava sin ser dañado.

----- ubicación: roca gigante 1 de la región de Badsel.

Guantes: este accesorio te permitirá mover las estatus de color negro.

----- ubicación: en el templo de Sektra.

Soldrak: este accesorio te permite abrir los cofres de Hujia, en el se  
----- encuentran los 8 dragones.

Ubicación: en el templo de Sektra.

Arco: este accesorio te permitirá lanzar tus flechas.

---- ubicación: en la cueva norte (región de Casdra).

Partitura: este accesorio te permite tocar una melodía con tu cuerno.

----- ubicación: en el subterráneo del pueblo de Miraj.

Bolsa: este accesorio te permite llevar más pociones, cristales, flechas  
----- y bombas.

Ubicación: tronco hueco 4 del pantano.

~~~~~  
7. ENVASES DE CORAZON Y ESTRELLAS MP  
~~~~~

a) Envases de corazón: incrementan tu HP en total hay 17.

Ubicación:

- comprándole al mercader en Hujia por 200 jade.
- en Galys pass.
- comprándole al mercader en Casdra por 300 jade.
- en Meadow al sur de la región del lago.
- en la cueva de avalancha (región de nieve).
- en wet cave luego de matar a 100 enemigos.
- comprándole al mercader en Miraj por 400 jade.
- comprándole al mercader en Hujia por 600 jade.
- comprándole al mercader en Casdra por 800 jade.
- en la cueva desierta utilizando los guantes.
- comprándole al mercader en Miraj por 1000 jade.
- en el viejo pozo (región Neil).
- en la montaña de Badsel.
- en la cueva del mago (región de Badsel).
- en la montaña (región de Badsel).
- en la roca gigante 2 (región de Badsel).
- en la montaña de Badsel 2.

b) Estrellas MP: incrementan tu número de estrellas o MP en total hay 8.

Ubicación:

- en la cueva desierta.
- en la cueva de fuego.
- en la cueva snow field (región de nieve).
- en el castillete 1 (región de nieve).
- en la fortaleza de hielo.
- en el bosque de gigantes.
- en la cueva norte (con los guantes).
- en la montaña de Badsel 2.

~~~~~  
8. ARMAS Y TECNICAS ESPECIALES  
~~~~~

a) La Espada: esta arma es mi favorita y es la primera que tienes.

-----

Ubicación de mejoras:

- en la cueva de fuego.
- en el castillete 3 (región del templo de Keire).
- en el templo Ortah (región desértica).
- en el emblema del desierto 2.

Ubicación de técnicas especiales:

- en el tronco hueco 2 (Región del lago).
- en la cueva desierta (con los guantes)

b) La Hauza: esta arma te sirve para atacar de lejos.

-----

Ubicación de mejoras:

- en el Arsenal (región Hujia).
- en el castillete 2 (región de nieve).
- en la fortaleza de hielo.
- en el emblema del lago.

-en el templo de Sektra (región del pantano).

Ubicación de técnicas especiales:

- en el león del norte (tocando el cuerno).
- en la cueva sin salida (región de Badsel)

~~~~~  
9. CONTACTO

~~~~~  
Bien si algo no te quedo claro, tienes alguna pregunta en especial, quieres ponerla en tu Web, quieres felicitarme o criticarme por la guía. Envíame un mail a areal\_01@hotmail.com, siempre escribiendo en el asunto Dragón view para diferenciarlo y no borrarlo.

~~~~~  
10. AGRADECIMIENTOS

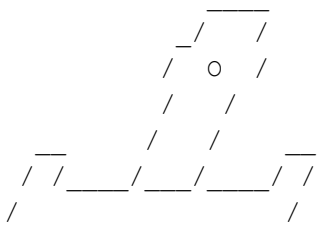
- ~~~~~  
-En primer lugar a Kemco e Infogrames por crear el juego.  
-A Admiral, por su grandiosa guía en ingles que me sirvió de referencia.  
-a www.gamefaqs.com por toda la información de video juegos.  
-a www.peaso.com por ser la mejor pagina dedicada a Snes.  
-a www.nacionarcade.net por su excelente sección de guías.  
-a Dios por permitirme seguir vivo a pesar del terremoto.  
-a mis manos ágiles y a mi vista de águila.  
-por ultimo a ti por leer mi guía.

~~~~~  
11. AVISO LEGAL

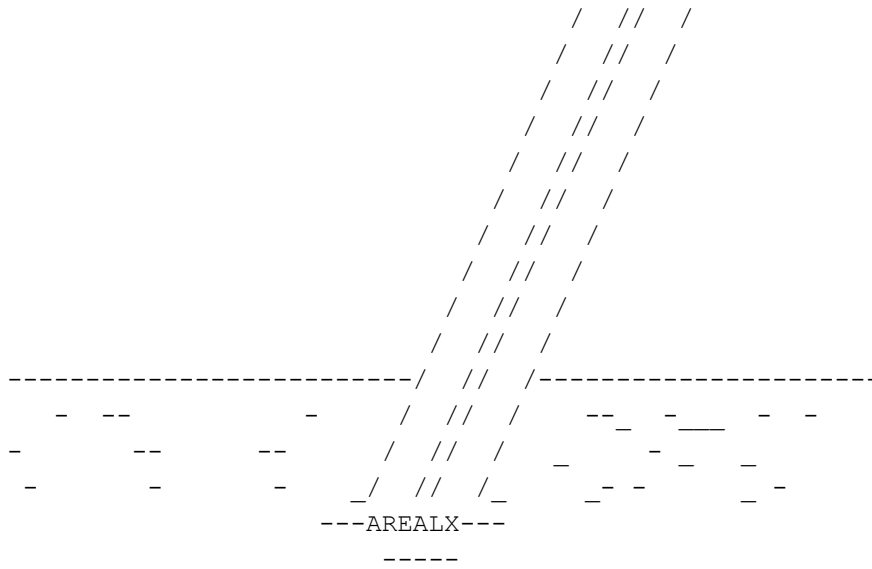
~~~~~  
esta guía es para uso personal, NO puedes modificarla y ponerle tu nombre diciendo que es tuya, NO puedes ponerla en tu pagina Web sin mi autorización, NO puedes imprimirla y venderla, No puedes poner cosas de mi guía en la tuya sin el crédito respectivo, espero que comprendas el trabajo que me costo hacer la guía.

~~~~~  
12. CONCLUSIONES

~~~~~  
Bueno eso es todo lo referente a la guía espero que te haya sido útil, realmente este juego me trajo una grata sorpresa que espero la hayas tenido también, aunque el juego en si no sea una maravilla ni una obra maestra por lo menos entretiene, algo que pocos juegos han logrado, mas que ahora muchos solo ven que el juego tenga buenos gráficos. Si hay errores u horrores ortográficos las disculpas del caso tampoco soy un escritor profesional, bueno es hora de descansar, la verdad nunca pensé terminar el año escribiendo una guía.







Propiedad de ArealX  
Perú-2007

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