

Evolution FAQ/Walkthrough (Spanish)

by RChirino

Updated to v1.0 on Sep 9, 2001

bof

```
-----  
00000 0 0 000 0 0 0 00000 0 000 0 0  
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
000 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
00000 0 000 00000 000 0 0 000 0 0
```

T h e W o r l d o f S a c r e d D e v i c e

Guía de Evolution: The World of Sacred Device para el Sega Dreamcast

Versión 1.1

Por Ricardo Chirino (riel@telcel.net.ve)

Fecha de inicio: 15-05-2001

Fecha de última actualización: 00-00-0000

Unpublished work copyright 2001 Ricardo Chirino.

For GameFAQs

```
( type of guide ) Complete guide (foreign language: spanish)  
( version ) v1.1  
( game title ) Evolution: The World of Sacred Device  
( last revision date ) 13-09-2001 (day-month-year)  
( system ) Sega Dreamcast  
( author ) Ricardo Chirino (riel@telcel.net.ve)
```

Tabla de contenidos

- i. Cuestiones legales
- ii. Nota introductoria
- iii. Acerca de esta guía
 - iii.a. Notas sobre la guía y su uso
 - iii.b. Registro de actualizaciones
- 1. Introducción a Evolution: The World of Sacred Device
- 2. Información general y tips de juego
 - 2.a. La historia
 - 2.b. Los Cyframes
 - 2.c. Los personajes
 - 2.c.a. Protagonistas
 - 2.c.a.a. Mag
 - 2.c.a.b. Linear
 - 2.c.a.c. Chain
 - 2.c.a.d. Gre
 - 2.c.a.e. Pepper
 - 2.c.a.f. Eugene
 - 2.c.b. Otros personajes
 - 2.c.b.a. Barbara
 - 2.c.b.b. Cary
 - 2.c.b.c. Dink
 - 2.c.b.d. Easter
 - 2.c.b.e. Grant
 - 2.c.b.f. Jim
 - 2.c.b.g. Kashim
 - 2.c.b.h. Leonardo
 - 2.c.b.i. Lora
 - 2.c.b.j. Miss Melon
 - 2.c.b.k. Nash
 - 2.c.b.l. Nina
 - 2.c.b.m. Nop
 - 2.c.b.n. Patty
 - 2.c.b.ñ. Peab
 - 2.c.b.o. Rodriguez
 - 2.c.b.p. Sally
 - 2.c.b.q. Sam

- 2.c.b.r. Smith
- 2.c.b.s. Vicky
- 2.d. Las civilizaciones antiguas
- 2.e. Las ruinas
- 2.f. La Sociedad Arqueológica
- 2.g. El pueblo Pannam
- 2.h. El 8vo Imperio
- 2.i. Básicas de juego
 - 2.i.a. La pantalla inicial
 - 2.i.b. Distribución del control
 - 2.i.c. El sistema de menú principal
 - 2.i.d. El sistema de combate
 - 2.i.d.a. El menú de combate
 - 2.i.d.b. La pantalla de combate
 - 2.i.d.b.a. El indicador de iniciativa
 - 2.i.d.b.b. Estadísticas vitales
 - 2.i.d.c. La formación del grupo
 - 2.i.d.d. Estados adversos
 - 2.i.e. Tips para explorar las ruinas
 - 2.i.f. Tips divertidos y útiles
- 3. Guía del juego
 - 3.a. La aventura comienza
 - 3.b. Explorando las ruinas
 - 3.c. El desenlace
- 4. Listas y anexos
 - 4.a. Lista de items
 - 4.b. Lista de partes y habilidades de Cyframe de Mag
 - 4.c. Lista de partes y habilidades de Cyframe de Chain
 - 4.d. Lista de partes y habilidades de Cyframe de Pepper
 - 4.e. Lista de habilidades de Linear
 - 4.f. Lista de habilidades de Gre
 - 4.g. Lista de armas de Linear
 - 4.h. Lista de armas de Gre
 - 4.i. Lista de armaduras
 - 4.j. Lista de accesorios
 - 4.k. Lista de items valiosos (Appraisal Items)
 - 4.l. Anexo: Trampas de las ruinas
 - 4.m. Anexo: Bestiario
 - 4.n. Anexo: Jefes de ruinas
 - 4.ñ. Anexo: El jukebox
- 5. Totalmente extra
 - 5.a. Team Evolution
 - 5.b. Calificaciones obtenidas por Evo: TWoSD en diversos medios
 - 5.c. Errores encontrados en el juego
- 6. Créditos y agradecimientos

i. Cuestiones legales

Evolution: The World of Sacred Device es propiedad de sus respectivos dueños. Esta guía es propiedad de Ricardo Chirino. Esta guía no puede ser distribuida en revistas, compilaciones de guías, ya sean impresas o electrónicas. Sin embargo, esta guía puede ser conservada para referencia personal. Si tu consigues algún error, omisión de información o simplemente deseas hacer algún comentario sobre esta guía, no dudes en escribirme a mi e-mail, riel@telcel.net.ve. Se te agradece usar "Guía de Evolution" como asunto. Yo me encargaré de responder a las cartas lo más pronto posible. A todos aquellos que colaboren a mejorar la guía se les registrará en la sección 6. Ninguna parte de esta guía puede ser alterada de ningún modo para ser reproducida. Sin embargo, la información que se encuentra en esta guía puede ser utilizada sin alterarse y dándome el cré-

dito que corresponde.

Evolution: The World of Sacred Device, los nombres de los personajes, etc. es (c) 1999 de Sega, Sting/ESP y Ubi Soft.

Esta guía es (c) 2001 de Ricardo Enrique Chirino Flores.

Unpublished work copyright 2001 Ricardo Chirino.

ii. Nota introductoria

Hola a todos. Esta es mi guía del juego Evolution: The World of Sacred Device de la consola Sega Dreamcast. Esta es mi primera guía de juegos, y decidí hacerla al ver que no podía encontrar buenas guías en español sobre este fabuloso juego. Espero que la disfruten tanto, del mismo modo que yo disfrute mucho elaborándola, y es gratificante verla realizada después de tanto trabajo. Me gustaría mucho que me mandaran sus comentarios a mi dirección de correo, ya que me gustaría saber si esta guía ha sido del agrado de todos (y así quizá decida hacer guías de otros juegos). Bueno, sin más que decir, los dejo para que la lean. ¡Disfrútenla!

iii. Acerca de esta guía

iii.a. Notas sobre la guía y su uso

- Este documento es un archivo de tipo .txt, cuyo texto está formateado a 80 columnas. No deberían haber problemas de compatibilidad de ningún tipo. Si tu experimentas cualquier tipo de inconvenientes, contáctame.
- Para obtener un mejor entendimiento y aprovechar al máximo esta guía, te recomiendo leerla completa. Esto no es absolutamente necesario, ya que he tratado de escribirla lo suficientemente clara como para ser leída a tu libre discreción. De todos modos me esforcé mucho escribiendo cada sección, y me gustaría que las leyeras todas con detenimiento.
- Esta guía esta basada en la versión norteamericana del juego. No conozco que tan útil es con respecto a las demás versiones del juego, aunque presumo que debe servir adecuadamente con ellas.
- Esta guía posee numerosos spoilers sobre el juego. Si tu eres de aquellas personas que no disfrutaban los spoilers ya has sido advertido.
- Debido a que el símbolo utilizado en el juego para identificar el dinero no esta disponible, yo usaré la letra d mayúscula (D) para referirme a la unidad monetaria del juego.
- Todas las listas de esta guía estan ordenadas alfabéticamente. Las únicas listas que no cumplen esto son las siguientes: La lista de personajes principales y las listas de habilidades, las cuales estan ordenadas igual que en el juego. Los nombres de items y habilidades se han mantenido en inglés para evitar confusión. Asimismo, todas las descripciones de los items y habilidades son traducciones directas de las dadas en el juego.
- Es mi preferencia personal escribir el nombre completo del juego. Sin embargo es común verlo escrito como Evolution: TWoSD, Evo: TWoSD o solamente como Evolution.
- Toda la información aquí ha sido redactada y/o traducida por mi. Las fuentes empleadas son variadas e incluyen el manual suplido con el juego, la página oficial del juego y otras guías. En la sección 6 se encuentran agradecimientos a aquellos autores de las guías que me ayudaron.
- Ya lo dije en la sección i de la guía, pero lo repetiré: No soy perfecto y cometo errores. Si tu encuentras errores de cualquier tipo, informaciones e-

rroneas o datos completamente omitidos, por favor, escíbeme. Aquellos que contribuyan a mejorar la guía serán acreditados por su valiosa ayuda en la sección 6.

iii.b. Registro de actualizaciones

(las más nueva arriba, la más antigua abajo)

- Versión 1.1: Se añadió una noticia de copyright de acuerdo con el "Copyright 09-13-2001 Notice" de la U.S. Copyright Office. Se añadieron las secciones (53.5 KB) 2.i.d.a., 2.i.d.b y 2.i.f. (con sus respectivas sub-secciones). Se modificó ligeramente el esquema para que sea más ordenado.
- Versión 1.0: La primera versión de la guía. Aún falta muchísimo por hacer, 09-09-2001 pero es un buen comienzo indudablemente. Espero ir actualizando (47.0 KB) progresivamente la guía, aunque ahora tendré menos tiempo por comenzar la universidad... En fin...

1. Introducción a Evolution: The World of Sacred Device

Evolution: The World of Sacred Device fue el primer RPG que tuvo la consola Sega Dreamcast. La premisa fue simple pero bien ejecutada: Crear un RPG de exploración de calabozos aleatorios con un grupo de personajes adorables e interesantes. Sting y ESP hicieron un gran trabajo, tomando en cuenta que el juego estaba siendo desarrollado sin el hardware del Dreamcast en mente, e incluso con todos los altibajos, ellos lograron crear una hermosa y divertida aventura. Gracias a Dios, Evolution fue seleccionado por la compañía Ubi Soft y fue lanzado en América bajo el nombre de Evolution: The World of Sacred Device. Ya existe una secuela de Evolution, que también fue traída por Ubi Soft bajo el título Evolution 2: Far Off Promise. Asimismo existe para la NeoGeo Pocket Color un juego de Evolution del cual desconozco los detalles.

NOTAS:

- El título japonés original de Evolution: TWoSD es Shinkisekai Evolution.
- La fecha de lanzamiento de Evolution: TWoSD fue el 16-12-1999.

2. Información general y tips de juego

Esta sección está principalmente creada para los principiantes. En ella se encuentran todos los datos referentes al mundo de Evo: TWoSD, así como todos los tips de juego para una mejor experiencia. Sin embargo, muchos de estos tips son útiles para jugadores experimentados.

2.a. La historia

Pasa el año 930 del calendario occidental. Mag Launcher es el hijo actual de la prestigiosa familia de aventureros Laucher. Al igual que sus ancestros, él esta decidido a encontrar el legendario Cyframe, Evolutia, así como descubrir el paradero de sus padres. Sin embargo, cuando la carrera de Mag como aventurero comienza a despegar, una nueva amenaza se cierne sobre él en forma del ejército del poderoso 8vo Imperio...

2.b. Los Cyframes

Los Cyframes (la palabra es el acrónimo de CYbernetic FRAMES) son avanzados dispositivos cibernéticos que juegan un papel muy importante en la historia del juego. Estos dispositivos fueron creados por las civilizaciones antiguas

que una vez habitaron el mundo. Los Cyframes fueron diseñados con la finalidad de permitir a los humanos realizar muchas tareas complejas, o al menos, eso se presume. Los Cyframes dotan a su portador de increíble fuerza y destreza. A pesar de todo, la tecnología con la que las civilizaciones prehistóricas creaban los Cyframes se ha perdido. Hoy por hoy, los Cyframes son usados exclusivamente por aventureros de gran calibre como armas y herramientas de aventura. Siendo dispositivos cibernéticos de gran complejidad, los Cyframes pueden ser mejorados, ya sea por medio de la instalación de nuevas partes o la mejora estructural de las partes ya instaladas. También es posible añadir más ranuras para partes a un modelo de Cyframe, siempre y cuando se cuente con lo necesario. Todas estas modificaciones pueden ser realizadas en el taller local de Cyframes. Las mejoras hechas a un Cyframe mejoran su desempeño, aumentando la efectividad de los ataques y, por consiguiente, realizando más daño al enemigo. Lo mejor de todo es que las sucesivas mejoras a las partes del Cyframe también reduce la cantidad de energía (FP) requerida.

Si eres afortunado, puedes encontrar partes especiales que mejoran alguna de las características de tu personaje. Estas partes son conocidas como "booster parts", y existen para mejorar diversas características (ataque, suerte, etc). Un ejemplo podría ser "Attack booster + 45".

2.c. Los personajes

Definitivamente uno de los puntos fuertes de Evolution es su interesante grupo de personajes. Desde el cómico protagonista Mag, pasando por la linda Linear, la despampanante Pepper, el educado Gre y el alocado de Eugene, todos los personajes de Evolution poseen un innegable carisma. En esta sección se presentan todos los personajes del juego.

2.c.a. Protagonistas

2.c.a.a. Mag

Nombre completo: Mag Launcher

Edad: 16 años

Fecha de nacimiento: 22 de abril (signo tauro)

Nombre del Cyframe: Aeracomet (tipo mano)

Posición: Aventurero

Le gusta : Aventurar con Linear, hacer bromas REALMENTE estúpidas acerca de los alrededores, los retos difíciles, dormir hasta tarde

No le gusta: El pimentón, los recuerdos embarazosos de Gre, ser molestado por Nash y Chain, la actitud de Chain, el comportamiento "extraño" de Eugene, el hecho de que no ha crecido ni un centímetro desde los 10 años

Mag es el héroe de la aventura. Mag es un aventurero del pueblo Pannam, y él es el heredero del linaje de la reconocida familia Launcher, una familia de legendarios aventureros. Como la mayoría de los aventureros, Mag es un usuario de un Cyframe. Su Cyframe es del tipo mano. Sin embargo, Mag debe estar a la altura (no es una broma) y pagar la deuda dejada por su padre. Asimismo a él se le ha encomendado el cuidado de Linear, su compañera. Con la ayuda de su confiable mayordomo, Gre, su "rival", Chain, la hermosa Pepper y tu, el jugador, ¡él será capaz de derrotar al ejército imperial y convertirse en el más grande aventurero de Pannam!

Como personaje, Mag es muy bueno, ya que esta bien balanceado. Él esta bien ubicado en el centro de la formación.

2.c.a.b. Linear

Nombre completo: Linear Cannon

Edad: 17 años

Fecha de nacimiento: 3 de febrero (signo aquario)

Posición: Compañera de Mag

Le gusta : La mañana, ver el amanecer, las flores y plantas en general,
tocar la ocarina

No le gusta: Los monstruos, el Príncipe Eugene, los relatos de terror

Linear es la enigmática y misteriosa compañera de Mag. Ella no es fuerte, pero ella posee un gran poder: El poder de la magia. Esta linda y adorable chica es muy tímida, y nadie, ni siquiera Mag, sabe sobre su misterioso, lejano pasado. Ella esta siendo protegida por Mag por encargo de Asroc, el padre de Mag. Sin embargo, ella podría ser la que se esta encargando de proteger a Mag. Ella no usa Cyframe, y usa utensilios de cocina (sartenes) como su armamento. Ella está intimamente relacionada con el secreto de Evolutia. Linear es un poco débil, y sus habilidades la convierten en el clásico personaje de apoyo. Es recomendable usarla en la fila trasera.

2.c.a.c. Chain

Nombre completo: Chain Gun

Edad: 15 años

Fecha de nacimiento: 25 de octubre (signo escorpio)

Nombre del Cyframe: Flamingo (tipo espada)

Posición: Aventurera

Le gusta : Mag, burlarse de Mag, aventurar con Mag, agarrar el tesoro antes de que Mag lo haga

No le gusta: Cuando Mag la deja sola aburriéndose en el pueblo

Chain es la hija única de la familia Gun. La familia Gun es otra familia de renombre entre los aventureros, y es el deber de Chain como heredera a mantener la reputación y la tradición de la familia. Por esto ella siempre esta alardeando de sus superiores habilidades aventureras. Además, Chain disfruta mucho de molestar a Mag. Sin embargo, detras de esa apariencia áspera y poco femenina yace una chiquilla tierna que siente algo por Mag. Ella es la portadora de un Cyframe tipo espada llamado Flamingo que posee la peculiaridad de poder volar.

Chain es otro personaje bien balanceado y también posee ataques de largo alcance. Ella es buena en cualquier fila.

2.c.a.d. Gre

Nombre completo: Gre Nade

Edad: 58 años

Fecha de nacimiento: 30 de agosto

Posición: Mayordomo de la familia Launcher

Le gusta : Mantener todo limpio y ordenado, el espíritu aventurero de Mag, los valores y virtudes de un caballero

No le gusta: La deuda de la familia, cuando Mag duerme más de lo estrictamente necesario

Gre es el confiable mayordomo de la familia Launcher. Él ha cuidado a Mag desde que sus padres se fueron en busca de Evolutia. Gre usa pistolas como su armamento. Podemos deducir que Gre es un excelente tirador. Además de esto, Gre es un gran maestro de las artes marciales...

Como Gre posee ataques de largo alcance, es apropiado colocarlo en al tercera fila.

2.c.a.e. Pepper

Nombre completo: Pepper Box

Edad: 24 años

Fecha de nacimiento: 9 de diciembre (signo sagitario)
Nombre del Cyframe: Moranna Solnier (tipo bazuca)
Posición: Aventurera
Le gusta : Mag, las bebidas alcohólicas, literatura (ser novelista)
No le gusta: Quedarse en el pueblo sin hacer nada

Pepper es una aventurera vagabunda. Ella es también una aventurera muy conocida. Los relatos de sus épicas aventuras han llegado incluso al pueblo de Pannam. Ella usa un Cyframe llamado Moranna Solnier, que es del tipo bazuca. A Pepper le agrada mucho Mag y es su sueño convertirse en novelista. Ella es similar a Gre en el aspecto de que posee ataques de largo alcance. Ella encaja perfectamente en la tercera fila.

2.c.a.f. Eugene

Nombre completo: Eugene Leopold
Edad: Desconocida (veintitantos, me supongo)
Fecha de nacimiento: Desconocida
Posición: Príncipe del 8vo Imperio, Comandante en Jefe del ejército del 8vo Imperio
Le gusta : Linear
No le gusta: Mag, los plebellos y los campesinos

Eugene Leopold es el heredero al trono del 8vo Imperio. Él está buscando al legendario Cyframe Evolutia, el más poderoso de todos los Cyframes, para, según él, "guiar a la humanidad al siguiente escalón evolutivo". Él es sólo un desquiciado miembro de la realeza que se convierte en el némesis de Mag. Además, Eugene se enloquece por las niñas lindas (¿complejo de Lolita?).

2.c.b. Otros personajes

2.c.b.a. Barbara

Ella es la mujer más anciana del pueblo. Ella conoce mucho sobre el pasado de Pannam. A ella le encanta compartir estos conocimientos con el joven Mag.

2.c.b.b. Cary

Cary es una chica ilusionada que se la pasa soñando sobre su príncipe azul. Ella afirma estar aburriéndose de ver las mismas caras día tras día, por lo que desea irse de Pannam e instalarse en una gran ciudad.

2.c.b.c. Dink

Este tipo curioso se la pasa en la tienda de items. Él parece ser otro tipo de aventurero.

2.c.b.d. Easter

Easter es uno de los hombres que cuida a Chain. Al igual que su compañero, él está un poco decepcionado con el comportamiento salvaje de Chain.

2.c.b.e. Grant

Él es el cantinero del bar del pueblo de Pannam. Él piensa que las bebidas alcohólicas son una parte importante de la vida, y que saber apreciar esto es saber vivir.

2.c.b.f. Jim

Este jovial individuo es el dueño de la tienda de items local. Él esta muy impresionado con el desempeño de Mag como aventurero.

2.c.b.g. Kashim

Kashim es el otro "niñero" de Chain.

2.c.b.h. Leonardo

Leonardo es el tipo que se la pasa en el edificio de La Sociedad. Él sueña con llegar a ser un brillante investigador.

2.c.b.i. Lora

Ella es la mesera del bar local. Ella parece estar constantemente aburrida en su trabajo, ya que nunca sucede nada. Lora admira mucho a Pepper.

2.c.b.j. Miss Melon

Esta refinada y educada chica llegó de la ciudad. Sin embargo, a ella parece gustarle el pueblo de Pannam.

2.c.b.k. Nash

Nash es un mocoso que vive en Pannam. A él le fascina molestar a Mag, y además parece sentir una gran atracción hacia Linear.

2.c.b.l. Nina

Ella es la recepcionista de la oficina local de La Sociedad. Ella es una mujer muy inteligente, aunque a veces se torna fría y calculadora. Sin embargo ella es de buen corazón y parece disfrutar mucho de su trabajo. A Nina le encanta el cortés y caballeroso comportamiento de Gre.

2.c.b.m. Nop

Él es el evaluador de tesoros en la oficina local de La Sociedad. Él siempre está allí esperando a que le traigas items especiales de tus excursiones a las ruinas. Él te cambia los items por dinero, y en algunos casos puede procesar los items para darte otros, a un precio. Él aparenta ser un tonto, y como muchos otros hombres de Pannam, él queda prendado de la hermosa Pepper cuando la ve por primera vez. Nop parece ser un buen chico.

2.c.b.n. Patty

Patty es la nietecita de Sam. Es una dulce niñita.

2.c.b.ñ. Peab

Peab es el encargado de la restauración de los tesoros hallados en las ruinas. Él es muy conocedor sobre todo esto.

2.c.b.o. Rodriguez

Rodriguez esta siempre trabajando. Este laborioso individuo trabaja constantemente y parece disfrutarlo mucho.

2.c.b.p. Sally

Ella es la muchacha que cuida a Barbara.

2.c.b.q. Sam

Sam es el dueño del taller local de Cyframes. Este viejo agradable sabe mucho sobre las máquinas y es el abuelo de Patty.

2.c.b.r. Smith

Él es un aventurero retirado que ahora pasa sus días instalado en la taberna local. A él le encanta relatar los sucesos de sus aventuras a los demás. Él te explica muchos detalles sobre el juego.

2.c.b.s. Vicky

Ella es una madre joven que vive feliz con su bebe. Sin embargo, ella casi siempre esta sola debido al trabajo de su esposo, quien es un marinero.

2.d. Las civilizaciones antiguas

Antes de que existiera la civilización que hoy conocemos, existieron numerosas civilizaciones antiguas. Mucho antes de los primitivos aborígenes una cultura muy superior gobernaba estas tierras. Estas civilizaciones gozaron de un gran desarrollo tecnológico. Sin embargo, nadie conoce por qué civilizaciones tan avanzadas como estas desaparecieron del planeta sin dejar pista alguna. Hoy, La Sociedad Arqueológica se encarga de estudiar y administrar las ruinas que se han encontrado. Las ruinas y sus tesoros (incluyendo los Cyframes) son los únicos vestigios que prueban la existencia de estas civilizaciones avanzadas.

2.e. Las ruinas

Las ruinas son el núcleo del juego. La mayoría del tiempo lo pasaras en ellas. Estas son las ruinas que puedes visitar en Evo y sus respectivas descripciones.

- Blind ruins (Ruinas ciegas) : Ruinas enterradas en la profundidad de la selva. Localizadas en una región muy pantanosa, estan llenas de agua por todos lados. Son unas ruinas muy húmedas.
- Heaven ruins (Ruinas celestiales) : Ruinas en forma de torre construidas enteramente de madera, ubicadas en una región boscosa. Llena del verdor del musgo y los hongos, cada vez es más difícil de distinguir de los alrededores.
- Shades ruins (Ruinas de sombra) : Ruinas gélidas ubicadas en una fría y alta meseta. Una vez adentro, las temperaturas disminuyen gradualmente a medida que se desciende a las profundidades de la ruina.
- Sheol ruins (Ruinas de Sheol) : Ruinas ubicadas en una zona de actividad volcánica, con lava ardiente por todos lados. Fueron descubiertas gracias a una erupción volcánica hace algunos años.
- Descent ruins (Ruinas descenso) : Ruinas con forma de torre. Se dice que fueron construidas para ser usadas como observatorio astronómico.

Para visitar cualquiera de las ruinas debes ir a hablar con Nina en La Sociedad. Sin embargo, no puedes visitar las ruinas de Sheol hasta finalizar la misión principal del juego.

2.f. La Sociedad Arqueológica

La Sociedad es una organización científica dedicada enteramente al estudio de las civilizaciones antiguas que una vez poblaron el mundo. Donde quiera que hayan ruinas habrán oficinas de La Sociedad, ya que ellos administran las rui-

nas. Sin embargo, La Sociedad depende de los valientes aventureros para recuperar los tesoros sepultados, ya que las ruinas están infestadas de monstruos.

2.g. El pueblo Pannam

El pueblo de Pannam es el único pueblo que verás a lo largo de todo el juego. Este es el pueblo de origen de la prestigiosa familia Launcher. Pannam se encuentra ubicado en una región muy árida en el centro del continente de Northrop. A pesar de ser un pueblo pequeño, Pannam cuenta con todas las facilidades necesarias para aventurar, como tienda de items, un taller de Cyframes y una oficina de La Sociedad.

2.h. El 8vo Imperio

El 8vo Imperio es una superpotencia militar y política. No se sabe mucho más acerca de este imperio.

2.i. Básicas de juego

Esta sección de la guía contiene toda la información esencial para disfrutar al máximo tu juego de Evolution. Por favor, léela cuidadosamente.

NOTA:

- Es absolutamente necesario poseer una Dreamcast Visual Memory Unit (VMU) para salvar el juego (aunque esto ya lo deberías saber). En todo caso, lo que si voy a explicar es que existen dos tipos de juegos salvados en Evolution. Estos son los dos tipos de juegos salvados:

- 1) Salvado normal: Cuando salvas el juego en un punto de salvar (save point) al final de un calabozo o en el pueblo, estás creando un archivo de salvado normal. Estos archivos perdurarán en tu VMU incluso cuando apagues el sistema Dreamcast.
- 2) Juego pausado : Cuando vas a ingresar a un nuevo nivel de un calabozo, el juego te preguntará si deseas seguir o pausar el juego en ese punto. Pausarlo te permite continuar después en ese piso al que vas a ingresar, pero ten cuidado: Los archivos de juego pausado son volátiles, NO SE GUARDAN EN EL VMU AL APAGAR EL DREAMCAST. Los juegos pausados se borran automáticamente cuando son leídos del VMU.

2.1.a. La pantalla inicial

Después de los logos de los creadores del juego y el fabuloso video de introducción te encontrarás con la pantalla inicial del juego. Aquí tienes dos opciones.

1) New game (juego nuevo)

No necesita explicación: Usa esta opción si deseas comenzar un nuevo juego de Evolution.

2) Continue (continuar)

Usa esta opción si quieres continuar una aventura previa de Evolution.

Sólo si existe un archivo de juego pausado aparecerá el comando que te permite continuar con estos juegos.

2.i.b. Distribución del control

El esquema de control de Evolution es muy fácil de aprender y dominar. Aquí

se presenta el esquema de control para todas las modalidades.

Botón	En el campo	Dentro del menú o caja de diálogo	En combate
Palanca análoga	Mueve al jugador en el campo*	Mueve el cursor para seleccionar mensajes y comandos. También se usa para cambiar algunas pantallas del menu	Mueve el cursor para seleccionar comandos
Flechas digitales	Mueve al jugador en el campo	Mueve el cursor para seleccionar mensajes y comandos. También se usa para cambiar algunas pantallas del menu	Mueve el cursor para seleccionar comandos
Botón A	Hablar, seleccionar, buscar	Aceptar un mensaje, usar	Aceptar un comando
Botón B	Saltar por el campo**	Cancelar un mensaje	Cancelar un comando
Botón X	Invocar el menú	Nada	Nada
Botón Y	Mantener presionado para caminar***	Ordenar los items	Nada
Botón L	Rotar la cámara a la izquierda	Nada	Nada
Botón R	Rotar la cámara a la derecha	Nada	Nada
Botón Start	Nada	Seleccionar ciertos items	Nada

* la palanca analógica permite caminar y correr dependiendo de la fuerza usada

** usa la palanca analógica o las flechas digitales para definir la dirección del salto

*** usa la palanca analógica o las flechas digitales para definir la dirección hacia la que se camina

NOTA:

- Recuerda que tu puedes resetear al Dreamcast en cualquier momento durante el juego. Sólo necesitas presionar y mantener al mismo tiempo presionados los botones A, B, X y Y, y posteriormente presionar el botón Start. Si tu ejecutas este comando dentro del juego, te llevará a la pantalla de título. Si tu ejecutas este comando en la pantalla de título llegarás al menú de sistema de tu Sega Dreamcast.

2.i.c. El sistema de menú principal

El sistema de menú en Evolution es muy sencillo e intuitivo, por lo que no le debería traer problemas a nadie, mucho menos aquellos jugadores acostumbrados a los RPGs. Este es el esquema del menú principal de Evolution:

Menú principal

```
|
+-- Item
| |
| -- Lista de items (aquí se usan y se ordenan los items)
|          (aquí también se pueden botar items o ver sus des-
|          cripciones)
|
+-- Equip
| |
| +-- Weapon
| | |
| | -- Lista de armas (aquí se equipan las armas)
| |          (aquí también se equipan las partes de los Cy-
| |          frames, para aquellos personajes que los usan)
| |
| +-- Head
| | |
| | -- Lista de cascos (aquí se equipan las cascos)
| |
| +-- Body
| | |
| | -- Lista de armaduras (aquí se equipan las armaduras)
| |
| +-- Foot
| | |
| | -- Lista de zapatos (aquí se equipan las zapatos)
| |
| --- Accessory
| | |
| | -- Lista de accesorios (aquí se equipan las accesorios)
| |
+-- Skill
| |
| --- Tipos de skill o Slots de Cyframe (dependiendo de si el personaje
| |          usa o no Cyframe)
| | |
| | -- Lista de skills (aquí se ven los skills aprendidos y se pueden
| |          aprender otros skills siempre que se tenga la
| |          cantidad necesaria de TP)
| |
+-- Status
| |
| --- Los parametros del personaje, cantidad de dinero y endeudamiento
| |
+-- Party
| |
| +-- Formation
| | |
| | --- Selección de la formación de combate
| |
| --- Disperse
| | |
| | --- Selección de miembro del party para sacar (todos menos Mag)
| |
--- Config
|
| +-- Sound
| |
```

```
|    --- Selecciona entre sonido mono o estéreo
|
+--- Speed
|    |
|    --- Selecciona la velocidad de los mensajes
|
--- Controller
    |
    --- Cambia la distribución del control (presiona Start para salir)
```

2.i.d. El sistema de combate

El sistema de combate es uno de los puntos fuertes de Evolution. El sistema en sí es muy sencillo y debería ser familiar para los jugadores de RPGs. Es un sistema basado en turnos; es decir, tanto tu grupo como los enemigos tendrán turnos para actuar, dependiendo de la iniciativa). Como la mayoría de los sistemas de combate basados en turnos, un menú aparece para que elijas tu acción cuando llega tu turno. Sin embargo, este sistema de combate posee sus propias características que voy a explicar en detalle a continuación para un mayor disfrute de tu juego.

2.i.d.a. El menú de combate

El menú de combate contiene los comandos que puedes ejecutar en el combate con tu grupo. Los comandos de batalla y sus funciones son los siguientes:

- Attack : Este comando ordena un ataque normal hacia un enemigo. Una vez seleccionado este comando se procede a seleccionar el enemigo que será atacado. Con cada ataque normal tu recuperas un poco de FP, y mientras más alto sea tu nivel, mayor será la cantidad de FP que recuperarás. A veces podrás hacer un golpe crítico que hace mayor daño y se reconoce por las chispas que salen al golpear.
- Special: Este comando abre un sub-menú que contiene las habilidades especiales de ese personaje. Si el personaje es un usuario de Cyframe este sub-menú mostrará las partes que su Cyframe tenga equipado. Cuando elijas un tipo de habilidad o una parte de Cyframe, otro menú aparecerá con la lista de habilidades de dicho tipo. De aquí seleccionas la habilidad que deseas ejecutar.
- Item : Este comando te permite usar items durante el combate.
- Move : Este comando te permite mover a tus personajes entre las filas durante el combate.
- Defend : Este comando hace que tu personaje se coloque a la defensiva. Cuando tu personaje esta en defensa, el daño que recibe se reduce considerablemente. La defensiva te recupera un poco de FP y dura un turno.
- Flee : Este comando te permite escapar de la batalla. Para poderlo ejecutar, todos los miembros del grupo han de estar en la 3ra fila.

2.i.d.b. La pantalla de combate

La pantalla de combate es muy importante en el juego, ya que uno pasa una gran parte de la aventura dentro de los combates. Esta sección explicará como está distribuida la pantalla de combate.

2.i.d.b.a. El indicador de iniciativa

En la parte superior derecha de la pantalla de combate están ubicados unos iconos de los personajes y los enemigos. Este es lo que yo llamo "indicador de iniciativa". Esta herramienta es muy útil, ya que te permite conocer el orden en la que los personajes y enemigos actuarán en el combate. Es muy

fácil de usar. Este es un ejemplo que explica su uso:

(indicador de iniciativa)

Linear

Enemigo 1

Mag

Enemigo 2

Enemigo 3

Chain

Esto significa que el turno activo es de Linear. Una vez que ella ejecute una acción (atacar, usar una habilidad, moverse, etc) el indicador cambiará a este:

(indicador de iniciativa)

Enemigo 1

Mag

Enemigo 2

Enemigo 3

Chain

Linear

Como ven, el funcionamiento es muy sencillo. En resumen, esta herramienta es muy importante. Si se mantiene concentrado y planea bien una estrategia aprovechando el indicador de iniciativa, ¡es posible ganar un combate sin que a los enemigos les de tiempo de atacar ni una vez! Además, existen algunas habilidades que permiten que un personaje intercambie su lugar en el indicador de iniciativa con otro. Asimismo, cuando se hace un ataque sorpresa (es decir, atacando al enemigo por detrás) la iniciativa será de los miembros del grupo por unos cuantos turnos.

2.i.d.b.b. Estadísticas vitales

En la parte inferior de la pantalla aparecen las estadísticas vitales de los personajes. Esto no necesita mucha explicación, pero vale la pena resaltar que es muy importante mantener un ojo a todas las estadísticas de los personajes para poder planear bien el curso a seguir en el combate.

2.i.d.c. La formación del grupo

Es muy importante organizar al grupo de una manera efectiva. El sistema de combate en Evolution te permite colocar a tus personajes en una matriz de 3 por 3. Es decir, hay tres filas y tres casillas en cada fila. Se puede poner un personaje en cada fila, pero no se puede poner un personaje detrás de otro. La definición de cada una de las filas esta explicada en este esquema con detalle:

				Esta fila le da a tu grupo
1ra fila				menos tiempo de espera y más
				ataque, pero menos defensa.
	-----+-----+-----			
				Esta fila es la estándar y
2da fila				no produce cambios en los per-
				sonajes (veloc. at. y def. =)
	-----+-----+-----			
				Esta fila te aumenta la defensa
3ra fila				pero hace que tu tiempo de espe-
				ra aumente y disminuye tu ataque.
	-----+-----+-----			

2.i.d.d. Estados adversos

(en progreso)

2.i.e. Tips para explorar las ruinas

Sin duda alguna, la exploración de las ruinas es el plato fuerte del juego Evolution. A decir verdad, Evolution es un juego bastante sencillo y fácil, y esta compilación de tips te ayudarán aún más. Léelos con detenimiento, ya que algunos de ellos son muy útiles.

- Manten tus ojos bien abiertos. ¡Algunos pisos estan repletos de trampas. Si te mantienes atento al piso, puedes ver y esquivar la mayoría de las trampas. En algunos calabozos se hace más difícil ver las trampas debido a los colores del mismo. Es recomendable también rotar la cámara antes de entrar a un cuarto nuevo para asegurarse de que no haya trampas. Existen "trampas" buenas, pero estas no se ven...
- Trata de agarrar a los enemigos por atras. Si lo logras exitosamente, la música del combate será diferente y tu grupo poseerá la iniciativa del combate. Sin embargo, debes tener cuidado, ya que los enemigos también te pueden sorprender por atrás y obtener la iniciativa. Usa el mapa sabiamente (los enemigos están representados como punticos rojos).
- Explora bien cada rincón del calabozo en busca de tesoro: De este modo podrás obtener más dinero y mejorar tus Cyframes (así como pagar la deuda).
- Batalla con todos los enemigos que encuentres a tu paso: De este modo acumularas niveles y TP para aprender nuevas habilidades de combate. Eso si: Trata de no abusar de tus skills de combate, ya que te puedes quedar sin FP y las cosas se pondrán un poco difíciles así...
- Si te encuentras bien profundo en el calabozo y estás bajo de HP/FP, ¡no te asustes! Si posees items como Navigator, Thermo Search o Chameleon Color, no dudes en usarlos. Ellos te pueden ayudar a sobrevivir y encontrar un portal hacia el pueblo. Si mueres en un calabozo (siempre y cuando no sea en el último piso), La Sociedad te rescatará pero te confiscará todos tus tesoros y te cobrará el "rescue fee" (¡ouch!).
- Usa los portales al pueblo de forma sabia: Si tu inventario de items está repleto, ve al pueblo y depositalos en tu baúl o véndelos. Recuerda que sólo podrás regresar hasta dos pisos antes del piso en el que se encontraba el portal (si usas un portal en el piso 12, podrás ingresar al calabozo en el piso 1 al 10).
- Finalmente, cuando llegues al último piso de un calabozo, sálvalo en el save point. Algunos de los jefes de los calabozos son complicados y si te matan, perder todo el arduo trabajo es muy frustrante...

2.i.f. Tips divertidos y útiles

La siguiente es una lista de tips que son básicamente para divertirse. Sin embargo, algunos de ellos son muy útiles. ¡No los dejes de usar!

- ¡Trata de hablar con todo! Cuando presionas el botón A en frente de algún objeto tu puedes obtener diversos mensajes. Algunos de ellos son muy divertidos. Algunos te revelan información sobre los personajes, y si tienes un poco de suerte y buscas en los lugares correctos puedes encontrar items.
- Habla más de una vez con cada persona. A veces te revelan distintos mensajes cada vez.
- Habla con todos una vez más que hayas concluido una asignación. Cada vez que regresas de las ruinas las personas te dicen cosas distintas.
- Chequea la tienda de items con regularidad. Manten algunos items básicos y vende los que no vayas a usar. Recuerda: Sólo puedes llevar contigo en todo momento un máximo de 32 items.

- En la casa de Mag, en el cuarto de almacenamiento, hay un save point y un cofre. En este cofre puedes almacenar hasta 100 items. Puedes utilizar este espacio para guardar algunos items que desees poseer.

3. Guía del juego

3.a. La aventura comienza

(en progreso)

3.b. Explorando las ruinas

(en progreso)

3.c. El desenlace

(en progreso)

4. Listas y anexos

Esta es una sección muy importante de la guía. Aquí se encuentran todas las listas del juego para referencia. Como ya deberías saber, todas las listas menos la de habilidades están ordenadas de forma alfabética.

NOTAS:

- Los nombres de los ítems y habilidades se encuentran en inglés. La traducción se encuentra debajo de los mismos entre paréntesis.
- Las descripciones están escritas sólo en español.
- ND = No disponible

4.a. Lista de items

Nombre del ítem	Descripción del ítem	D compra	D venta
Angel seed (Semilla ángel)	Una semilla que posee un leve brillo blanco y aumenta todos los parámetros	ND	1250D
Apple grass (Gramma manzana)	Una hierba con fragancia de manzana que recupera 500 HP y FP (todos)	ND	250D
Chameleon color (Color camaleón)	Color protector que evita que los enemigos te vean, pero sólo en el piso en el que se uso	ND	30D
Cosmo fruit (Fruta cosmo)	Un antiguo bálsamo especial que restaura completamente el HP, FP, y cura de todos los estados adversos (todos)	ND	500D
Doctor potion (Poción doctor)	Un antídoto que cura envenenamiento o parálisis instantáneamente (uno)	20D	5D
Eye potion (Poción de ojo)	Un refrescante lavado de ojos que cura el adormecimiento y la ceguera (uno)	20D	5D

Fang powder (Polvo de colmi- llo)	(en progreso)		
Fight 182 (Pelea 182)	(en progreso)		
Fire ball (Bola de fuego)	Una bola de fuego que explota y causa daño de fuego (una fila de enemigos)	ND	63D
Firefly mushroom (Hongo luciérna- ga)	Un raro hongo encontrado sólo en las ruinas que cura todos los estados ad- versos (todos)	ND	75D
Green moss (Musgo verde)	Es sabido que este musgo es bueno para la salud. Restaura todo el FP (uno)	ND	200D
Grenades (Granadas)	(en progreso)		
Ice ball (Bola de hielo)	(en progreso)		
Ichtyol (Ichtyol)	Un bálsamo conocido como El Salvador que cura todo excepto los personajes caídos en combate (uno)	200D	50D
Item search (Busca items)	Un radar que localiza todos los tesos- ros de un piso	ND	30D
Minnaolin (Minnaolin)	Restaura 100 HP (todos)	150D	38D
Minnaolin gold (Minnaolin oro)	Restaura 500 HP (todos)	300D	75D
Minnaolin royal (Minnaolin real)	Restaura 1000 HP (todos)	N/A	150D
Mokana ampoule (Ampolla Mokana)	Restaura 60 HP y 30 FP (uno)	220D	55D
Naolin (Naolin)	Restaura 100 HP (uno)	50D	13D
Naolin gold (Naolin oro)	Restaura 500 HP (uno)	200D	50D
Naolin royal (Naolin real)	Restaura 1000 HP (uno)	ND	100D
Navigator (Navengante)	Un útil dispositivo que te revela toda la información del piso en el que se use	ND	80D
Purifying potion (Poción purifi- cadora)	Una poción que limpia todo el cuerpo y cura embrujos y bloqueos (uno)	20D	5D
Quick soldier	(en progreso)		

(Soldado rápido) |

Red viper (Víbora roja)	Una poción que revive a los personajes caídos y restaura el 25% del HP (uno)	350D	88D
Ruin search (Busca ruinas)	Una máquina de una civilización antigua que revela los planes del piso en que se use instantáneamente	ND	30D
Soul potion (Poción alma)	Una poción calmante que cura los estados de confusión, locura y lavado de cerebro (uno)	20D	5D
Sticky ball (Bola pegajosa)	Una bola hecha de tela araña que baja la evasión del enemigo (uno)	ND	38D
Thermo search (Busca térmica)	Busca fuentes de calor cercanas y revela sus posiciones en el mapa	ND	30D
Trap search (Busca trampas)	Una extraña máquina que descubre todas las trampas de un piso	ND	30D

4.b. Lista de partes y habilidades de Cyframe de Mag

(en progreso)

4.c. Lista de partes y habilidades de Cyframe de Chain

(en progreso)

4.d. Lista de partes y habilidades de Cyframe de Pepper

(en progreso)

4.e. Lista de habilidades de Linear

(en progreso)

4.f. Lista de habilidades de Gre

(en progreso)

4.g. Lista de armas de Linear

(en progreso)

4.h. Lista de armas de Gre

(en progreso)

4.i. Lista de armaduras

(en progreso)

4.j. Lista de accesorios

(en progreso)

4.k. Lista de items valiosos (Appraisal Items)

(en progreso)

4.1. Anexo: Trampas de las ruinas

(en progreso)

4.m. Anexo: Bestiario

Big Ben

Ataques: - Ataque normal (uno)
- Bite (mordida, uno): Más fuerte que el ataque normal pero menos efectivo

Items dejados: ND

Items robados: ND

Aparece en: Blind ruins, Heaven ruins

Claymore

Ataques: - Ataque normal (uno)
- Poison attack (ataque venenoso, uno): Puede envenenar

Items dejados: ND

Items robados: Minnaolin, Naolin gold

Aparece en: Heaven ruins

Crinoid

Ataques: - Ataque normal (uno)
- Numbing gas (gas paralizante, uno): Puede dormir

Items dejados: ND

Items robados: ND

Aparece en: Blind ruins

4.n. Anexo: Jefes de ruinas

Jefe de Blind ruins

Mandasks

Ataques: - Ataque normal (uno): Empuja a la 3ra fila
- Earthquake (terremoto, todos): Ataque elemental de tierra
- Paralysis spit (escupitajo paralizante, uno): Puede paralizar
- Total crush (todos): Golpe fuerte

Items dejados: Prehistoric pendant

Items robados: ND

4.ñ. Anexo: El jukebox

(en progreso)

5. Totalmente extra

5.a. Team Evolution

(en progreso)

5.b. Calificaciones obtenidas por Evo: TWoSD en diversos medios

<http://dreamcast.ign.com>

Calificación promedio: 6.5 de 10

<http://www.gamecritics.com>

Primera calificación: 8.0 de 10

Segunda calificación: 8.0 de 10

5.c. Errores encontrados en el juego

(en progreso)

6. Créditos y agradecimientos

||Ricardo Chirino (riel@telcel.net.ve)

||Autor de esta guía.

Clement Chan Zhi Li (clementchan@pd.jaring.my)

Creador de un FAQ de Evo que me sirvió de inspiración, así como fuente de datos para mi guía de Evolution.

GameFAQs (<http://www.gamefaqs.com>)

La mejor página de guías de juegos.

Sega, Sting/ESP y Ubi Soft

Por brindarnos este fabuloso juego. Domo arigatou, minna...

Website oficial de Evolution: TWoSD (<http://www.evolution-rpg.com>)

Linear-chan... Aishiteru...

eof