

# Shining Soul II FAQ/Walkthrough (Spanish)

by NosoyLucio

Updated to v1.0b on Apr 4, 2016

Guía Completa de Shining Soul II en español

.Escrito por Noí.

. E-mail: [overmole1@gmail.com](mailto:overmole1@gmail.com) .

.Última actualización: 30/03/2016.

-Versión: 1.0b-

.....

..Contenidos..

.....

|0A. Cosas legales y tal  
|0B. Introducción y uso de esta guía  
|0C. Sobre mí  
|0D. Controles del juego

+-----

|PRIMERA PARTE:

| 1. Glosario [G1]  
| 2. Clases [C12]  
|-- 2.1 Arquero [A2]  
|-- 2.2 Dragonute [D2]  
|-- 2.3 Guerrero [G2]  
|-- 2.4 Hechicera [H2]  
|-- 2.5 Luchador [L2]  
|-- 2.6 Mago Oscuro [MO2]  
|-- 2.7 Ninja [N2]  
|-- 2.8 Sacerdotisa [S2]  
|-- 2.9 Conclusión [C2]  
| 3. Campaña paso a paso [CPP3]  
|-- 3.0 Castillo Klantol [CK3]  
|---- 3.0x Coliseo Real [CR3]  
|-- 3.01 Fuerte Goblin [FG3]  
|---- 3.A Pozo de la Abuela Colita [PAC3]  
|-- 3.02 Cementerio del Gigante [CG3]  
|-- 3.03 Palacio Wizari [PW3]  
|-- 3.04 Arroyo de las Hadas [AH3]  
|---- 3.B Tienda del Palacio de Ipa [TPI3]  
|-- 3.05 Barco Pirata de Robert [BPR3]  
|---- 3.C Abandonado desconocido [AD3]  
|---- 3.D Templo de la Luz [TL3]  
|-- 3.06 Desierto Driazhek [DD3]  
|-- 3.07 Cueva Koldazhek [KC3]  
|---- 3.E Bosque de setas [BS3]  
|-- 3.08 Torre del Demonio [TD3]  
|---- 3.F Montaña de la Bestia [MB3]  
|-- 3.09 Volcán Hottazhek [VH3]  
|-- 3.10 Castillo del Caos [CC3]  
|-- 3.11 Final [F3]  
|-- 3.12 Después del final [DF3]  
|---- 3.G Viejas Ruinas de Héroe [VRH3]  
|---- 3.H Mazmorra Olvidada [MO3]  
|---- 3.I Laberinto Subterráneo [LS3]

+-----

|SEGUNDA PARTE:

- | 4. Construcción avanzada de personajes [CAP4]
- | 5. Equipo sugerido [ES5]
- |-- 5.1 Equipo para personajes físicos [EF5]
- |-- 5.1x Usando Magos como Físicos [UMF5]
- |-- 5.2 Equipo para magos puros [EM5]
- |-- 5.2x Usando Ninjas como magos [UN5]
- |-- 5.3 Sets Generales [SG5]
- |-- 5.4 Accesorios [A5]
- | 6 Forjando [F6]
- |-- 6.1 Obteniendo materiales [OM6]
- |-- 6.2 Combinando materiales [CM6]
- |-- 6.3 Combinaciones útiles [CU6]
- |-- 6.4 Concluyendo [C6]
- | 7. Mejorando resistencias [MR7]

+-----

|TERCERA PARTE:

- | 8. Jugando cooperativamente [JC8]
- | 9. Compitiendo contra otros jugadores [CCJ9]
- |10. Cambios en el archivo [CA10]
- |11. Contacto [C11]
- |12. Créditos [C12]

+-----+

|0A. Cosas legales y tal|

+-----+

Esta guía está formada principalmente por mi propia valoración del juego, pero incluye el aporte de algunos usuarios (más información al final de la guía).

Este documento se encuentra presente de forma oficial solo en GameFAQs y Neoseeker, pero no tengo problema con que se extienda a otras webs. Si quieres hacer esto, agradecería que se me notificara por mail.

+-----+

|0B. Introducción y uso de esta guía|

+-----+

Esta guía ha sido concebida en 2013 de una forma mucho más desordenada, aunque abandonada por la época en que el juego había sido lanzado. Cuando vi, hace poco, una guía de Fallout, aceptada el año pasado, decidí retomar este proyecto. Claro, Fallout es un juego de culto, de cierta forma, y es normal que se siga jugando en cantidades, pero Shining Soul II es una obra de arte para la GBA y merece una guía que compile toda la información posible en nuestra lengua.

Ahora vamos con lo técnico. La guía se divide en tres partes. La primera está orientada a jugadores novatos que no han jugado nunca, o que de todas maneras no han pasado el juego. La segunda engloba los temas avanzados en el juego, y por lo tanto pueden tener spoilers (\*esto es, detalles reveladores que pueden arruinarte el juego si no lo has pasado aún). No recomiendo su lectura a novatos. La tercera habla del aspecto multijugador, tratando reglas tácitas al momento de jugar, y haciendo recomendaciones en general.

Además, la traducción al español está hecha pésimamente. Por esta razón, he renombrado a algunas clases, y a un par de cosas más. Para más información, dirigirse al Glosario [G1].

Un hecho más respecto a la traducción en español: tiene un bug (\*error no intencionado en la programación) que consiste en que algunos valores no se visualizan correctamente. No existe solución, pero si de verdad quieres jugarlo en español, recomiendo reiniciar el juego y ponerlo en inglés para ver estos números. Al finalizar, reinicias de nuevo, y ya (es importantísimo que guardes antes de reiniciar, obviamente).

Habiendo aclarado esto, la guía es para el uso personal al criterio del

lector. Solamente vos sabes qué planeas hacer con esto, o qué buscas.

Por último, el índice de la guía dispone de letras entre corchetes, como "[CA]". Estos sirven para hacer uso de una función del navegador web (o del procesador de textos, si usas bloc de notas) para desplazarse rápidamente por todo el contenido. Para hacer uso de esta función, se debe tener apretando la tecla Ctrl, y a continuación pulsar la tecla "B" o "F", dependiendo de tu navegador.

+-----+  
|0C. Sobre mí|  
+-----+

Soy de Argentina, estudio música y amo los juegos. Mi género preferido es la estrategia en tiempo real, aunque la estrategia por turnos y los RPG de acción me fascinan. Fuera de la computadora, dirijo partidas de rol de Mundo de Tinieblas, una serie que recomiendo totalmente. Me gusta leer, en especial historias de horror o de fantasía, aunque cualquier lectura buena me puede agradar. También me gustan algunos mangas y animes, en especial algunos de Clamp que me recomendó la persona más importante para mí.

Shining Soul II me encantó por su simpleza dentro del género de RPG de acción, a pesar de disponer de ocho clases de personajes diferentes, y por su mezcla de su humor con lo infantil y con elementos clásicos de los RPG. Ahora, empecemos.

+-----+  
|0D. Controles del juego|  
+-----+

Los controles son muy intuitivos: el pad (o flechas, o como le llamen) mueve nuestro personaje. El botón A sirve para interactuar y golpear, o seleccionar en los menús internos. El botón B nos permite utilizar objetos, o cancelar en los menús internos. Los botones L y R sirven para seleccionar diferentes armas u objetos, respectivamente. Start nos permite acceder a nuestro inventario y la hoja del personaje, guardar partida o simplemente cambiar los colores de las ventanas para personalizar nuestro juego. Select se utilizará para liberar la carga del Soul, cuando tengamos uno equipado.

El Inventario permite llevar 25 objetos, equipar un set (compuesto por un casco/gorro, una armadura/capa y unos guantes/escudo/orbe), un accesorio (que puede ser un anillo, colgante, etc), armas (que varían dependiendo de la clase del personaje) y el Soul. A la derecha encontramos los slots (espacios) para uso rápido de objetos, ya sean curativos, explosivos o... como se clasifique al ala de ángel (que nos permite volver a la ciudad).

La hoja del personaje nos muestra la experiencia que ha reunido, sus atributos (fuerza, destreza, inteligencia y vitalidad), su daño físico, la defensa, las resistencias, su nombre, su nivel y las habilidades que posee.

#####  
###PRIMERA PARTE###  
#####

+-----+  
|1. Glosario [G1]|  
+-----+

A continuación, detallo las palabras propias del juego (en su mayoría, comunes a los juegos de RPG clásicos), en algunos casos corregidas.

HP: Del inglés, "Hit Points". Curiosamente, no ha sido traducido. Los HP de un personaje son iguales a su Vit\*3, o, lo que es lo mismo, 3 veces la cantidad de puntos que tengas en Vitalidad. Así, un Dragonute con 30 vit tendría 90 HP.

SP: Del inglés, "Spell Points". Tampoco ha sido traducido. Los SP de un personaje son iguales a su Int\*2. Si el mismo Dragonute es algo retardado, y posee 6 int, tendría 12 SP. Cada vez que utilizamos una habilidad activa

perdemos SP. Los SP se recuperan solos con el tiempo.

Atributos: Traducido originalmente como "Estado" (por "Status", que tiene una connotación totalmente diferente). Son cuatro:

-Fuerza: Cada punto aumenta en 1 el daño físico causado por el personaje. Los magos orientados a la magia solamente necesitarían aumentar su fuerza para poder utilizar mejores armaduras.

-Destreza: Cada punto aumenta la tasa de golpe y de evasión, por lo que un personaje con 100 pegaría (y esquivaría) con más frecuencia que uno con 80. Las fórmulas de evasión/golpe son desconocidas. NOTA: En este juego la magia no posee una tasa de golpe; si el proyectil golpea al objetivo, acierta, y punto. Por esta razón, este atributo no le sirve mucho a un personaje orientado al daño mágico.

-Inteligencia: Cada punto aumenta los SP en 2. Los magos utilizan, además, este atributo para causar más daño mágico, por lo que suele ser su prioridad.

-Vitalidad: Cada punto aumenta los HP en 3. Tener una cantidad de vida mayor ayuda siempre a un personaje, independientemente de su clase.

Ataque: El daño físico. Aumentado por la Fuerza, la habilidad del Guerrero Tácticas, la habilidad del personaje con el arma y la misma arma en cuestión.

Defensa: Defensa. Nos permite soportar el daño físico. La mayoría de los personajes depende de su equipo para aumentar su defensa, pero hay dos excepciones: la Sacerdotisa y la Hechicera, ambas poseedoras de habilidades activas que aumentan su defensa por una cantidad de tiempo limitada.

Resistencias: Señalizadas con dibujitos. Permiten al personaje resistir mejor los ataques mágicos. No es porcentual, sino lineal: cada punto reduce numéricamente el daño mágico. Por esta razón, incluso con 100 de resistencia a un elemento en particular recibimos daño de este. El Dragonute y la Sacerdotisa poseen las mejores resistencias, así como un Mago Oscuro especializado en la habilidad Morfeo.

Clases: Son ocho: Guerrero, Dragonute, Sacerdotisa/Clériga, Mago Oscuro (Mago de las Tinieblas oficialmente), Hechicera ("Mago" de manera oficial), Arquero, Luchador ("Peleón" en la traducción oficial) y Ninja. Como he dicho antes, algunas clases están muy mal traducidas, y por eso utilizaré estos ocho nombres a lo largo de la guía. En el caso del Mago Oscuro, bueno, no es que esté mal la traducción, pero ahorra caracteres y es más rápido de escribir. En fin. Cada clase posee diferentes poderes. Solo algunos pasivos son iguales entre dos o más clases; las habilidades activas varían desde algo diferentes (como el uso del Hacha de un Guerrero con el uso de esta misma arma por parte de un Dragonute) hasta completamente diferentes (como la magia Curar con la magia Morfeo).

Habilidades: Pueden ser Activas (es decir, que se cargan y liberan) o Pasivas (que están activas siempre). Por ejemplo, la habilidad Cuchillo del Luchador es Activa, mientras que la habilidad Crítico es Pasiva.

Restricciones de clase: Para evitar que un mago solamente se suba a fuerza y pueda usar una armadura de Dragón, por ejemplo, o que un Dragonute lleve vestido, el juego posee innatas restricciones de clase. Estas son las siguientes:

-Los escudos solo pueden ser usados por Dragonutes y Guerreros. Hay cuatro escudos que son excepcionales en este sentido (los de hueso), porque también pueden ser usados por el Mago Oscuro.

-Las armaduras más poderosas del juego solo pueden ser usadas por los Guerreros y Dragonutes. De nuevo, hay unas armaduras increíblemente resistentes que pueden ser usadas por el Mago Oscuro (de hueso), pero son las únicas excepciones.

-Las armaduras con mejores bonificaciones a la magia solo pueden ser usadas por magos.

-Las prendas femeninas solo pueden ser usadas por la Sacerdotisa y por la Hechicera. A la inversa, estos dos personajes no pueden usar mucha ropa considerada "masculina", como el Esmoquin.

-La Sacerdotisa no puede usar armaduras hechas con hueso.

-Los magos no pueden usar armaduras medianas.

-Hay armaduras exclusivas de cada personaje.

-Un personaje solo puede usar una selección determinada de armas.

Si acabas de empezar solo debes saber que no puedes usar cualquier arma, magia o armadura con cualquier personaje. Jugando vas a aprender mucho más que con cualquier guía al respecto.

Ataque cargado: Al poseer cierto nivel en una Magia o Arma (ver más abajo), podemos tener apretando el botón A y soltarlo, liberando un ataque más poderoso. Este ataque recibe el nombre de Ataque Cargado.

-Magia: La Magia es realizada con los libros y los pergaminos (eso que usa el ninja). Para utilizar magia debemos primero poseer algún conocimiento de la misma: de otra forma golpearemos con el mencionado libro (o pergamino) en la cabeza de los monstruos una y otra vez. Como nuestro objetivo no es decirles ";estudiá!", ni ser asesinados, más vale prevenir. A la inversa de las Armas, puedes utilizar cualquier libro sin llegar al nivel requerido: no es necesario ser lvl 7 en Fuego para llevar un libro de esos; pero, por otro lado, la magia está limitada por el mismo nivel. Tanto es así que si poseemos un libro de nivel 3 jamás podremos liberar un conjuro de nivel 4 o superior. Por eso, en general, conviene utilizar libros de mayor nivel. Cada magia consume una cantidad diferente de SP. La Magia no puede fallar, por lo que los magos no suelen requerir valores altos en Destreza.

-Armas: Las Armas funcionan de manera inversa a los libros. Para empezar, su ataque normal (no cargado) hace más daño, y pueden realizar una carga de cualquier nivel con el arma más pobre que encuentren (por ejemplo, liberar un ataque nivel 4 con una garra nivel 2), pero se encuentran limitados de otra forma: un arma de nivel 2 es inaccesible para cualquiera cuyo nivel sea 1 o inferior, por lo que las armas más poderosas requerirán un mayor dominio en la habilidad correspondiente. Además, los ataques cargados de armas son más baratos en términos de SP: consumen solo 2 al nivel 1, y 1 adicional por cada nivel. Otro aspecto que vale la pena mencionar sobre las Armas, es que su perfeccionamiento lleva a un +10% de daño infligido por nivel, con un +10% adicional en el último: un Dragonute con nivel 3 en el hacha recibiría, así, bonificaciones del 30% al daño base de esta. La tasa de golpe con arma depende de la Destreza del atacante y de la Destreza del objetivo.

Mazmorra: Equivalente a los "niveles" en juegos de plataforma. La historia del juego nos lleva por diferentes lugares del mundo ficticio, y las mazmorras son los lugares donde nos enfrentamos a los tipos malos por el bien y todo eso.

Boss/Jefe: Términos intercambiables. Los Jefes son los enemigos más poderosos, que se encuentran al final de cada mazmorra.

Mini-Boss/Minijefe: Enemigos poderosos ubicados en cualquier parte del nivel antes de su final.

Buff: Un efecto que dura, de forma pasiva, cierta cantidad de tiempo. Por ej, la habilidad Proteger de la Sacerdotisa. La palabra buff tiene connotaciones positivas: si se trata de un efecto negativo se utiliza la palabra "debuff" en su lugar.

Cambios de estado: Son los principales debuffs de este juego. Si te congelan, tu velocidad de movimiento se ve drásticamente reducida. El envenenamiento te quita HP por segundo. La electricidad produce el efecto de aturdimiento, que

te paraliza casi por completo. La oscuridad te impide ver bien, por lo que tu índice de golpe (y de evasión) baja notablemente. Tanto el fuego como la luz no poseen cambios de estado, pero parece ser que ambos aumentan el daño infligido cuando se activan sus efectos. Cuando es el jugador el que inflige los cambios de estado, hay dos diferencias: el hielo congela por completo, deteniendo cualquier movimiento del enemigo, y la oscuridad no parece tener efecto notable. Tal vez realice daño adicional.

G: Dinero. Plata. Guita. Como le llames, es la moneda del juego. Seguramente proviene del inglés, "Gold".

+-----+  
|2. Clases [Cl2]|  
+-----+

La organización de este apartado es intuitiva: el nombre de la clase en la guía, si es diferente al dado en la traducción esta se incluye abajo, los atributos iniciales (Fue./Des./Int./Vit.), un análisis básico de la jugabilidad y la explicación de las habilidades.

#### #2.1 Arquero [A2]

Atributos Iniciales: 12/18/8/12

El arquero es el típico personaje de rango concentrado en hacer grandes cantidades de daño antes de que los enemigos puedan tocarlo. Posee dos armas: el arco y la lanza, ambas con sus propias especificaciones. El arco es superior para acabar con los jefes y enemigos fuertes en sí (como los poderosos y temidos dragones) pero, por otra parte, la lanza permite enfrentar con mayor facilidad a multitudes de enemigos, puesto que el ataque cargado del arco se concentra en uno solo a la vez. Puedes especializarte en una sola arma o en dos, pero si haces esto último recomiendo subir un poco más a una u otra o, en su defecto, concentrarse en subir los pasivos.

De todas maneras, a largo plazo el arco es capaz de aplastar las oleadas más poderosas y numerosas, y la lanza de destrozar a los enemigos más resistentes, así que depende mucho más de tu gusto.

Habilidades:

\*Arco: Dispara múltiples flechas en poco tiempo. La cantidad de flechas aumenta con cada nivel cargado, siendo tres al nivel 1, y ganando una más por cada nivel adicional.

\*Lanza: Arroja una lanza perforadora, que golpea a todos los enemigos en línea.

\*Rango (Blanco): Pasiva. Aumenta el rango de disparo de ambas armas. Es opcional si utilizas únicamente lanza. Necesaria si usas Arco, puesto que tus flechas harán retroceder a tus enemigos, y algunas se desperdiciarán a los niveles altos. Aparte, es muy útil poder golpear a los enemigos desde una distancia mayor.

\*Hechizar (Hechizer...): Pasivo. Cada ataque puede 'encantar' a un enemigo, convirtiéndolo temporalmente en un aliado: el monstruo va a atacar a tus enemigos, proporcionándote una ayuda estimable. En todos los niveles dura hasta 10 segundos aproximadamente. Por cada nivel aumenta un 1% la posibilidad de encantar (sí, empieza con 1%). Combinado con el arco (que ataca múltiples veces), sin embargo, puede tener gran utilidad. El encantamiento no vuelve invencible a tu aliado temporal; tus ataques probablemente lo maten. Tampoco puede tanquear. No es una habilidad mala, pero este personaje es de los más poderosos, y es mucho más probable que mates a cualquier enemigo antes de encantarlo.

\*Antiaéreo (Anti-vuelo): Pasivo. Aumenta un 50% el daño infligido en cada

ataque a los enemigos que vuelan. Si bien la mayoría de voladores son frágiles, esto es extremadamente útil contra dragones, colosos y otros enemigos similares. En el último nivel haría 450% su daño normal contra voladores. Recomiendo subir esto a nivel 3-5 a partir del Desierto Driazhek (sin descuidar tus otras habilidades, claro), pero no te pases de cinco niveles aquí. Necesitarás más puntos en Crítico y en tu arma, y quizá en Rango o Curar; eventualmente te sobrarán puntos y podrás maximizarla.

\*Llamamiento: Eh... Esta es la peor habilidad del Arquero. No la subas jamás. Si ya lo has hecho, no te preocupes, pero dejá de subirla. Todo lo que hace es drenar tus SP para invocar un estúpido animal que golpea pocas veces antes de irse. El problema no es ese en sí, sino que APENAS hace daño. Es probable que teniendo Llamamiento en nivel 5 hagas el mismo daño que otro Arquero con Arco en nivel 2 (o nivel 1, si se subió bien los atributos...). En serio, evadila por completo. Gracias a Dios, todas las demás habilidades del Arquero son mejores.

\*Crítico: Pasivo. El daño crítico es siempre el doble del que haría un golpe normal. Todos los personajes tienen alrededor de 2% iniciales de hacer daño crítico. Esta habilidad aumenta esa posibilidad en 2% por nivel.

\*Curar: Pasivo. Regenera tu personaje lentamente (y a tus aliados, si tienes alguno). Más niveles aceleran la tasa de regeneración. ¿Cómo funciona? Básicamente, por cada nivel en esta habilidad, se tarda menos tiempo en regenerar un único HP, pero está activa SIEMPRE. Al inicio no lo vas a notar tanto, pero si lo subes a nivel 4 o más vas a sentirte muy agradecido por tenerla. En el nivel maestro (7) recuperas 100 HP cada minuto, aproximadamente.

## #2.2 Dragonute [D2]

Atributos Iniciales: 16/13/5/16

El Dragonute es excelente para resistir daño, dado que la mayoría de sus habilidades sirven justamente para eso, y podría decirse que es el mejor antimago del juego.

Sus únicas habilidades activas son el Hacha y el Azote. La primera, además de verse más cool, resulta bastante más eficaz contra grupos de enemigos, sin sacrificar versatilidad. El segundo es, por otra parte, el arma que más daño inflige por golpes comunes, por lo que sigue siendo una opción interesante.

Sus habilidades son:

\*Hacha: El arma más rápida. Cargada, el Dragonute embiste a sus enemigos con un giro rápido hacia el frente.

\*Azote: Al cargar realiza una serie de ataques muy débiles, y remata con uno poderoso. El personaje no puede moverse mientras realiza este ataque. Sin cargar, el Dragonute avanza un poco con cada golpe realizado.

\*Escudo: Pasivo. Aumenta la capacidad defensiva de los escudos un 10% por nivel, con un 10% adicional en el último nivel. También recibe un bono fijo por nivel, especialmente útil al inicio. Además de la alta defensa que suelen poseer los escudos, con esta habilidad se activa la habilidad de estos para "bloquear", que absorbe enormes cantidades de daño, a veces ignorándolo por completo. La posibilidad de bloqueo aumenta un 8% con cada nivel. Los escudos se ubican en el lugar de los guantes.

\*Armadura superior (Atk Res): Pasivo. Aumenta la capacidad defensiva de cualquier pieza de armadura, con excepción de los escudos, en un 10% por nivel, con un 10% adicional en el último nivel. También se recibe un bono fijo por

nivel, que se aplica por separado a cada pieza de armadura.

\*Romper: Pasivo. Esta habilidad reduce la Defensa de los enemigos, aunque el monto exacto es desconocido. El mismo funcionamiento de la skill es un misterio, pero supuestamente SÍ funciona. Técnicamente, tu daño contra cualquier enemigo que tenga armadura va a ser mayor. Los enemigos que no posean armadura no resultan afectados.

-No lo he probado porque consumiría demasiado tiempo arrojar algún dato, pero si esto se activa a través de golpes es más probable que combine mejor con la habilidad Azote, puesto que esos ataques aparentemente inútiles del inicio prepararían el camino para el último golpe. Si alguien lo hace y llega a alguna conclusión, añadiré el resultado a la guía.

\*Aliento: Pasivo. Similar a la habilidad Contraataque del Luchador. Cada punto otorga un 5% de posibilidades de contraatacar con un lanzallamas, que daña en área a todos los enemigos de enfrente. El daño realizado es de  $70 \times \text{nivel}$ , y es considerado de fuego (obviamente). No contraataca los ataques a distancia de ningún tipo.

\*Debilitar: Pasivo. Esta habilidad reduce el daño causado por los enemigos en 3 puntos por nivel. A largo plazo te sobrarán puntos de habilidad, así que algunos irán a parar aquí, pero hasta eso no la subas, o no más allá del nivel 2.

\*Resistencias mágicas (Res Mágico): Pasivo. Aumenta las resistencias del Dragonute en 8 por nivel, con 8 adicionales en el último nivel. Completamente necesaria a la larga, puesto que los enemigos que realizan daño mágico son cada vez más frecuentes en el juego, aunque no recomiendo aumentarla desde el inicio, para poder mejorar más las resistencias naturales de tu personaje, porque luego se hace muy difícil.

## #2.3 Guerrero [G2]

Atributos Iniciales: 15/15/5/15

El Guerrero es un personaje equilibrado que puede realizar enormes cantidades de daño sin sacrificar defensa. Posee tres armas diferentes en las que puede especializarse, e incluso puede combinarlas entre sí, puesto que todas realizan un ataque cargado diferente. La Espada es la mejor para iniciar combates o simplemente golpear y correr, el Hacha le ayuda a lidiar con muchos enemigos a la vez, atacando alrededor de sí mismo, y la Lanza es la que más daño hace a largo plazo. Incluso si no usa todas a la vez, tener la posibilidad de especializarse en tres armas diferentes es excelente, y le otorga un alto grado de personalización.

La única falla del Guerrero es la habilidad Contador, la cual no parece funcionar en lo absoluto. Igualmente, un jugador debe saber sobreponerse a estas cosas. Evadir, del Luchador, tampoco parece funcionar, y sin embargo es de los personajes preferidos de todos.

Por último, la habilidad Eficacia le permite hacer mejor uso de todos los objetos curativos del juego, incluso los que recuperan SP.

Más en detalle:

\*Espada: El arma más "ágil" del Guerrero. Su poder cargado le permite embestir hacia adelante, dañando a todos los enemigos en el camino. Es excelente para entrar en combate o salir de combate, y a si gustas de dar golpes no cargados es tu mejor opción a largo plazo, porque golpearás mucho más rápido.

\*Hacha: El arma más lenta pero poderosa del Guerrero. Su poder cargado le permite ejecutar un giro alrededor de él, dañando a todos los enemigos cercanos y arrojándolos lejos de él. Sobresale en cualquier lugar donde los enemigos

vienen por dos o más frentes.

\*Lanza: El arma más equilibrada. No sacrifica mucha velocidad en sus ataques comunes y posee un daño elevado. Aun así, la verdadera razón para usarla es su poder cargado, que libera una rápida sucesión de ataques frente al Guerrero. La cantidad de ataques realizada inicialmente es 3, pero cada nivel adicional añade un nuevo golpe. El combo puede ser interrumpido por un golpe, por lo que algunos enemigos no son tan vulnerables a él.

\*Escudo: Pasivo. Aumenta la capacidad defensiva de los escudos un 10% por nivel, con un 10% adicional en el último nivel. También recibe un bono fijo por nivel, especialmente útil al inicio. Además de la alta defensa que suelen poseer los escudos, con esta habilidad se activa la habilidad de estos para "bloquear", que absorbe enormes cantidades de daño, a veces ignorándolo por completo. La posibilidad de bloqueo aumenta un 8% con cada nivel. Los escudos se ubican en el lugar de los guantes.

\*Armadura superior (Atk Res): Pasivo. Aumenta la capacidad defensiva de cualquier pieza de armadura, con excepción de los escudos, en un 10% por nivel, con un 10% adicional en el último nivel. También se recibe un bono fijo por nivel, que se aplica por separado a cada pieza de armadura.

\*Eficacia: Pasivo. Mejora la capacidad curativa de todos los objetos de este tipo. Cada punto aumenta la efectividad del objeto en un 40%, de manera que una hierba que cura normalmente 20 HP recupera al Guerrero en 28 con solo un punto aquí. Gastá un punto o dos aquí al inicio, pero después no le vas a encontrar mucha utilidad (a no ser que planees tener más de 256 de vitalidad...).

\*Contador: Ni pasivo, ni activo, ni nada. No aumentes esto en tu vida.

\*Tácticas: Pasivo. Esta habilidad no es tan útil, pero dado que Contador no funciona hay que aumentarla de todas formas. Aumenta el daño físico infligido por todo tu grupo en 2/4/6/9/12/15/22, dependiendo del nivel, sin importar el arma que utilicen. La verdad es que deja bastante que desear, pero tener un 22 adicional en TODAS tus armas no es nada malo si te gusta combinarlas (y si solo te gusta usar una sola, igual deberás subirla =P).

## #2.4 Hechicera [H2]

Atributos iniciales: 9/9/23/9

La Hechicera, "Mago" en la traducción oficial, es el personaje menos adaptado para el combate físico. Su única habilidad para golpear de esa forma, Vara, no es muy fuerte. Por otra parte, posee Tempestad ("Explosión" en la traducción oficial), una habilidad que le permite utilizar su potencial mágico para infligir daño físico. En general, es excelente para aplastar masas de enemigos. Su dominio se extiende al fuego, hielo y electricidad. Además, posee un buff que le permite elevar su defensa (y la de su equipo) y bloquear ataques físicos.

\*Vara: Golpeas tres veces, pero tu poder no aumenta mucho. Ciertamente, es mejor que la habilidad con la Vara de los demás lanzadores de conjuros, pero ellos poseen otras que les otorgan un potencial ofensivo mayor que este. Recomiendo no subir ni un punto en esto, a no ser que sepas lo que estás haciendo.

\*Fuego: 2SP al inicio, +1SP por nivel. Invoca un proyectil de fuego que perfora a todos los enemigos que se cruza, dándole un potencial increíble contra grupos de enemigos. Todos los niveles aumentan el daño, el rango y el tamaño del proyectil.

\*Helada: 3SP inicialmente, +1SP por nivel. Como Fuego, es un proyectil, pero este posee una limitada capacidad perseguidora. Después de golpear a un enemigo, busca a uno nuevo. Cada golpe hace menos daño. Puede congelar, y la posibilidad de que esto suceda es de 5% con el primer golpe, y alrededor de 2,5% con los demás. Dura 6 segundos. Cada nivel aumenta el daño, el rango y la cantidad de golpes que puede infligir la habilidad antes de desaparecer.

\*Chispa: 8SP al inicio, +4SP por nivel. Invoca a una oleada de truenos justo en frente de la hechicera, pero golpeando solo una vez a cada enemigo. Los niveles en esta habilidad aumentan el daño y, en menor medida, el rango. Puede aturdir a los enemigos impactados, con una posibilidad de 10% a nivel 1 y de 5% por cada nivel adicional. El aturdimiento dura 5 segundos en todos los niveles. No se recomienda utilizar contra pocos enemigos a la vez, puesto que el coste de SP es muy alto.

\*Tempestad (Explosión): 2SP al inicio, +1SP por nivel. Tempestad invoca a una especie de tornado que se mueve muy lentamente, el cual posee la capacidad de perseguir a sus enemigos. Cualquier cosa que se ve atrapada en él recibe daño constante. Cada nivel aumenta el tamaño y el daño del tornado. Es igual de efectivo sin importar la cantidad de enemigos a la que se enfrente, aunque en caso de enfrentarse a grupos conviene que estos se encuentren cerca. Es bastante débil al comienzo, pero es la magia más poderosa del juego a largo plazo. Como los creadores quisieron romperla todavía más, le dieron bonificaciones de daño contra enemigos voladores (como murciélagos... o dragones). Por último, no puede ser resistida como las demás magias, pero es contrarrestada por la Defensa del enemigo.

\*Inferno: 10SP iniciales, +5SP por nivel. El equivalente de fuego de Tinieblas: revienta a grupos de enemigos, pero inútil y absurdamente costoso en combate individual. Puede encender a los enemigos, causando un 50% de daño adicional (!), y la misma magia aumenta el daño y el rango por nivel, aunque no sea una mejora tan notoria. Los niveles también aumentan la capacidad de encender a tus enemigos, cuya fórmula es  $10+(10*\text{nivel})\%$  (o, lo que es lo mismo, empieza con un 20% y obtiene un 10% adicional por cada nivel por encima del primero...).

\*Escudo mágico (Escudo mgc): 8SP al inicio, +4SP por nivel. Similar al buff de la Sacerdotisa, aunque su valor numérico es menor ( $10*\text{nivel}$ ). Lo que convierte a esta magia en una muy potente es su efecto secundario: funciona como el escudo de los Guerreros y Dragonutes, pudiendo ignorar mayoritariamente, sino por completo, el daño físico. Esta probabilidad ronda los 8% por nivel. Aun así, esta habilidad NO afecta tu resistencia a la magia. Al parecer, funciona sobre todos los héroes en partidas multijugador. Ni idea si se acumulará con la habilidad Escudo del Guerrero o el Dragonute.

\*Meditar: Pasivo. Aumenta el índice de regeneración de SP. Aunque técnicamente puedes mandarte con unos pocos y baratos consumibles, una buena regeneración de SP te puede salvar en más de una ocasión. Y, para los tacaños, una buena cantidad de G.

## #2.5 Luchador [L2]

Atributos Iniciales: 16/17/5/12

En español, "Peleón". Fácilmente, la traducción más tonta de las clases. En fin. El Luchador es el equivalente al Pícaro o Asesino de otros juegos de RPG: hace enormes cantidades de daño en combate cercano, dispone de gran movilidad y sus múltiples habilidades pasivas lo convierten en el personaje de progreso más radical. Sí, tiene poca defensa, y sí, pueden matarlo de todas formas, pero ¿cómo matar algo si te mata primero?

El Luchador, como cualquier personaje cuerpo a cuerpo, posee un arsenal de

habilidades pasivas, siendo sus Armas las únicas activas.

Ambas armas son útiles, tienen sus pro y contras. El cuchillo hace más ataques por nivel y, a la larga, es el arma que inflige más daño; la garra, por otro lado, hace más daño sin cargar, y otorga una mayor movilidad, siendo versátil de todas formas. Tu elección de arma depende solamente de vos.

Habilidades:

\*Garras: El arma que más daño hace en cada golpe, y causa un retroceso mayor. Al liberar el ataque cargado golpea tres veces, empujando a enemigos que encuentra en el camino. Dado que la distancia recorrida se mantiene igual con independencia del nivel, liberar una carga de nivel 1 puede ayudar en muchas situaciones para escapar. Por último, algunos sets para Luchador requieren el uso de garras (y los que no tienden a ayudar, de todas formas, a estas).

\*Cuchillo: Aunque parezca más rápido que la garra, ataca a la misma velocidad que esta. Los cuchillos no tienen un retroceso elevado, por lo que podrías sufrir un poco al inicio, cuando tu Luchador agote sus SP: menor retroceso, mayor cercanía de otros enemigos. Incluso el rango del cuchillo de por sí es malo, pero gracias a que los desarrolladores quisieron darle otro enfoque en el juego. Su habilidad cargada es similar a un giro (bueno, es un giro), que aumenta la cantidad de golpes infligidos por nivel. Así, con un buen equipo y algo de creatividad puedes transformar a tu Luchador en la máquina perfecta de matar.

\*Evadir: Teóricamente debería aumentar la evasión del Luchador. No parece funcionar de ninguna manera, así que no recomiendo que se aumente. Si se quiere mayor evasión basta con aumentar la Destreza.

\*Crítico: Pasivo. El daño crítico es siempre el doble del que haría un golpe normal. Todos los personajes tienen alrededor de 2% iniciales de hacer daño crítico. Esta habilidad aumenta esa posibilidad en 2% por nivel. Combina con cualquier arma, aunque dado que el cuchillo golpea más veces por cada nivel en una carga, resulta todavía más letal con este.

\*Contraataque (Contador): Pasivo. Esta habilidad permite contraatacar a cualquier enemigo cuerpo a cuerpo, infligiendo 4 veces tu Fuerza, por lo que un Luchador con 200 en esta estadística haría 800 de daño (jijiji). El daño causado por esta habilidad perfora la defensa del enemigo. Nunca erra. Algunas personas en GFAQs dicen haber utilizado esta habilidad conjuntamente con muchísima Vitalidad y 250 de Fuerza. No lo he probado yo, tampoco me parece tan poderoso como un Luchador normal con Garras o Cuchillo, pero no pierdes nada intentándolo.

\*Agallas: Al perder la mitad de su vida máxima, el personaje con esta habilidad gana un buff de +20 ataque y defensa por nivel, con un +20 extra en el último nivel, resultando en un total de +160 a ambos. El buff dura 20 segundos todos los niveles. El daño agregado, lógicamente, es multiplicado al realizar un crítico. Esta habilidad ha sido investigada en detalle, arrojando muchísimos datos útiles, pero no los pongo aquí porque esta guía intenta servirle a cualquier persona, y el 90% se marearía con tanta información (no exagero). De cualquier manera, recomiendo subirla con cualquier Luchador (salvo uno concentrado en Contraataque, claro está).

\*Aturdir: Pasivo. Con esta habilidad, cada ataque tiene una posibilidad de aturdir a un enemigo, dejándolo paralizado y a la merced de tu Luchador. El primer nivel otorga una chance de 5% de paralizar durante 3 segundos. Cada nivel aumenta un 2% y un segundo adicional. A la larga, tu personaje aturde cada cosa que ve, por no decir el prolongado tiempo de este aturdimiento. Si no fuera por la enorme eficacia de la habilidad Crítico, convendría maximizar esto cuanto antes, pero es lindo saber que lo único que tu personaje no matará muy

probablemente será aturdido.

\*Curar: Pasivo. Regenera tu personaje lentamente (y a tus aliados, si tienes alguno). Más niveles aceleran la tasa de regeneración. ¿Cómo funciona? Básicamente, por cada nivel en esta habilidad, se tarda menos tiempo en regenerar un único HP, pero está activa SIEMPRE. Al inicio no lo vas a notar tanto, pero si lo subes a nivel 4 o más vas a sentirte muy agradecido por tenerla. En el nivel maestro (7) recuperas 100 HP cada minuto, aproximadamente.

Una nota más respecto al Luchador: si sabes inglés y sos un powergamer, te recomiendo visitar la guía de Skater Sirian, presente aquí, en GameFAQs. Es la fuente de información más completa sobre este personaje. Si no, puedes mandarme un mail para que te ponga al tanto, buscá la sección de Contacto al final de la guía.

## #2.6 Mago Oscuro [MO2]

Atributos Iniciales: 10/9/21/10

El otro lanzador de conjuros del juego. Puede ser jugado de tres maneras diferentes: como usuario de Vara, como cambiaformas y como un simple mago. Las primeras dos son más difíciles, especialmente para novatos, pero la opción está, y resulta un desafío excelente para jugadores expertos en SS2.

Los Magos Oscuros especializados en sus hechizos tienen una amplia variedad de donde escoger, la mayoría de las cuales inflige daño mágico de oscuridad, salvo por una que recurre al veneno y por otra que realiza daño de tipo físico, a pesar de utilizar la Inteligencia del mago para ello.

Más detalladamente:

\*Vara: Tiene tres usos: hacer retroceder a los enemigos si se es, principalmente, un usuario de magia; permitir al cambiaformas usar mejores bastones; y, por último, combatir usando bastones, sin transformarse. En este primer uso, puede servir de algo, pero me parece más útil, si el objetivo es que el personaje sobresalga en magia, que se inviertan más puntos en ellas, en lugar de alguno aquí. En el segundo caso, es necesario para un cambiaformas utilizar bastones, principalmente al inicio, cuando las transformaciones son débiles, pero más adelante sigue siendo útil esta habilidad para cargar mejores Varas (solo es necesaria hasta nivel 5, en este caso). Por último, las varas PUEDEN ser armas muy poderosas y acabar con múltiples enemigos con relativa facilidad, aunque sigue siendo algo que no recomiendo a novatos.

\*Aliento Demoníaco (Demonio): 2SP iniciales, +1SP por nivel. Se parece a Fuego de la Hechicera, aunque no perfora a los enemigos, sino que explota al chocar con uno, dañando a todos los enemigos en un área pequeña. Si el proyectil no toca a un enemigo o muro, nunca va a explotar. El tamaño del proyectil aumenta con el nivel de la carga, junto a la distancia máxima recorrida y el daño realizado. Aliento Demoníaco es débil frente a enemigos en línea, porque solamente el de más adelante es golpeado. Debido a esto, mayores niveles pueden incluso debilitar el poder contra grupos, dado que el radio de la explosión jamás aumenta. Por otra parte, un proyectil más grande garantiza una mayor posibilidad de golpe, dado que los enemigos son estúpidos y difícilmente esquivan algo. Por su bajo coste de maná y su elevado daño sigue siendo, pese a todo, extremadamente recomendable.

\*Veneno: 4SP al comienzo, +2SP por nivel. Se parece en gran medida a Chispa de la Hechicera. El Mago Oscuro invoca una nube venenosa que afecta a todos los enemigos de en frente. Cada nivel adicional aumenta su daño y, en menor medida, su rango. Cada enemigo recibe la misma cantidad de daño. Obviamente, tiene probabilidades de causar envenenamiento. La posibilidad de envenenar a un enemigo es de 15% al nivel 1, con un 10% adicional por nivel. Ni el daño ni la

duración del veneno depende de la Inteligencia del personaje o el nivel de la carga.

(NOTA: El envenenamiento que puede causar este poder es más débil que el normal. De todas formas, es más útil contra enemigos con muchos HP, porque sigue siendo daño porcentual. A largo plazo matarás a hordas de enemigos con esto, pero es más probable que sea por el daño inicial que por el veneno.)

\*Tinieblas: 10SP al inicio, +5SP por nivel. Canaliza las energías místicas del Abismo, en forma de anillos de una materia espiritual verdosa. A efectos de juego, golpea a todo lo que está en su radio, digamos alrededor del Mago Oscuro. Cargando niveles más altos del poder aumenta el daño ocasionado y, en menor medida, el rango del hechizo. El daño no ocurre de manera instantánea, y el tiempo de carga es mucho mayor al de otros poderes. Debido al enorme coste de SP (especialmente considerando que las mazmorras son grandes) es malo contra enemigos individuales, pero puede despedazar grupos sin mucho esfuerzo. Además, admitámoslo: dominar la misma oscuridad suena muy genial.

\*Morfeo: 6SP, +3SP por nivel. Supongo que el nombre está mal traducido, pero es más fácil mantener la traducción en este caso. Permite al Mago Oscuro cambiar de forma, adquiriendo su Fuerza y la mitad de sus otros atributos. Los monstruos normales no te atacan mientras estás transformado (obviamente, yo tampoco dudaría, siendo esqueleto, de esa pasta azul correteando por el Cementerio). Al atacar a uno de estos bichines este se enoja y entra en combate con vos, pero de forma individual. Cuando te transformas mientras peleas los monstruos finalizan su acción actual (como ir hasta donde se encuentra el Mago Oscuro o atacarle) y se quedan quietos, hasta que les pelees de manera individual. Técnicamente, por estas propiedades, podrías pasar de muchos monstruos difíciles sin problemas. Lo malo es que no puedes castear ninguna otra magia o atacar con un golpe cargado de la Vara mientras imitas la forma de un monstruo. La duración es de 1 minuto aproximadamente en todos los niveles, aunque he notado un aumento leve en la duración. Cada nivel posee su propia forma (dado que sería aburrido ser un hombre-pasta). Además, cada monstruo tiene sus propias velocidad de ataque, defensa y resistencias. Las resistencias y la defensa NO se suman con estas, son REMPLAZADAS; además, tu arma es ignorada POR COMPLETO (aunque sus efectos mágicos sí son considerados).

\*Danza de la daga: 3SP, +2SP por nivel. Crea una daga que gira alrededor del Mago, y ataca a un enemigo cercano. Antes de poder atacar otra vez tiene que volver hasta la ubicación del invocador. Tarda entre 0.5 y 1.5 segundos en atacar, dependiendo de qué tan lejos se encuentra el objetivo. La daga puede atacar hasta cerca del rango visual. Puede golpear hasta 3 veces al primer nivel, y una vez adicional con cada nivel por encima de este. Una vez infligidos todos los ataques desaparece. El nivel también incrementa el daño causado. El rango nunca aumenta. Se puede cargar una nueva daga mientras exista una presente, pero no se puede castearla hasta que no desaparezca, tras haber usado todos sus ataques. El daño, como cualquier magia de ataque, es determinado por la Inteligencia del mago, pero se considera físico, debido a la naturaleza del conjuro, por lo que los enemigos con gran armadura reducen su daño de manera significativa. Los enemigos con poca armadura caen con facilidad ante este conjuro. Por su relativa independencia del mago, podría ser utilizada para acabar con bosses (dedicándote únicamente a evitar los ataques y recasteando cada vez que sea necesario).

\*Agotar: 3SP, +2SP por nivel. LA habilidad curativa del mago. Invoca una especie de murciélago que se adhiere al enemigo, durante aproximadamente un segundo. Después realiza el esperado daño, y el Mago Oscuro recupera HP basados en un porcentaje del daño causado. Tras experimentar mucho con esta habilidad he llegado a la conclusión de que existe algo de aleatoriedad en esta vida recibida, pero es aproximadamente el 10% del daño causado (usualmente un poquito menos). El porcentaje no parece aumentar por nivel de carga, pero con

una Int elevada, al aumentar el daño, lógicamente, aumenta la cantidad de HP recuperados. Por su tiempo de espera, es recomendable lanzarlo lo antes posible, y cargar mientras el proyectil se encuentra adherido al enemigo. Inicialmente el daño causado por este poder, y la vida recuperada, son insignificantes, pero con cada nivel de carga aumentan considerablemente.

\*Meditar: Pasivo. Aumenta el índice de regeneración de SP. Aunque técnicamente puedes mandarte con unos pocos y baratos consumibles, una buena regeneración de SP te puede salvar en más de una ocasión. Y, para los tacaños, una buena cantidad de G.

## #2.7 Ninja [N2]

Atributos Iniciales: 13/18/7/12

El Ninja es, como puede esperarse, el personaje más rápido de todos. Su velocidad de ataque tampoco está mal, y ambas de sus armas son muy buenas. Su combinación de habilidades lo convierten en un personaje versátil, con un buff, un debuff, una magia de daño y varias pasivas.

En Internet he visto que es armado casi siempre con Espada, dado que, como el Luchador con su cuchillo, golpea más veces por nivel de carga, aunque no conozco la fórmula. De todas formas, el Cuchillo es igualmente bueno, y depende del gusto del jugador.

Habilidades:

\*Espada: El arma cuerpo a cuerpo del Ninja. Al cargarla, realiza con ella un giro a toda velocidad, haciendo daño y empujando a los enemigos en un área pequeña alrededor de sí mismo. Cada nivel de carga aumenta la duración.

\*Cuchillo: El arma a distancia del Ninja. Al cargar el ataque dispara cinco cuchillos, que se reparten en diferentes direcciones. Sin cargar el Ninja apunta de forma automática. Para que un único enemigo se coma todos los cuchillos conviene acercarse y soltar la carga desde cerca, puesto que empiezan cerca los cinco.

\*Crítico: Pasivo. El daño crítico es siempre el doble del que haría un golpe normal. Todos los personajes tienen alrededor de 2% iniciales de hacer daño crítico. Esta habilidad aumenta esa posibilidad en 2% por nivel.

\*Rakuyou: 8SP iniciales, +4SP por nivel. Arroja objetos a cada enemigo alrededor del Ninja. Cada nivel aumenta el daño del poder y, en menor medida, su rango. No es afectada por la habilidad Crítico. Si se quiere centrar en este poder es mejor dejar de lado las armas por completo, y concentrarse en subir Inteligencia. La posibilidad de aturdir no ha sido descifrada, pero lo que sí se sabe al respecto es que se mantiene igual con el paso de los niveles.

\*Kanegui: 6SP, +3SP por nivel. Los enemigos cercanos al Ninja son paralizados, sin poder moverse, pero pueden atacar con normalidad. Niveles adicionales aumentan el radio de efecto, y la duración de la skill. No funciona bien con los cuchillos cargados (puesto que a distancia no pegan todos los golpes), pero sí con los ataques normales con cuchillo.

\*Idaten: 8SP, +4SP por nivel. Dura aproximadamente 1 minuto en todos los niveles. Cada nivel incrementa más la velocidad de movimiento. La velocidad de ataque no resulta afectada.

\*Kawarimi: Pasivo. Esta habilidad te da una chance de volverte invisible después de ser golpeado. Ser invisible no garantiza inmunidad al daño de ningún tipo, pero se puede atravesar a los enemigos. Es posible seguir golpeando a los enemigos sin perder la invisibilidad. La chance de hacerse invisible en lvl 1

es del 45%. Cada nivel adicional garantiza un 5% más de probabilidades, hasta un máximo de 75%. La duración de la invisibilidad es siempre de aproximadamente un segundo. Recomiendo subirse al menos un punto aquí si se usa espada. Si se usa Cuchillo o Rakuyou, mejor llenar esta habilidad cuanto antes (en el caso del Cuchillo, es la tercera prioridad, detrás de la misma arma y Crítico). Lo malo de esta habilidad es que los enemigos siguen mirándote, por lo que no puedes, de ninguna manera, correr a sus espaldas y golpearles (ver Ansatsu a continuación).

\*Ansatsu: Pasivo. Aumenta el daño al golpear por la espalda en un 33% por nivel. Muy útil al jugar con amigos.

## #2.8 Sacerdotisa [S2]

Stats iniciales: 12/10/15/13

En español, Clérigo, pero como es mujer, y Sacerdotisa se lee mejor...

Es el personaje más versátil incluido en el juego, pudiendo personalizarse más que ningún otro. No profundizaré mucho aquí, pero para resumir puede sobresalir en combate cuerpo a cuerpo, resistir grandes cantidades de daño Y atacar con magia. Y a esto se le suman un arsenal de buffs y la capacidad de curarse. Y a esto se le añade que todas sus magias no ofensivas funcionan en todos los demás jugadores.

Puedes elegir entre un arma o magia (Vara, Azote o Aura luminosa), invertí 1-3 puntos iniciales en Curar y el resto lo repartes entre Bendecir y Meditar. En unos pocos niveles tienes uno de los personajes más demoledores sin mucho esfuerzo.

Sus habilidades son:

\*Vara: Avanza un poco al utilizar golpes cargados, y causa retroceso, aunque es menos útil que para los demás magos en este sentido: si lo que buscas es hacer daño mágico, Shining Aura mantiene a los enemigos a la distancia necesaria. Por otro lado, no es del todo mala. El problema es que el Azote es MUCHO más potente.

\*Azote: El arma más poderosa de la Sacerdotisa, los Azotes poseen el mayor daño encontrado en armas de todo el juego, y cuando la Sacerdotisa carga puede golpear dos veces: una al comenzar el ataque y otra al terminar. Visualmente, da un especie de roll hacia adelante. Mi opción preferida para utilizarla en daño físico.

\*Curar: 8SP al comienzo, +4SP por nivel adicional. Una de las dos únicas habilidades que permite recuperar HP en el juego, y es la única que lo hace de forma activa. Cada nivel permite recuperar una cantidad de HP mayor, siendo 30/50/90/150/230/330/500. De esta manera, un personaje con 1/999HP puede ser totalmente recuperado con solo dos usos de este poder a máximo nivel, en vez de tener que esperar a regenerarse de forma pasiva (lo que tomaría, también en máximo nivel, casi 10 minutos (!)) por la habilidad del Luchador o del Arquero, y dejando completamente inútiles a los objetos curativos.

\*Proteger: 6SP, +3SP por nivel. Buff que aumenta la defensa de la Sacerdotisa (y de tus aliados, si juegas con alguno) en 20\*nivel. Es útil, pero si no juegas con amigos esta habilidad puede esperar.

\*Resistir (Res mágico): 6SP, +3SP por nivel. Como el anterior, pero en lugar de aumentar defensa aumenta la resistencia a cada magia, y en 10\*nivel. Es todavía más útil, porque mientras más avanzas, más magos hay, y los que no son magos probablemente sean asesinados antes de que te lleguen a golpear, pero no es de primera urgencia.

\*Bendecir (Benedicia): 6SP, +3SP por nivel. El mejor buff de todos, porque aumenta todos tus atributos en 8\*nivel. Hay una razón por la cual considero a la Sacerdotisa como uno de los personajes físicos más poderosos del juego, y es esta. Si no entiendes lo brutal que es, pensalo así. Al subir de nivel te dan 4 puntos para distribuir en tus atributos, que son 4. Al elevar a todos en 8 por cada nivel cargado, te sumas efectivamente estadísticas como si fueras 8 niveles más alto. Además, si tienes alto Meditar esta habilidad TE DARÁ SP, en lugar de quitártelos. Tienes que tratar de tener esta habilidad en nivel 7 cuanto antes.

\*Aura Luminosa (Shining): 8SP, +4SP por nivel. La única magia ofensiva de la Sacerdotisa, y es excelente. Invoca un escudo mágico de luz alrededor de tu personaje, que hace daño de forma constante a todo lo que tocas. Cada nivel cargado aumenta el daño infligido, igual que tu Inteligencia. Si puedes utilizar Bendecir antes de utilizar esto, el daño se ve aumentado notablemente. Dura aproximadamente 4 segundos en todos los niveles, y no puedes cargar la habilidad antes de que su tiempo se agote. Por último, los enemigos normales no pueden golpear mientras son golpeados, así que puedes aprovecharte mucho de esto.

\*Meditar: Pasivo. Aumenta el índice de regeneración de SP. Más útil que nunca en una Sacerdotisa (sobre todo si planea ir por daño físico). No dudes en invertir varios puntos aquí.

## #2.9 Conclusión [C2]

No hay opción errada. Cualquier personaje es bueno en un determinado campo, y tiene sus complicaciones en otros. Si quieres pasarte el juego sin mucha estrategia, resistiendo golpes y entregando muchos más, las mejores opciones son el Dragonute o el Guerrero. Si buscas hacer el mayor daño físico en el juego, el Luchador es la mejor opción. El Ninja y el Arquero oscilan en algún punto medio. La Sacerdotisa puede realizar un daño más que decente y recuperarse totalmente con facilidad, además de bonificarse con diferentes buffs, o simplemente destrozarse todo con su Aura Luminosa. El Mago Oscuro también puede especializarse en las magias que más te gusten, y aplastar a miles de enemigos con escasa resistencia. La Hechicera no es distinta en este aspecto, salvo porque lo hace con daño elemental (o físico, si utilizas la magia más OP del juego: Tempestad).

En fin. La decisión es tuya. Ya sea porque te guste el físico de un personaje, o porque su potencial te seduzca, no pierdes nada probando. Así que adelante. Por último, en Construcción Avanzada de Personajes [CAP4] puedes encontrar más al respecto, pero quedas advertido: puede contener spoilers (\*detalles que pueden arruinarte el juego hasta cierto punto, especialmente si no lo has ganado todavía).

+-----+  
|3. Campaña paso a paso [CPP3]|  
+-----+

Antes que nada, como en cualquier RPG de acción, existe una línea histórica. En ella se trata la trama principal, se conoce parte del trasfondo del juego y se enfrenta a los diferentes Jefes (o Bosses; repito: son términos intercambiables).

Pero un juego que solo conste de las misiones principales es bastante raro en este género, y gracias a Dios Shining Soul 2 no es la excepción. Existen misiones secundarias que "aderezan" el juego, aumentando el potencial de jugabilidad y profundizando aún más en las vidas de los personajes (aunque casi nunca se trata algo serio o se conoce algo del pasado de estos).

Existen dos tipos de misiones secundarias: las que se realizan en un

determinado nivel (como encontrar un objeto para un personaje) y las que se llevan a cabo en un lugar diferente de los principales, a veces no portando una verdadera misión ni profundizando en nada el trasfondo. A esta última categoría pertenece el Pozo de la Abuela Colita, por ejemplo, que no es más que un nivel aislado de la trama principal.

Ahora vamos a la organización per se: las diferentes mazmorras son señalizadas con números si pertenecen a la línea principal; las que son secundarias y totalmente opcionales serán tituladas con una letra. Por último, antes de hablar de cualquier mazmorra explicaré el propio Castillo Klantol. Si solamente estás aquí porque te has atascado en algún lugar, es mejor que utilices el buscador con las letras y números señalizados en el índice. Así, te evitas tener que leer un montón de cosas que no te hacen falta...

Y lo último antes de empezar: si es tu primera vez jugando, es mejor que leas lo que sigue a continuación:

Apenas empiezas, se ve un libro. Si ya lo has visto antes y lo quieres saltar pulsá Start. En cuanto pase la primera parte de la historia, aparece una Pasta. Matala espameando golpes (\*golpeando sin parar). En cuanto la mates, subes un nivel. Si planeas jugar con un personaje físico, aumentá 2 a Fue., 1 a Vit. y 1 a Des., y gastá el primer punto de habilidad en tu arma. Si sos un mago, aumentá 1 a Fue., 2 a Int. y 1 a Vit., y el primer punto en Demonio (si sos el Mago Oscuro) o Fuego (si sos la Hechicera). Si sos la Sacerdotisa, es fundamental que te decidas por luchar física o mágicamente. Dependiendo de tu elección, subes de una de las dos formas recién dichas, pero gastas tu primer punto en Vara o en Azote, dependiendo de tu gusto. Si vas a usar Aura Luminosa ("Shining"), no importa todavía, porque vas a tardar en encontrar ese libro. Lo verdaderamente importante es que aumentes tus atributos de forma correcta.

En los siguientes niveles, recomiendo que aumentes tus atributos de esa manera (pero dejá de subir tu Fuerza con magos cuando llegues a 60 o 35, dependiendo de si sos una Sacerdotisa o no; esto es para usar armaduras buenas para magos, más no hará falta, después el punto adicional que te sobra por nivel lo metes en Vit. o Int.). Al menos, con tu primer personaje. Con el segundo recomiendo desprenderse de estas cosas y experimentar por tu propia cuenta lo que te gusta. Encontrá tu equilibrio. Probá cosas nuevas. Y mucha suerte, porque cada personaje es un nuevo viaje. Ahora sí, vamos con la guía.

```
+-----+
|3.0 Castillo Klantol [CK3]|
+-----+
```

Recibiendo el consejo de Deatharte, el Rey te ha pedido que busques a su hija en el Fuerte Goblin. Si usas un personaje femenino nadie lo notará, y te tratarán de hombre siempre que seaposible.

Ahora mismo estás en el Castillo Klantol, en la Sala de Trono. Antes de explorar en detalle, te recomiendo que empieces por familiarizarte de a poco.

En primer lugar, existe un pasillo que conecta la Sala de Trono con la salida. Para no explicar las cosas al revés, te pido mejor que abandones el castillo bajando en línea recta. Una vez afuera...

.0A Afueras

Esto vendría a ser como un patio de Klantol. Hay gente a ambos lados. Girando alrededor de un árbol se encuentra un nene, Wanby, quien parece admirarte. Abajo se encuentra un anciano, y del otro lado del camino está un hombre que parece obsesionado con una fogata mágica. No es necesario que le hables. Lo que él explica es que tu resistencia natural a algún elemento en particular aumenta al exponerte a ese elemento. Esa fogata en particular no hace daño alguno, pero tu resistencia PUEDE aumentar, y VA a hacerlo si te mantienes sobre ella el tiempo necesario. Como es una fogata mágica (y es la única), solamente puedes aumentar tu resistencia al fuego hasta 20 a través de ella. En realidad, un solo punto de resistencia no sirve para nada, pero 20 HACE una diferencia. Si tienes algo de paciencia, puedes dejar a tu personaje quejándose por estar

parado sobre el fuego mágico por algunos minutos hasta que su resistencia se eleve hasta 20. Si no, puedes dejarlo haciendo eso mientras comes o tomas algo, lees o algo de por el estilo.

Si tu resistencia al fuego tarda mucho en aumentarse, es posible que encuentres el Anillo de juguete en el suelo, próximo a Wanby. No es muy útil, pero sirve al comienzo. Te recomiendo que lo utilices por una o dos Mazmorras, y que después se lo devuelvas a Wanby. A la derecha hay una entrada que lleva a la Taberna. Si no estás desesperado por pelear, es mejor que empieces por explorar esta zona.

#### .0B Taberna

La taberna tiene un salón principal, donde puedes encontrar a un trovador ambulante, a los lugareños de siempre emborrachándose, al tabernero y a Zavi. Zavi es un coleccionista estúpido que te intercambia cartas raras a cambio de varias cartas comunes. No siempre te servirán estos tratos, pero más adelante ofrece cartas MUY difíciles de conseguir, así que conviene que les cambies todas. A un lado se encuentran unas escaleras que te llevan hasta una habitación con una cama. Para dormir en ella tienes que hablar con Ángela, la nena de pelo celeste. Descansar en la cama te recupera por completo, y esto incluye tus HP y tus SP. Volvamos afuera. Es hora de visitar el interior del Castillo otra vez.

#### .0C Entrada al Castillo

Apenas entras, se encuentra una habitación muy pequeña. Aunque no se note a simple vista, puedes caminar a través del negro de los costados. Estos son pasillos que llevan a dos alas, por lo que la habitación tiene una forma así: "--+". En cada ala existe una puerta que lleva hacia abajo, y si sigues en línea recta puedes encontrarte con personas con quienes hablar.

Regresando a la habitación del centro, es hora de que subas.

#### .0D El Salón Comercial

Esta habitación dispone de seis puestos que ofrecen diferentes cosas. Vamos de izquierda a derecha. La primera es una Adivina. Ella "identifica" objetos. Para quienes no han jugado Diablo, los objetos sin identificar son objetos mágicos, señalizados en SS2 con un signo de pregunta rojo. Como nuestro personaje no tiene idea de qué objetos mágicos existen en este mundo, y jamás va a aprender, debemos hacer una de dos cosas con ellos: llevarlos a esta especialista o utilizar pergaminos valiosos. Los pergaminos valiosos valen 200G cada uno, y se venden al azar en la tienda que veremos a continuación. La especialista nos cobra un valor relativo al momento de la historia en que estamos, por lo que primero es mucho más barato, y luego es absurdamente más costoso. Por esta razón, recomiendo comprar TODOS los pergaminos posibles y almacenarlos, e ir identificando los objetos con la especialista SIEMPRE, hasta que, por lo menos, salga 1500G identificar algo con ella. Suena extremista, pero vas a ver que así se aprovechan mejor.

Retomando, inmediatamente a la derecha se encuentra un comercio dirigido por una mujer y sus dos hijas. Aquí se compran todos los consumibles. Las hierbas, gotas y aguas de curación (que llamaré "pociones" de ahora en adelante) sirven para recuperar HP, mientras que las lágrimas de diosa y los rayos de esperanza recuperan SP. El antídoto te recupera del envenenamiento, pero jamás le he encontrado una utilidad a esto en particular. Las alas de ángel te devuelven a la ciudad, y dejan a un ángel que te llevará de nuevo a la acción justo donde las usaste. Siempre tienes que llevar una de estas con vos. Los otros dos objetos cuyo stock es ilimitado son el Retorno del Alma, que se usa en multijugador para revivir a un compañero, y las granadas, cuya utilidad será discutida cuando lo vea conveniente. Hay tres espacios más abajo que ofrecen productos de stock LIMITADO al azar. Si ves una manzana o un pergamino, COMPRÁ. Si no, seguí tu propia intuición. Las manzanas sirven para obtener dinero dándoselas a un loco obsesionada con ellas. Hablaremos de él más adelante.

El tercer puesto a la derecha es un Banco. En este juego, el Banco es quien

sale perdiendo. Te ofrecen de forma gratuita almacenar hasta 15 objetos, que pueden ser G. Para desbloquear espacios adicionales, debes pagar cada vez más dinero, pero una sola vez por cada grilla de 15 espacios. Esto sale 500/1000/2000/4000, dependiendo de la vez, que parece una fortuna ahora mismo, pero el dinero termina teniendo una utilidad limitada más adelante, y te cae un montón regalado. Eso sin mencionar que algunos objetos mágicos se venden a más de 10000g. Con algo de suerte, jamás vas a tener problemas con esto.

En fin. A la derecha se encuentran dos comerciantes y el herrero. El primero de ellos te vende armas, mientras que el otro te vende armaduras. Como con la mujer de los consumibles, tienen un stock infinito de ciertas armas y armaduras, respectivamente, aunque estas se modernizan con el paso del juego. El de armas jamás tiene utilidad a no ser que seas un mago rico que quiera probar un nuevo libro de conjuros que no le cae. El de armaduras puede servir si tienes MUY mala suerte y no encuentras nada útil, pero lo mejor es reintentar una Mazmorra y no perder todo tu tesoro (especialmente, al comienzo). Como nota agregada, la Sacerdotisa adquiere magias de formas alternas por aquí, cambiando el stock entre realizaciones de mazmorras. Más abajo de todo se pueden encontrar armas o armaduras mágicas, pero NUNCA las compres, a no ser que seas DEMASIADO rico. Son estúpidamente caras. Puedes encontrar cosas iguales o mejores, y GRATIS.

Bueno, ya habrán visto lo tacaño que soy con estas cosas, pero bueno. No es que el banco te oblique a usar tu plata. Solo hay dos usos para la plata al final del juego. Uno es el hacer más G. Sin G, no puedes hacer más. Así de fácil. El otro, que es la razón para hacer todavía más G, es el Herrero. Parece que la probabilidad de que te dé un mejor equipo está directamente relacionada a la cantidad de dinero que estemos dispuestos a pagar, y el límite es 100000G, así que...

Pero, para resumir, para forjar se necesitan tres materiales: estos pueden ser Escamas, Huesos, Mitrilos, Materias Oscuras o Ohirialcones. Las combinaciones son sencillas: Escamas y Huesos no se combinan bien con las otras cosas; conviene usarlas apenas las consigues, al comenzar el juego, para obtener equipos buenos. Caen en desuso rápido, más o menos al llegar a la tercera o cuarta mazmorra, pero antes de eso brillan. Los últimos tres materiales, por otro lado, se pueden combinar con total libertad entre sí. La calidad del equipo forjado depende, más que de ningún otro factor, de la calidad de tus materiales: cuanto más adelante del juego caigan, más poderoso será el equipo forjado con ellos. Además, si cae de un enemigo más poderoso individualmente, es mejor (por ejemplo, una Escama de una Pasta Eléctrica es mejor que una de una Pasta común). Por ende, a veces es conveniente combinar rápidamente los materiales obtenidos, para sacar provecho de los objetos cuanto antes. Pero ignoren lo que dije recién del dinero: 1G basta para hacer CUALQUIER clase de equipo. Si no estás al final del juego, 1G es todo lo que te va a hacer falta. Por último, cerrando el tema, las Escamas caen de Pastas, Gusanos, Lagartos y Dragones; los Huesos, de Esqueletos de todo tipo y otros muertos vivientes similares; los demás materiales se encuentran en Cofres o al matar cualquier enemigo al azar, aunque el mejor lugar es ese, Cofres.

Repasando. De izquierda a derecha, Adivina, mujer de los productos curativos, Banco, vendedores de armas y armaduras y Herrero. Si buscas vender algo, tienes que hacerlo con cualquier vendedor. Ni la adivina, ni el Banco ni el Herrero están dispuestos a comprar algo de vos.

.0E Más allá...

Ya tienes una buena idea de lo que se hace en el Salón Comercial. Además, como en el salón anterior, existen dos accesos a diferentes alas, por lo que puedes explorar a ambos lados, pero no te quiero arruinar la parte de exploración. El juego también es eso. El Castillo Klantol es una pequeña sociedad amurallada, y conocer esta sociedad te corresponde a vos. Aun así, te recuerdo que el pasillo que conecta la Sala del Trono con la parte de más abajo es una línea vertical totalmente recta, y te cuento que, antes de ingresar a esta, a la izquierda hay una Sala donde gente se reúne a conversar (un chico de aquí ama las manzanas, y

te paga 300G por cada una que le lledes), mientras que a la derecha está la Biblioteca. En esta última habitación, hay un libro de color rojo donde puedes dejar las "Cartas" de los diferentes enemigos. Si no sabes qué son, jugá un poco, y regresá aquí cuando encuentres una. Es algo intuitivo. El caso es que aquí se almacenan, y que estas te revelan todo tipo de datos de los monstruos, tales como sus atributos, sus HP, sus SP, sus resistencias, ¡hasta sus nombres! Y algunas cosas más. Merece la pena intentar...

#### .0F Preparaciones finales

Bien, no es que pertenezca al Castillo Klantol, pero mereces que te oriente un poco más si es tu primera vez jugando.

En cualquier RPG de acción, encuentras cosas que no te sirven para nada. En este en particular, EMPIEZAS con equipo de este tipo. Estas son las armas o magias que no pienses utilizar (si sos un Arquero que solo quiere usar Arco, tu lanza; si sos un Guerrero que piensa especializarse en Hacha, tu espada y tu lanza; y así) y un objeto ubicado a la derecha de todos los demás: el Anillo de fuerza. Este tiene alguna utilidad en multijugador, pero esta guía va orientada a jugar solo, y lo único que puede hacer ese anillo es estorbar.

Una vez hayas vendido esas cosas que no piensas usar, tienes que depositar tu dinero en el Banco. Para hacerlo, hablas con el Banquero, pulsas el botón A en tu bolsa de G y seleccionas el valor. Pulsando A otra vez sin usar ninguna flecha seleccionas la totalidad. Por último, desplazas el cursor a cualquier casilla del Banco, y presionas A otra vez. Listo. Has depositado tu dinero en el Banco.

¿Por qué depositar tu dinero? Bueno, como en muchos otros RPG, al morir pierdes dinero. La mitad de él. Y es mejor que te construyas el hábito de guardar tu riqueza desde ahora. Además, guardar el dinero en el Banco tiene el beneficio adicional de que tienes un espacio extra en el inventario. Y no solo eso: siempre que necesites comprar algo, y no tengas dinero a la mano, este es extraído de forma automática del Banco. Así que ni siquiera pierdes practicidad.

Una cosa más. Volviendo al inventario, deberías tener un ala de ángel y cuatro hierbas. Para no tener que abrir el inventario en medio de un combate (que NO congela el tiempo), recurrimos a una opción del juego: "equipar" consumibles.

Para hacerlo, se debe pulsar el botón A en un objeto a la vez, mover el cursor hasta uno de los espacios naranjas de la derecha y tocar el botón A de nuevo. Si aparece el símbolo del objeto junto al número de estos, es que lo hemos hecho bien. Ahora puedes usar estos objetos pulsando el botón B, estés donde estés (aunque el ala solo puede ser utilizada en una mazmorra, lógicamente, y las hierbas no puede ser usadas sino estás dañado primero).

Lo que sí, para decirle al juego qué objeto queremos usar, existe un recuadro naranja oscuro que se desplaza al presionar el botón R. El objeto usado con el botón B es siempre el recuadrado de esta manera.

Adicionalmente, puedes cambiar de arma/magia en cualquier momento con el botón L, cuyo objeto activo está señalizado con un recuadro idéntico.

Ya puedes ir afuera del Castillo, descendiendo en la misma línea recta hacia abajo hasta salir por completo del mapa.

#### .0G El Mapa del Mundo

Una vez afuera, puedes ver que el Castillo Klantol se encuentra en una isla, y que hay otros dos lugares que puedes visitar. Mientras avanzas en la historia vas a ir desbloqueando nuevos destinos, que van a llamar tu atención de inmediato, así que no hace falta muchas explicaciones aquí.

+-----+

Uno de los destinos posibles es este. Al entrar hay una habitación con dos personas a las que hablar. La de la izquierda parece ser una de las hijas de la mujer que vende los consumibles en el Salón Comercial (¡se manifiesta en dos lugares a la vez!). El caso es que esa nena vende seis diferentes consumibles, y tal y como su mamá le enseñó, siempre tiene provisiones inagotables de los seis. Estos son hierbas, gotas de curación, antídotos, lágrimas de diosa, rayos de esperanza y granadas. No es mala idea recordarlo.

El hombre ubicado a la derecha, que se parece a un tigre blanco, te explica las reglas del Coliseo. No hay razón para que lo haga yo también. Puedes pagarle 100G para participar en un encuentro.

=Consejo=: ¡NO participes de inmediato! Siempre puedes volver aquí cuando hayas completado uno o dos niveles de la historia (o más, incluso). Combatir en el Coliseo NO da experiencia. Solo da objetos, y no siempre son los mejores. Además, al inicio 100G es mucho dinero. Si sos un personaje físico, puedes venir aquí después de pasar la tercera mazmorra para familiarizarte con el lugar y probar suerte; en el rango 3 hay un objeto que te resultará particularmente útil...

+-----+

|3.01 Fuerte Goblin [FG3]|

+-----+

El otro lugar al que puedes acceder es a donde el Rey cree que se encuentra su hija, la Princesa Camila, a quien debes rescatar. Una vez allí, te encuentras a dos goblins hablando. Puedes esperar a que terminen de hablar o interrumpirlos de inmediato. En cualquier caso debes enfrentarte a ellos. No son difíciles, pero son tus primeros enemigos de verdad. Si sos un personaje que usa magia puedes probar tu primer conjuro en ellos. Si sos un personaje especializado en físico, bueno, no estaría mal que probases tu poder cargado. En ambos casos basta con mantener apretado el <Botón A> y liberarlo después de escuchar un sonido que te indica que está listo (cerca a los enemigos y en dirección a ellos, claro).

=Consejo=: Si utilizas un Arma y acabas de liberar un ataque cargado, puedes presionar de inmediato el botón A nuevamente, y realizas un daño mayor, además de causar bastante retroceso. Salvo que pelees contra un enemigo inmune al retroceso deberías tratar de hacer esto SIEMPRE. Lo importante para que funcione es que pulses el botón A lo antes posible, pero después del último golpe de tu ataque cargado.

Una vez hayas matado a ambos goblins, puedes avanzar hacia arriba para enfrentarte a dos pastas y un goblin adicional. Después se abrirá la puerta.

Al otro lado te recibirán dos pastas más. Muy a la derecha hay un pozo donde aparecen tres pastas, una a la vez. Matalas a todas. Vete abajo y a la izquierda. Esa pared se puede traspasar. Rompé la caja. Si cae un objeto lo pillas con el <Botón A>. Vuelves por la misma pared, y vas hacia arriba. Puedes sorprender a los nuevos goblins con una magia o un ataque cargado. Después, sigues hacia arriba.

Hay una construcción. Rompé su puerta, cargá y liberá apenas veas a nuevos enemigos. Uno de ellos es un kobold. Esos monstruos golpean a distancia. Siempre que puedas, matalos primero. Cuando hayas terminado vas para la izquierda y matas a las tres pastas que te reciben. Rompes la otra puerta, ubicada abajo, y vas al patio. Hay un Orco esperándote. Este es tu primer enemigo difícil. Si te hiere, utilizá el botón B para curarte (habiendo seleccionado las hierbas). Debes tratar de mantener distancia. Si sos un personaje físico, liberas un ataque cargado, huyes y repites. Si sos un mago, liberas magia y corres, una y otra vez. Eventualmente morirá.

En el mismo patio hay un Cofre. Rompelo y levántalo que cae de él. Abajo hay otro pozo con tres pastas. Ayudalas a pasar a mejor vida...

Cuando hayas terminado de hacer todo en el patio, entras a la construcción y vas por la otra salida. Esta vez, te diriges por el camino ubicado a la derecha.

Apenas pasas al siguiente nivel, encuentras algo que parece ser una lápida a tu izquierda. Destrozalo. Andá a la derecha y matá lo que te encuentres. Limpiá la habitación contigua, pero NO te vayas todavía. Hay dos cosas que debes hacer antes de continuar. Una, subirte las habilidades y atributos. Si vienes matando todo, tu personaje ya ha conseguido experiencia suficiente para alcanzar un nuevo nivel. Un personaje físico debería mejorar una habilidad Pasiva. Un mago haría un buen uso con Meditar. A esta altura del juego, los SP son un problema para todos, especialmente para ellos. En cuanto a atributos, puedes aumentar lo que quieras. Personalmente recomiendo 2/1/0/1 si haces daño físico, o 1/0/2/1 si usas magia (repito algo que dije más arriba: si usas magia no necesitas más de 60/35 de fuerza, dependiendo de si sos Sacerdotisa o no, respectivamente, y siempre y cuando solo uses magia para pelear...).

Habiendo subido de nivel, puedes ir hacia abajo, pero esta vez por un camino a la izquierda. Hay cuatro pastas y un cofre.

Vuelves a subir, rompes la caja, si cae algo lo agarras, y sigues adelante.

Dos goblins te esperan quietos otra vez. Aprovechate de esto, como siempre. Sigues por el único camino posible, y te encuentras con dos pastas verdes. Cuando las mates, te diriges hacia abajo. Si pegas tu personaje lo más abajo que puedes y te diriges hacia la derecha llegas a un cofre. Pillalo. Regresas a donde recién, e irrumpes en otra construcción. Hay dos kobolds. Si te dan problemas puedes, en lugar de entrar, mantenerte golpeándolos a través de la pared, desde la derecha. Hagas lo que hagas, luego debes cruzar otra puerta y luchar contra 4 goblins a la vez. No importa si quemas mucho SP, matalos a todos, y dirigitelo a la derecha. Otros kobolds.

Cuando salgas por un nuevo lugar te va a recibir muy cariñosamente otro Orco-permití que se reúna con su amigo. Limpia otro pozo de pastas, bajas y romper una caja y subes.

Acabá con los dos goblins azules, pero NO sigas todavía. A la izquierda hay un cofre secreto.

Una nueva conversación. La primera vez, escuchá atentamente lo que dicen. Las siguientes, interrumpí de inmediato, a no ser que quieras comerte mucho diálogo que no se puede saltar con el <Botón A>.

Esta batalla es contra cuatro goblins y un Mini jefe: el Capitán Gully. Mantené un ojo en tus HP y curate si hace falta. Si sos mago, no dejes de usar magia. Si no, ataques cargados hasta el fin.

Cuando hayas limpiado la habitación, andá frente al estante y golpealo hasta romperlo. Caen unas llaves. Agarralas, aumentate nuevos atributos y habilidades, y adelante. Si estás indeciso por qué habilidades subir, bueno, un personaje físico estaría mejor con un nuevo Pasivo, mientras que uno mágico debería mejorar su única magia.

=Importante=: Cuando quieres aprender una nueva habilidad, esta consume un solo punto (una carita feliz). Para mejorarla a nivel 2, requiere dos puntos más, y así, progresivamente. No te asustes si tu primera habilidad no mejora a nivel 2 con un solo punto, la idea es esa.

En el siguiente nivel hay un camino opcional hacia la izquierda. Vete allá de inmediato, para obtener más experiencia y 500G.

Afuera hay cinco pastas. Más adelante, tres orcos. Estos últimos ya no deberían darte tantos problemas como al inicio, puesto que has subido varios niveles. Hay una caja. Rompela y agarrá ese zapato. Volvé al inicio.

Ahora sí, rompé la puerta y entrá. Limpiá las dos primeras habitaciones, bajá,

matá al goblin que se encuentra en tu camino y dirígite al cofre. Después, vuelves abajo y sales por la izquierda. Bajas. Hay otra casa opcional, que contiene un cofre.

Más adelante te esperan cinco enemigos. Cruzá la puerta.

Rompes las seis cajas y limpias el pozo de la derecha. Avanzá y encargate de todos los goblins - una canción va a empezar a sonar. Significa que la siguiente habitación es la guarida de un Boss, el enemigo final del nivel. Antes de verle, pegate al árbol de más a la izquierda, y cruzá hasta el cofre. Si quieres puedes usar tu Ala de ángel para volver a la ciudad, ir a dormir e identificar objetos que hayan caído, pero es totalmente opcional.

El jefe de los goblins solo posee dos habilidades especiales. La primera es un aliento de fuego que dispara en el sentido de las agujas del reloj, tratando de cubrir todo lo que le rodea con este. Cuando se detiene debes bombardearlo con todo lo que tengas. Si confías en tus habilidades también puedes atacarle mientras escupe fuego.

Su segundo poder es dar vueltas a lo loco con su hacha, mientras se mueve. Solo debes correr cuando haga esto. El enemigo sigue la misma secuencia siempre: escupe fuego, gira, escupe fuego, gira, y así.

Sabiendo esto no deberías tener ningún problema en derrotarlo.

Cuando logres acabar con él, se quedará sin aliento y te dará un discurso al estilo de "vi la luz después de nuestra pelea y ahora soy bueno". Lo importante a recordar es que debes llevar las llaves de la estantería cuando vayas al Palacio de Wizari. Ah, y vas a encontrar un cofre dorado a un lado. Pillalo antes de continuar. Por último, pulsas el <Botón A> en el portal.

Hablas con el Rey Marcel, quien te encarga ir al Palacio de Wizari de inmediato, pero te explica que para ello debes cruzar primero el Cementerio del Gigante. Antes que cualquier otra cosa, vete de la Sala del Trono y gastá los nuevos atributos y el punto de habilidad.

Puedes hablar con la anciana de la derecha (ubicada en el cruce de pasillos entre la Sala del Trono y el Salón de Comerciantes) para obtener una misión opcional. Hasta te va a recompensar si lo haces.

Si tomaste el zapato rojo del camino opcional en el Fuerte Goblin, puedes entregárselo a una nena para obtener un Zapato azul. Este solo sirve para venderse... por 500G. ¿Dónde? Vas al Salón de Comerciantes, te diriges por el camino hacia la izquierda, doblas hacia abajo y luego hacia la izquierda, para entrar por la puerta. Adentro hay dos chicas y su abuelo. La chica que lleva dos zapatos de distintos colores es la que recibirá el zapato rojo.

Vendes todo lo que no sirva (como armas, ropa y armaduras que no vayas a usar), incluyendo el zapato azul si lo conseguiste. Identificá todo lo que tenga un signo rojo. Pulsá <Select> para ver si tienen un efecto secundario tus objetos recién identificados. Además, puedes fijarte así quiénes pueden usar ese objeto y si tiene algún requisito (como Fuerza).

Si vas a ir al Pozo de la Abuela Colita y conseguiste algunas Escamas, es mejor que las guardes. También recomiendo guardar cualquier Pergamino valioso (los que identifican objetos) y en general cualquier cosa que creas usar en el futuro pero que ahora solo ocupe espacio.

Si vas a ir al Cementerio del Gigante directamente y tienes menos de tres Escamas, vendelas. Lo demás es igual.

```
+-----+
|3.A Pozo de la Abuela Colita [PAC3]|
+-----+
```

==Nivel opcional==

Ofrece una recompensa genial, y recomiendo que todos la hagan, pero sos libre de ignorarla y seguir adelante, hacia el Cementerio del Gigante.

Cuando hayas terminado de prepararte, puedes partir y seleccionar en el mapa el mal llamado "Pozo Abuela de Colita".

Empiezas en el patio frontal de la casa de la Abuelita. Entrás en ella y la limpias de monstruos. Entre las sábanas puedes encontrar una Pasta bebé... Puedes arrojarla a un enemigo para ralentizarlo o venderla por 10G. Su principal fin, sin embargo, es humorístico.

En fin, sales afuera por la puerta trasera y llegas a otro patio. Hay un pozo custodiado por una pasta verde. Cuando acabes con ella, seguí adelante.

Si sigues adelante por el único camino posible verás un par de murciélagos. Estos bichos poseen MUCHA destreza, así que si sos lento te recomiendo utilizar solo ataques cargados en ellos (o magia, obviamente).

Más adelante hay más pastas, y al matarlas se desbloquea un nuevo pozo con escaleras.

Este nivel es cuadrado. Recomiendo explorarlo entero las primeras veces, hasta que tengas una idea de dónde aparecen todos los enemigos, para obtener el máximo de experiencia. Además, hay un cofre en el extremo derecho.

Al limpiar el suelo, buscá un nuevo pozo ubicado entre los extremos sur y oeste.

Llegas a un lugar que presenta unas elevaciones en el suelo, y algunas pastas te reciben. Más adelante vas a encontrarte con una pasta roja. Estas anzan bolas de fuego, como la Hechicera, así que mucho cuidado. Si te dan problemas, esperá a que ataquen, y luego te abalanzas sobre ellas.

El nuevo pozo aparece cerca. Bajá por él.

Esta vez empezas en el punto izquierdo de una T. Hacia abajo no hay nada. Vete hacia la derecha y seguí el único camino posible. Pillá el cofre, preparate como consideres y avanzá a la final.

Te reciben cuatro pastas de fuego y una eléctrica. Esta última es muy rápida, y puede paralizarte al golpearte, así que muchísimo cuidado. Si tienes problemas para vencerlas, solamente da algunas vueltas alrededor de ellas, hasta que veas que las pastas rojas dejan de disparar bolas de fuego. Esto sucede porque ellas también usan SP, y se pueden quedar sin. Lo mejor de esta estrategia es que muy probablemente imiten una forma compacta, pudiendo aplastarlas a todas en pocos golpes o disparos de magia.

Al finalizar, apareces en la Sala de Trono. Afuera está la Abuelita. Dale las noticias de tu éxito, para recibir un regalo de su parte...

Este es tu primer "Soul". Puede ser Dragón Atómico I o Raijin I. El primero es del elemento Fuego, el otro es de Electricidad. No hay mucha diferencia, dejando eso de lado, y para cuando se note ya vas a tener un Soul de nivel más alto. Al equiparlo en tu personaje, vas a ver que la barra de más a la derecha, que dice "Soul", se llenará mientras más enemigos mates. Cuando brille significará que tu Soul está cargado, y bastará con usar <Select> para liberar tu nuevo poder. Probalo cuando quieras, pero no lo guardes solo para finales. Hay muchos niveles largos en el juego, y no pierdes nada facilitándote algunos encuentros anteriores a los Bosses.

Es muy probable que tengas al menos tres Escamas. Si no es así, puedes volver al Pozo de la Abuela Colita cuando quieras, en algún momento reunirás más. ¿Para qué sirven?

Llevando tres Escamas al Herrero y pagándole 1G (;no le des nada más que eso,

no va a hacer diferencia!) puedes recibir un objeto único. Antes de intentarlo recomiendo guardar la partida.

Si el Herrero falla, no obtendrás nada que termine en "escamas" o "escamada". Si tiene éxito y tu personaje tiene 18 de Fuerza o más puedes equiparlo de inmediato. Bueno, si se trata de un escudo, y tu personaje no es un Dragonute o un Guerrero, no, pero para eso también es que guardaste. Reiniciá sin guardar y volvé a intentarlo, hasta conseguir lo que quieres.

La armadura de escamas no es exactamente de lo mejor, pero brilla en las primeras mazmorras. Si el juego te resulta difícil puedes intentar completar el Set, equipando el casco, la armadura y los guantes (o el escudo, en caso de ser Guerrero o Dragonute). Si te faltan escamas basta con volver a visitar el Pozo de la Abuela Colita.

Un mago que no vaya a especializarse en daño físico no saca mucho provecho de esto, pero el Soul le sirve bastante, así como la experiencia.

Finalmente, es muy probable que hayas subido de nivel por haber derrotado a tantos enemigos. Lo mejor que puedes hacer es mejorar tu arma o magia inicial al nivel 2. Si ya has hecho esto, puedes aprender una nueva magia o mejorar o aprender una habilidad Pasiva, dependiendo del personaje que usas.

=Consejo=: Si tienes hierbas hasta para regalar, puedes llevar cinco a un hombre del Castillo para que las convierta en una Gota curativa. En caso de no querer usar esta última todavía puede almacenarse para después. Ningún consumible se vende bien, así que si se puede reciclar...

El chico que las fabrica se encuentra yendo a la derecha desde el Salón de Comerciantes, bajando y doblando antes de las escaleras. Cruzas la puerta, y llegas a la Enfermería. Puedes reconocer el lugar porque su puerta tiene un símbolo de un escudo. Adentro se encuentran muchos PNJs (\*personajes no jugadores). El rubio entre las dos camas es quien fabrica las gotas. Puedes hablarles a los demás si te aburres o si te interesa conocer este juego por completo.

+-----+  
|3.02 Cementerio del Gigante [CG3]|  
+-----+

Si no has hecho la misión secundaria de arriba, te recomiendo reconsiderar hacerla, pero sos libre de continuar si no quieres.

Cuando entras en el Cementerio del Gigante ves a tres enemigos que te dan la bienvenida. Seguí derecho por el camino, hasta encontrar a varios murciélagos. Matalos, pegate contra la pared que se encuentra a la derecha de las tres lápidas y tratá de pasar hacia la derecha. Cuando pilles el cofre, vuelves sobre tus pasos y vas hacia abajo. Aquí encuentras los primeros esqueletos del juego. Para pasar al siguiente nivel, debes romper la lápida.

Aquí verás a dos momias. Pueden envenenarte. Si te dan problemas, no dudes en quemar cuanto SP haga falta y correr de ellas hasta matarlas. Sigues hacia arriba, rompes la caja y vas hacia la derecha. Luego de limpiar la zona y romper el cofre, vas hacia la izquierda. Te emboscarán dos esqueletos, pero el verdadero enemigo aquí es la momia violeta. Es mucho más poderosa y resistente que una momia común.

Cuando acabes con todos los enemigos del suelo, puedes ir tras ese cofre. En este caso es mucho más fácil darse cuenta de cómo pillarlo, pero si tienes problemas basta con chocarte con la reja de metal e ir hacia la izquierda. Subes las escaleras, sales hacia la derecha, lo pillas y regresas.

El siguiente nivel presenta un único camino. Abajo a la derecha hay un cofre. Dos esqueletos custodian la salida, uno de ellos de color rojo. Estos son magos, y lanzan bolas de fuego. Para combatirlos eficazmente, acercate, esperá a que disparen, esquivas y le caes con todo. Una Hechicera que tenga solo Fuego

puede tener problemas para matarlo, debería tratar de usar otra magia para encargarse de ellos (mejor si tiene Helada).

Entras en una especie de cripta, y llegas a una intersección con forma de T. Vete a la derecha primero. Hay dos caminos nuevos. Vete por ambos, uno a la vez. Cuando obtengas todos los objetos que caigan, incluyendo el del cofre, vete a la izquierda y seguí adelante. Aquí hay solo un camino.

Te vas a encontrar con tres momias comunes y una violeta. Mucho cuidado.

Como antes, hacia la izquierda hay algo que parece ser una escalera. Vete hacia allá para obtener el cofre. Además hay un esqueleto custodiando una prisión al lado. Ya sabes qué hacer.

Vas a encontrar a dos momias hablando de un trabajo. Van a mover una lápida entre las dos. Esperá a que terminen de hacerlo antes de interrumpirlas, para que aparezca un objeto. Si tardas mucho pueden volver a cubrirlo con la lápida. Si te fijas bien, ese objeto es el alma de Boken (el aventurero del inicio). Mantenela a mano, y seguí adelante. CUando limpies el lugar, rompes la lápida y sigues.

Este nivel tiene tres enemigos que son casi minijefes.

La estructura del nivel es como la de un tridente. Hay tres caminos paralelos hacia arriba y un pasillo horizontal que los conecta a todos. Vete a cualquier lado primero, tienes que visitar los dos antes de continuar, igual.

A cada lado hay un gigante, custodiando un cofre. Matalos y llevate las llaves que caen de los cofres. Finalmente, vuelves al comienzo y sigues por el pasillo central. Hay un gigante más, matalo y quedate con el cofre antes de seguir.

¡Una horda de esqueletos! O algo así. Cuidado con el esqueleto negro. Es mucho más fuerte que uno común, aunque parece ser algo más lento para compensarlo.

Cuando los mates a todos, pillas el cofre y vas por un camino ubicado arriba a la izquierda. Hay un único camino, no puedes perderte. Después de hacer rodar cadáveres y líquidos viscosos por el suelo, puedes llevarte un cofre y seguir adelante.

Aquí hay un... ¿fantasma? Lógica aparte, este ente es inofensivo. Si quieres salvar a Boken, puedes abrir tu Inventario para "equipar" el Alma de Boken como a un consumible u objeto arrojadizo. Cuando lo hayas hecho, lo "seleccionas" con el <Botón R>, y tienes apretando el <Botón B>. Un círculo se va a llenar. Sueltas el <Botón B> para arrojar el Alma de Boken a ese fantasma, y listo. Si gastas tu ala de ángel en la habitación contigua y te diriges a Boken para hablar de lo sucedido vas a encontrarte un chiste del juego. Algo que podrías hacer alguna vez, pero en lo absoluto necesario.

Apareces en una habitación con dos brazos a los lados y un camino recto hacia arriba. Vete a la izquierda, conseguí el cofre, volvé, chocate con la pared a la derecha del pasillo que conecta diferentes cámaras de la especie de cripta en la que estás y llegas al brazo derecho. Como con el anterior, buscas el cofre y regresas. Por último, te enfrentas a varios enemigos en la última cámara del nivel. Esta batalla es bastante complicada las primeras veces. Mantené las hierbas (o el ala de ángel) a mano, y quemá todos tus SP si hace falta. Si ves que vas perdiendo, corres, esperas a obtener más SP (si tienes muy pocos HP, comes una hierba o te vas a la ciudad con el ala, para ir a la taberna y dormir) y regresas a cargar contra todos. A continuación se encuentra la batalla final del Cementerio...

Este es el famoso Gigante que le da nombre a la mazmorra. Es una batalla todavía más fácil que la primera (principalmente porque deberías ser nivel más alto, porque son esencialmente muy parecidas). Este gigante solo hace dos cosas: caminar y pegarle puñetazos al suelo. Cuando hace esto último, caen rocas (de un derrumbe, parece ser). Puedes ver dónde caerán las rocas por unas

sombras que aparecen de inmediato. Si evitas que te golpee con su puño y no pisas ninguna sombra, no deberías tener ningún problema para ganarlo.

Si has hecho la misión opcional anterior puedes probar descargar el poder de tu Soul con <Select> y ver lo que ocurre...

Si sos un personaje rápido o sabes moverte bien puedes tratar de acercarte y alejarte de inmediato. Así evitas su puñetazo y puedes golpearle mucho más tiempo. No mucho más que agregar. Obtendrás mucha experiencia por acabar con él, y un nuevo cofre dorado.

\*Si tienes tres huesos puedes probar hacer equipo con esos materiales...

\*Acordate de vender todo lo que no sirva o que no vayas a usar.

\*Si te hace falta espacio en el Banco puedes comprar una pestaña adicional por solo 500G.

\*Si has tenido problemas con los monstruos hasta ahora, te recomiendo volver a visitar alguna de las mazmorras, preferiblemente el Cementerio del Gigante, para conseguir mucha experiencia adicional, dinero y mejor equipo.

\*Si sos un mago y no has conseguido un libro de nivel 2 o superior de tu magia principal, puedes comprarlo al mercader de armas.

+-----+  
|3.03 Palacio Wizari [PW3]|  
+-----+

\*¡No te olvides de llevar la llave de la estantería! Es crucial que lo hagas si no quieres atascarte en la historia.

\*Recomiendo llevar muchos objetos curativos si es tu primera vez jugando. Van a hacerte falta.

\*En cualquier caso, deberías llevar un ala de ángel siempre.

Muy amistosamente, te recibirán tres ratas enormes en el primer nivel. Estos enemigos no son especialmente fuertes, pero vienen siempre en número y pueden complicarte la vida (o matarte) si te descuidas.

Al siguiente nivel hay muchos murciélagos repartidos por la entrada y el piso de arriba. Además, arriba a la derecha hay una araña. Seguí adelante cuando la mates.

Aquí hay Gizmos (esas nubes espectrales). Estos cuentan tanto como muertos vivientes como voladores, si mal no recuerdo, así que muchos accesorios y armas encantadas podrían acabar con ellos fácilmente, pero en general no son muy fuertes y tienden a compactarse en espacios pequeños, haciendo daños de área (ya sea por magias o armas) puedes acabar con todos.

Más adelante hay dos caminos opcionales a los lados. Limpialos y llevate los cofres de las zonas. Por el camino central hay varios magos encapuchados que atacan con fuego. Si has hecho la armadura de escamas son todavía más sencillos de matar.

En este nivel hay dos caminos paralelos hacia arriba y tres secretos a los lados. El primer camino secreto se encuentra a la derecha, antes de ingresar a los que llevan hacia arriba. Chocá contra la pared y movete hacia la derecha hasta poder pasar. Este camino conduce a un cofre.

Limpiá los dos pasillos paralelos (por la experiencia adicional) y vete hacia la izquierda antes de subir la escalera. Si te colocas lo más arriba posible antes de la escalera y sigues hacia la izquierda vas a otro camino secreto, que tiene otro cofre. Por último, hay un tercer secreto yendo en línea recta hacia la derecha. Este solo lleva a un lugar donde aparecen tres arañas, pero la

experiencia siempre es buena.

Terminá de limpiar, y seguí adelante.

Aquí se encuentra encerrada la Princesa Camila. Es esencial que la liberes. Para ello debes tener la Llave de la prisión (de la estantería), y chocar contra la puerta. Te aparecerá la opción de abrirla. Después de que te hable, puedes entrar en la cárcel y dirigirte a la izquierda, para robar ropa de ella. Bueno, si la dejó es que no la necesita...

Los personajes femeninos pueden llegar a encontrarle algún uso, todos los demás solo pueden venderlo, pero vale 209G, así que es buena noticia para todos.

En el siguiente nivel hay muchas escaleras que conectan diferentes pisos. Cuando subas por dos escaleras (y limpies de enemigos) puedes tratar de traspasar hacia la derecha un lugar que parece infranqueable. Al fondo hay un cofre secreto.

No hay más secretos si juegas solo. Terminá de limpiar el nivel completo. En el lugar de más arriba hay dos puertas para ir. El de la derecha da más experiencia y un cofre adicional, pero salvo por eso son iguales. Describo ambos caminos a continuación:

#Camino de la izquierda

|Hay un pasillo que se bifurca, pero en realidad ambas extensiones forman un |cuadrado. Vete arriba para pillar el cofre, y luego bajá por el camino que |conduce afuera, abajo a la derecha.

|Te vas a enfrentar contra varios gizmos más, uno de hielo. Solamente cuidado |con este último. Al avanzar, llegas a la sala común entre ambos caminos.

|-----.

#Camino de la derecha

|En este hay un único pasillo, que se fragmenta más adelante, pero si vamos por |el camino de arriba el cofre parece inalcanzable...

|Aquí está el truco. Parate frente al cuadro, y movete hacia arriba. Vas a |atravesar el muro, y a poder pillar el contenido del cofre. Después, vuelves |sobre tus pasos y sigues con normalidad.

|De este lado hay varias arañas, algunas más venenosas que otras, y finalmente |una que congela. En cuanto las mates a todas, pillá el contenido del cofre |restante, en esta misma habitación. Cruzas la puerta y llegas la habitación |común a ambos caminos.

\*-----\*

En esta sala hay dos escaleras a los lados, y un cofre antes de la escalera de la derecha. Subiendo por cualquier lado llegas a una planta superior, pero a la izquierda te enfrentas contra gizmos helados, mientras que a la derecha hay más magos encapuchados. Recomiendo matarlos a todos, como siempre. Por ambos lados hay pasillos que conducen hacia el norte, cada uno defendido por tres ratas.

Aquí hay dos caminos: uno por escaleras, que descienden (las hay por los dos lados) y otro que sigue por la altura del piso. Debes ir primero al camino de más arriba, matar a los magos encapuchados, pillar el cofre y luego bajar las escaleras. Aunque puedes huir, recomiendo matar las arañas. Antes de irte, y tras haber matado esos bichos, puedes probar moverte hacia abajo, justo en frente de la puerta, para pillar un cofre más. Luego, puedes seguir adelante.

Este nivel es más complicado. En él aparecen armaduras encantadas, una al comienzo y cuatro después. Recomiendo hacer lo siguiente (si tienes un Soul):

\*Ignorá la primera, y seguí derecho por el pasillo.

\*Buscá las cuatro armaduras de arriba. Tratá de pararte en el medio de ellas, la idea es que se vean todas.

\*Pulsá <Select>, liberando tu Soul. Es posible que algunas mueran, pero las que sobrevivan van a encontrarse dañadas.

\*Matá a cualquiera que haya sobrevivido.

\*Volvé abajo, y matá a la armadura solitaria. Esto lo recomiendo al final para que tu Soul se vuelva a cargar antes...

Si haces esto, vas a acabar esta zona sin ningún problema y en muy poco tiempo. En cualquier caso, tras derrotarlas todas se abrirá la puerta al siguiente nivel.

El único camino posible lleva a una sala donde hay una enorme mesa, que actúa de muro. Recomiendo, como siempre, ir por ambos caminos, porque de ambos lados aparecerán gizmos. Al extremo derecho, adicionalmente, aparecerán dos espectros capaces de congelarte, y uno de fuego. Cuando mates a todos y rompas los dos cofres, sigues adelante.

Este nivel no tiene propósito de un solo jugador. O no uno útil, al menos. Matá a los cuatro murciélagos amarillos y seguí adelante.

Otra zona llena de escaleras. Cada escalera que sube en dirección hacia la izquierda posee algunos murciélagos amarillos. Las plataformas conectadas por las escaleras (sin importar su dirección) poseen enemigos variados, pero la única que conduce a un enemigo MUY difícil es la que se encuentra más arriba de todas, custodiando la puerta que lleva al enemigo final de la mazmorra.

Si te cuesta matarlo, no te sientas mal, ese enemigo es MUY difícil comparado con todo lo que se puede encontrar antes. Puede lanzar rayos para aturdirte, dejándote inmóvil para acabarte en pocos segundos, o simplemente liberar tornados que pueden flotar y perseguirte hasta matarte. Estos últimos pueden golpearte más de una vez, y si lanza uno, CORRÉ. Puedes hacer dos cosas con este enemigo: hacer que gaste todo su SP o esquivar sus ataques y aplastarlo con magia o golpes cargados. La primera opción es más segura pero más lenta también. La otra muy arriesgada, pero más rápida. Depende de lo que prefieras, pero haz lo que haz, no subestimes a ese encapuchado. Es mucho más poderoso que cualquier mago que hayas enfrentado hasta ahora.

Cuando hayas limpiado el último piso, puedes buscar un pasadizo secreto detrás de la librería. Vas hacia la derecha, atravesando la pared y luego vas hacia abajo para conseguir otro cofre. También hay otro cofre mucho más escondido...

Para alcanzarlo, regresá a la habitación anterior, vete abajo a la izquierda, tratá de cruzar la pared por la izquierda y luego bajá hasta llegar a un cofre. Tras pillarlo, vuelves por donde has venido.

Adelante se encuentra un Boss mucho más complicado que los anteriores. Si crees necesitar más objetos curativos de los que tienes, es mejor que haz una parada en el castillo. En caso de hacerlo, aprovechá para dormir. Cuando estés listo para lo que te espera...

La bruja Wizari es inicialmente invulnerable, y posee dos armaduras encantadas que tampoco pueden ser destruidas al inicio. Para ganarle, debes romper primero el cuadro de ella que se encuentra en línea recta hacia arriba. Entonces, ella develará su verdadera forma, y su poder... Y bueno, tanto ella como sus sirvientes serán vulnerables.

Apenas rompas el cuadro, liberá tu Soul, para debilitarlos a todos. Entonces recomiendo matar a las armaduras primero, porque restringirán mucho tu movilidad, y además darán experiencia al morir. Cuando lo hayas hecho, podrás matar a Wizari. En cuanto a los movimientos de cada uno...

Las armaduras de aquí son más fuertes que las anteriores, y más rápidas, además de ser siempre agresivas. Conviene acercarse a ellas para que quieran golpearte y esquivarlas justo cuando esto ocurra. Entonces puedes llenarlas de ataques mágicos o cargados.

Wizari tiene un movimiento muy predecible. Cada tanto, concentra poder mágico, formando un escudo que te hace daño si estás cerca de ella mientras ocurre, y luego libera unas esferas mágicas que giran alejándose cada vez más de ella, como en un espiral. No sabría explicar cómo esquivarlas, pero no lleva mucha práctica conseguirlo.

La magia de Wizari es clasificada como daño físico, así que para resistir

mejor el impacto de esta se debe tener mucha Defensa... pero siempre es más fácil esquivarla. Si golpeas a distancia, tratá de hacerlo siempre desde lo más lejos posible. Si no, debes arremeter con un golpe cargado, un pequeño combo, huir, esquivar su ataque y repetir.

Puede que te lleve más de un intento vencerla, pero cuando te familiarices con la forma de su ataque mágico y el intervalo de tiempo entre ataque y ataque vas a lograrlo sin ningún problema. Si te hieren repetidas veces, la mejor solución es comprar algunas hierbas o gotas de curación.

Cuando hayas vencido a Wizari & Co., y pillado otro cofre dorado, puedes ir a hablar con el Rey, que estará saltando de alegría porque recuperaste a su hija sana y salva. Pero como el juego no puede terminar aquí, te enviarán en una nueva aventura, esta vez al Arroyo de las Hadas.

Como siempre, identificá todo, vendé lo que no sirva, comprá lo que necesites (como alas, hierbas, gotas, etc) y preparate para la próxima aventura.

=Consejo=: Las armas pueden tener un símbolo junto a su imagen, con la forma de uno de los seis elementos. Este símbolo significa que hacen daño de tipo elemental. Esto puede tener hasta tres efectos:

\*Hacer más daño a algunos enemigos. Básicamente, Hielo y Fuego son efectivos el uno contra el otro, y lo mismo pasa con Luz y Oscuridad.

\*Hacer menos daño a enemigos que lo resisten. Esto es más sencillo: cada enemigo de un cierto elemento recibe solo la mitad de daño al ser golpeado con el mismo elemento. Por ejemplo, si se golpea a una pasta de fuego con un arma de fuego, esta recibe menos daño.

\*Hacer un efecto secundario.

=Consejo=: ¿Qué es un elemento secundario? Está más o menos explicado en el Glosario, pero reitero. Una magia o un arma elemental tiene una posibilidad de causar uno. Además, algunas habilidades Pasivas también pueden ocasionar algunos efectos secundarios, pero en esta sección solo hablaré de los efectos secundarios ocasionados por armas elementales y magias.

\*Fuego: Lo que hace al fuego uno de los elementos más peligrosos es su habilidad secundaria: la Quemadura. Las quemaduras ocasionan un 50% del daño que activó el ataque. Por ejemplo, si la Hechicera libera Fuego y hace 120 de daño, una quemadura añadiría 60 adicionales, dando un total de 180 (!).

\*Hielo: A diferencia del Enfriamiento causado por enemigos, el jugador puede Congelar, inmovilizando al enemigo por completo en una prisión helada.

\*Electricidad: La electricidad puede Aturdir a los enemigos. Esto es un parálisis que los incapacita pero a la vez los deja vulnerables a nuevos ataques, a diferencia del congelamiento.

\*Luz: El efecto que ocasiona la Luz parece ser un Destello. Parece ocasionar daño adicional, como las quemaduras. Lo que sí se sabe es que un arma de luz sirve en casi todas partes del juego, puesto que permite realizarle daño adicional o normal a todos los enemigos, salvo por unos gigantes (no los del cementerio) y los enemigos del Arroyo de las Hadas.

\*Oscuridad: Tampoco se conoce el efecto ocasionado por el jugador al usar la oscuridad. También parece ser daño adicional, pero solo eso se puede teorizar. A diferencia de la Luz, los enemigos causan un efecto secundario diferente en el jugador (reducir a la mitad su Destreza; te jode si sos un personaje físico, si usas magia no te hace nada).

\*Veneno: El efecto del envenenamiento debe seguir siendo estudiado. Cuando alguien es envenenado, sea el PJ (\*personaje jugador) o un monstruo, este recibe durante un intervalo de tiempo un daño porcentual. Hay venenos que hacen

un porcentaje de daño más elevado que otros. Los experimentos deben seguir hasta develar el porcentaje con todos los tipos de veneno (y la fuente de cada uno, claro está).

+-----+  
|3.04 Arroyo de las Hadas [AH3]|  
+-----+

Antes de empezar este nivel, puedes probar el Coliseo Real, si no lo has hecho ya. Es bastante intuitivo así que no explicaré nada, excepto que los objetos obtenidos allí son totalmente al azar.

Si vences los primeros tres niveles del Coliseo puedes obtener el Anillo maestro, que ayudará enormemente a un personaje físico. De cualquier manera, siempre puedes volver al Coliseo más adelante. No lo olvides. Volviendo al Arroyo de las Hadas...

Este es uno de los niveles más difíciles de explicar (aunque no de jugar). Digamos que al llegar a cada nivel puedes hacerlo por una zona diferente, incluyendo el nivel inicial... Y no solo tu posición es aleatoria, el mismo nivel a veces es distinto, y esto incluye la distribución de los cofres. Por esa razón solo voy a explicar la ubicación de los cofres ocultos y un par de cosas más.

Pero antes de entrar en detalle, una explicación rápida del nivel. El Arroyo de las Hadas está lleno de hobbits, que son humanoides que usan martillos o lanzan rocas en combate, unicornios de dos patas y hadas. Hay algunos orcos ocasionales, y goblins y kobolds más poderosos, pero casi todos los enemigos de aquí son extremadamente resistentes a la luz y muy débiles a la oscuridad. Si tienes un arma de oscuridad, mejor darle un buen uso ahora. Más allá de eso, lo mejor es que evites armas de luz. Si sos un mago, da igual, vas a usar magia, no armas.

Es imposible perderse en esta mazmorra. Casi todos los pisos tienen un único camino por el que se puede ir. Las cosas se complican mínimamente cuando aparecen unos remolinos azules (que parecen charcos a simple vista). Estos son portales que conectan diferentes zonas de un mismo nivel. De nuevo, es muy difícil explicarlo porque puedes aparecer por distintos lugares, pero lo que sí puedo decir es que en el nivel en que aparecen los portales por primera vez, en la plataforma del medio, si vas todo lo abajo y a la izquierda posible, y luego te desplazas sin parar hacia la izquierda, llegarás a un cofre oculto.

Este nivel que sigue es siempre igual, a diferencia de todos los demás. Hay unos hobbits hablando de algo que robaron del castillo. No puedes recuperar TODOS los objetos. Cada vez que vengas, podrás elegir uno solo entre todos, y puedes elegir si quieres el mismo infinitas veces. Son inagotables, digamos.

Para obtener un objeto debes esperar a que lo muestren, mientras discuten del botín, e interrumpirlos de inmediato, antes de que lo cambien por otro.

La primera vez recomiendo que te lleves el Paraguas. Es el tercer objeto mostrado. Se necesita para una misión secundaria que da 3000G. Sí, 3000G.

Si vuelves a venir, CUALQUIER objeto será mejor que el paraguas. Solo puedes entregarlo a su dueña una vez. En orden, los objetos que aparecen son:

\*Sandía: Recupera 50 HP. Es como una gota curativa. Sencillamente, hay mejores.

\*Poción (o Agua curativa): Recupera 200 HP. Si quieres un objeto curativo, que sea este.

\*Paraguas: Como dije arriba, muy útil la primera vez. Luego no sirve para nada, valiendo solo 1G y sin poder usarse en lo absoluto.

\*Manzana: Recupera 50 HP. Puede ser entregada al loco de las manzanas por 300G.

Cuando hayas interrumpido y matado a todos, seguí de largo. Hagas lo que hagas, NO TE PARES EN LA FOGATA. Es lo opuesto de la fogata de las afueras del Castillo Klantol. Y es extremadamente improbable que te de resistencias. Seguí

de largo.

El resto del nivel se juega solo, por así decirlo. Lo único que debes recordar es que detrás de árboles pueden haber portales que llevan a cofres secretos. Están más o menos escondidos.

El Boss del nivel es un hada gigante que se fusiona con alguna entidad llamada Clione. Tiene dos habilidades especiales. Puede lanzar trozos de hielo de gran tamaño, que muy probablemente te ralentizarán, y que apunta a donde está tu personaje, y también puede lanzar unas pelotitas de luz que giran en el sentido de las agujas del reloj. Este último poder se asemeja al de Wizari. Además, puede hacer que llueva a voluntad, lo que restringe tu movilidad hacia arriba y te desplaza hacia abajo si no luchas contra la corriente.

Como siempre, liberas tu Soul antes que nada. Luego, utilizas ataques cargados o magia esquivando sus dos tipos de ataque. Cuando llueva, corres hacia arriba sin parar... hasta que Clione te tire su ataque helado. En ese instante, sueltas la flecha y caes con la lluvia, esquivando su proyectil. La lluvia cesará. Tras esquivar sus proyectiles de luz, arremetes contra ella.

Si haces eso, ganarás con suma facilidad.

Al regresar, te darás cuenta de que hay nuevos problemas. Esta vez deberás ir a un Barco Pirata. Antes de ir, vete a donde se encuentra la chica que te dio el zapato azul, con el paraguas en mano. Su hermana, que está a una poca distancia de ella, estará contenta de tenerlo de vuelta. Te preguntará "¿Dónde lo tenías?". Esto es un error de traducción, en realidad debió decir "¿Tú lo tenías?", lo que es fácilmente comprobable jugando en inglés. Si dices "Sí", se enojará y no te dará ninguna recompensa. Si dices "No", se alegrará de que lo hayas recuperado y te dará 3000G.

+-----+  
|3.B Tienda del Palacio de Ipa [TPI3]|  
+-----+

==Nivel opcional==

Ofrece dos recompensas. Una es un anillo de plata, que te puede ayudar a matar más fácilmente muertos vivientes (útil para el Barco Pirata) y una modesta resistencia a la oscuridad. Si no te interesa, se vende por 100G. La otra... Bien, digamos que la mujer de la tienda de consumibles está muy preocupada y se encuentra tomando alcohol en la taberna. Ha dejado a sus dos hijas solas. Mientras que la del coliseo sigue vendiendo lo que acostumbra, la otra ha decidido vender galletas y tortas en vez de hierbas y gotas de curación, y chupetines y chocolates en vez de lágrimas de diosa y rayos de esperanza. El único objeto mejor al original es el chocolate, por ser 100G más barato. Los otros son más caros. Si quieres que la madre de las nenas vuelva a trabajar y venda los anteriores productos DEBES completar esta misión. Nótese que mientras atiende esa nena en vez de su mamá no podrás obtener pociones de la tienda. No creo que te hagan falta ahora, pero igual...

Así que no es tan necesaria como la otra misión, pero ofrece muchos objetos y mucha más experiencia, todas cosas que te van a ayudar mucho antes del Barco Pirata de Robert. Además, un personaje físico se beneficiará mucho del anillo (aunque podría decirse que el Anillo maestro es diez veces mejor...).

Para desbloquearlo, vas a la taberna y hablas con la mujer de pelo violeta. Después de escucharla habrá una nueva mazmorra en el mapa, de corta duración.

El primer nivel es bastante obvio. No hay ningún secreto. Matá todo en línea recta hacia arriba.

En el segundo nivel hay dos escaleras. Vete a la derecha primero. Cuando subas, vete arriba y a la izquierda para alcanzar un cofre secreto. Después

regresas y vas a la escalera de la izquierda.

Cuando llegues al lugar donde hay más magos encapuchados, matalos. Hay una estantería a la derecha. Metete detrás de ella para conseguir otro cofre secreto.

Vuelves y vas por otra escalera más, hacia la izquierda. Al final del camino hay otro cofre. Pasas de nivel.

Aquí está Yogurt, una especie de castor, o algo así. Si tienes muy buena puntería, y tiempo y G de sobra, puedes venir con muchas granadas a esta habitación. El objetivo es dejarlo inconsciente a granadazos. Suena muy cruel (y lo es), pero si lo haces recibirás el Anillo de Yogurt, un objeto muy peculiar...

El siguiente nivel no parece tener ningún secreto ni nada raro. Es un camino recto con un par de desviaciones a cada lado. Está llenísimo de monstruos, así que es un excelente lugar para reunir experiencia. En una de las habitaciones hay un cofre (aunque su ubicación es aleatoria).

Aquí hay una elfa que tiene su propia tienda. Vende Anillos de fuerza (eso que te aconsejé vender desde el comienzo), bombas, molotov, Anillo de poder (accesorio que da +4 a Fuerza), Colgante de estrella (accesorio que da +20 SP), Anillo del as (aumenta el rango de lanzamiento; solo se refiere a lanzar objetos, no lanzas/flechas como el arquero, así que su utilidad es reducida) y tres globos de diálogo.

=Información útil=: Los globos de diálogo son objetos decorativos. Pueden ser encontrados en cofres o comprados en la Tienda del Palacio de Ipa. Su número es incierto, pero hay varias decenas de ellos. Se equipan como objetos normales y se usan pulsando el botón B. Cuando se usan muestran un globo en la cabeza de nuestro personaje. El contenido de este es igual al que exhibe el globo desde el inventario. No es para nada necesario usarlos, pero si tienes ganas de molestar o de probarlo todo, adelante.

Cuando hayas terminado todo lo que quieras hacer en la Tienda, agarrá el anuncio que hay en el suelo y volvé a Klantol. Dáselo a la mujer de pelo violeta para recibir tu recompensa.

Lo más probable es que se emborrache un tiempo más. Ignorala. Cuando te des cuenta va a haber vuelto al trabajo.

```
+-----+
|3.05 Barco Pirata de Robert [BPR3]|
+-----+
```

Muchos de los enemigos de este barco son muertos vivientes, así que si hiciste la misión opcional de arriba puedes estrenar el anillo de plata y ver si te gusta. El Barco Pirata es una mazmorra MUY larga. Eso significa varias cosas. Una, muchísima experiencia. Dos, muchísimos objetos. Y tres, aburrimiento, si esta es tu décima partida o estás realmente apurado. En cualquier caso, recomiendo hacer lo siguiente:

=Opcional=: Vete al patio del castillo. Antes de salir, parate un par a la izquierda del viejo, y vete en línea recta hacia abajo. Por esa zona hay algo tirado. Pillalo y llévase al viejo para obtener una misión opcional muy bien recompensada y que se hace en la marcha.

Si vas a rescatar al nieto del viejo, vete al Coliseo Real para comprar cuatro granadas. No te preocupes por todo el espacio que ocupan, es casi seguro que vas a tener que regresar a la ciudad de todas formas para identificar objetos y tal, lèves o no granadas, porque caerán muchísimos objetos en el Barco. NO te

olvides de llevar un ala. Si vuelves a la ciudad antes de hacer la misión opcional, COMPRÁ OTRA.

El primer nivel del Barco no es un nivel de verdad. Debes romper la caja para poder entrar al Barco y comenzar.

En el siguiente nivel hay un camino muy breve. Por la espalda te atacarán murciélagos. Cuando los mates y veas que cada uno te dará 120 de experiencia entenderás a lo que me refería al principio.

Sigues el único camino posible. Cuando aparece una escalera a tu derecha, bajas, limpias y te llevas el cofre. Sigues por el camino hacia arriba.

Aquí aparecen vikingos. Mucho cuidado con ellos. No son muy poderosos, pero aguantan mucho más daño que lo que vienes encontrando.

En la siguiente habitación hay dos caminos. Vete por la derecha primero. Solo hay dos ratas. Iremos a por ese cofre después. Regresas y vas por la izquierda.

Antes de ir por la puerta, y después de haber matado a ese fantasma de fuego, puedes romper el cofre que viste recién chocando la pared de la derecha desde lo más abajo posible.

Hay un solo camino que luego se bifurca. Vete primero por abajo, pero en lugar de seguir adelante, vuelves y vas por el de la izquierda, y luego vas abajo. Matas a todos los fantasmas que aparecen y bajas por las escaleras. Pegate contra la pared de arriba y vete hacia la derecha para poder ir al siguiente nivel.

Aquí hay un solo camino inicialmente, que lleva a muchas habitaciones distintas. En una de estas (al azar) hay un cofre. Vete primero a la de abajo. Limpias, intentas pasar hacia la izquierda, matas a dos murciélagos y regresas. Vas arriba, limpias, vuelves y sigues hacia la derecha. Bajá a una habitación más. Intentá cruzar la pared de la derecha desde abajo. Vas a llegar a un cofre. Lo pillas y vuelves. Sigues por el único camino que falta y vas al siguiente nivel.

Aquí solo caen barriles. Vete hacia la derecha tratando de esquivarlo. Antes de irte, pegate contra el rincón de abajo a la derecha y tratá de seguir hacia la derecha para pillar un cofre.

En este nivel no hay secretos al inicio. Cuando llegues al final, vas a la derecha. Tanteá la pared para llegar a un cofre. Es posible acceder a otro más si te pegas a un rincón de abajo a la izquierda, y avanzas en esas direcciones. Cuando hayas pillado ambos sigues adelante.

vete a la izquierda. Si quieres más experiencia puedes ir hacia arriba para matar cuatro vikingos. Vete por abajo. Vas a pasar por varios dormitorios. Limpiá y seguí por la izquierda. Después de matar a unos vikingos más, incluyendo a uno de color negro, vuelves al último dormitorio. Subes hacia arriba. Hay varias momias. Puedes pasar entre las camas para matar esqueletos negros. Si vas muy arriba y sigues hacia la derecha puedes llegar a un cofre secreto.

Apenas llegas a este nivel, puedes ir a la izquierda para pillar un cofre secreto. Sigues por el único camino posible hasta ver a un pulpo flotante de color rojo. Limpias y vas hacia la derecha, para alcanzar otro cofre secreto. Sigues con normalidad al siguiente nivel, por abajo.

Aquí hay un pasillo horizontal. Ninguna de las habitaciones de abajo contiene algo (ni siquiera enemigos). Vete primero a la habitación de arriba a la derecha y límpiala de esqueletos negros. Sigues y vas hacia arriba a la izquierda. Aquí hay dos pasadizos secretos (uno te lleva a un lugar donde no

hay nada). Vete hacia la izquierda desde el centro de la habitación. Si bajas las escaleras de la izquierda llegarás a otro cofre. Después, andá hacia abajo y seguí el único camino. Hay otra habitación abajo que está vacía. Para desbloquear la puerta, subí por unas escaleras cercanas que conducen arriba. Matá al fantasma. Hay un pasadizo secreto si te pegas arriba y vas hacia la izquierda, con otro cofre secreto. Cuando lo pilles, sigues adelante.

Aquí está encerrado el nieto del viejo. No las tires muy despacio o fuerte, no es difícil calcularle. Cuando rompas todo, vas a ver al nieto llorando. Lanzale un ala de ángel, y seguí hacia adelante.

Este piso (el penúltimo, o casi...) está lleno de todo tipo de enemigos dispersos por una gran sala rectangular. En el medio de la sala hay unos muros que rodean una lápida, y a la derecha de todo un pasillo que conduce a la salida.

Matá cuanto quieras (mientras más, mejor), y rompé la lápida para abrir la puerta. Cuando pases por ella conocerás a Robert, el capitán del Barco Pirata.

Robert te atacará, como se podía predecir desde la China. Tiene dos ataques especiales. Uno es girar muy rápidamente, atrayéndote hasta el filo de su arma. Para resistirlo, tienes que moverte en el sentido opuesto al que él se encuentra, aunque no puedes anular por completo su efecto. Su otro ataque solo lo hace si te alejas mucho, que es cuerpearte. Es posible esquivarlo, pero conviene evitar que lo intente en primer lugar.

Para vencerlo con facilidad, pegale y salí corriendo (no muy lejos). Cuando gire tratas de evitar que te golpee. Apenas se detenga, liberas todo tu poder. Vuelves a correr, y así infinitamente. No recomiendo usar tu Soul en esta batalla. Cuando salgas afuera verás por qué.

Sí, otro Boss. Este calamar puede golpear con sus tentáculos en cualquier parte del barco. Cuando lo hace, este tiembla, dificultando tu movilidad. Además, puede escupir tinta que hace daño de oscuridad (y que reduce tu Destreza; es una batalla mucho más fácil para la Hechicera o una Sacerdotisa especializada en magia). Tratá de aprender la forma en que se mueven las bolas de tinta (sobre todo cuando el barco tiembla) y esperá a tener la suerte de no ser asesinado por un tentáculo en un descuido. Si tienes muchos objetos curativos será más fácil.

Ah, y claro, usá tu Soul. Si no crees poder ganar después de repetidos intentos, salí al mapa del mundo y visitá un par veces el Arroyo de las Hadas y/o la Tienda del Palacio de Ipa, para obtener más experiencia y mejor equipo. Y comprá algunos consumibles. No debería ser difícil así.

Cuando ganes, descubrirás una verdad incómoda sobre la Reina, juejuejue (bueno, no, es un error estúpido de traducción).

Si todavía no lo has hecho, vete a hablar con el nieto del anciano. Va a darte un objeto que incrementa de manera PERMANENTE uno de tus cuatro atributos. Para usarlo vas a tu inventario, pulsas <Botón A> en el objeto y lo llevas encima de la imagen de tu personaje, para soltarlo encima de este.

Ahora puedes hacer dos cosas: volver a pasar el Barco Pirata de Robert para desbloquear un nivel adicional o continuar tu progreso por el Desierto Driazhek. Realmente, a esta altura da igual, ni siquiera obtendrás algo por desbloquear el otro barco, pero recomiendo hacerlo por la experiencia y los objetos. Si lo haces, desbloquearás el Abandonado Desconocido.

Ah, también puedes visitar el Templo de la Luz. Le dedico una sección aparte algo más abajo.

+-----+

|3.C Abandonado desconocido [AD3]|

+-----+

==Nivel opcional==

Como dije más arriba, se obtiene pasando el Barco Pirata de Robert por segunda vez. Leé la conversación con Robert, puede resultarte divertida. Cuando derrotas al Calamar Gigante por segunda vez, esta mazmorra puede ser visitada.

El comienzo es similar al del Barco Pirata, solo que en vez de un marinero encerrado en una caja te reciben dos Wisp de fuego. Estos son de los enemigos más odiados por un personaje físico, porque esquivan a cada rato, pero la buena noticia es que son muertos vivientes y tu Anillo de plata puede ayudarte aquí. Tratá de golpearlos con ataques cargados, pero de lado, porque a veces pueden interrumpir tus ataques frontales. Cuando hayas matado a los dos, entrá al barco.

En este nivel hay un único camino. A un lado de este, en una habitación, hay un cofre. No hay mucho más que explicar.

Aquí hay un cofre alcanzable con explosivos, pero no vale el gasto. Matá los wisp y seguí de largo.

Aquí hay varios pasillos y habitaciones. Al extremo inferior derecho hay un cofre. Matalos a todos, y seguí adelante.

Esta es la final. Matá a los fantasmas primero y lo más rápido posible, y evitá al wisp oscuro cuando creas que va a atacar. Después puedes enfrentarlo directamente y huir cada tanto, o subirte a la plataforma de arriba por un rato, hasta que se quede sin SP. Como su magia le consume muchos, no deberías tener que esperar más que unos segundos. Matalo para terminar la mazmorra.

Realmente, este barco no da mucho. Por otro lado, rehacer el Barco Pirata de Robert es excelente, así que no es mala idea obtener este nivel, incluso si no lo piensas jugar. Además, si planeas conseguir todas las cartas deberás enfrentarte al wisp oscuro de aquí varias veces (hasta que te dé su carta), dado que no aparece en otra parte.

+-----+

|3.D Templo de la Luz [TL3]|

+-----+

Este lugar no es una mazmorra, ni posee misiones. Para poder acceder a él debes haber ganado el Barco Pirata de Robert (y estar jugando solo).

Puedes hablar con el hombre que se encuentra junto al altar, pero da igual.

La utilidad del templo es crear objetos combinados. Para hacerlo debes dejarlos caer desde el inventario encima de los rectángulos, o arrojarlos equipándolos. Solo funcionará si cada uno está dentro de un rectángulo (se nota porque empieza a brillar con un color).

Los animales (perros, gatos, ovejas y cerdos) se obtienen al azar de cofres. La probabilidad de que ocurra es bajísima, de todas maneras. Las letras, máquinas y saltamontes se obtienen de la misma forma. Creo que los escarabajos y escarabajos reyes, también.

A continuación incluyo la lista completa de combinaciones, y una descripción de cada objeto:

==Kitty Set==

\*Kitty Staff (Gatito+tres bastones del inicio del juego): Una de las mejores varas del juego.

\*Kitty Hood (Gato+tres capuchas del inicio del juego): Una de las mejores capuchas del juego.

\*Kitty Robe (Gato+tres túnicas del inicio del juego): Una de las mejores túnicas del juego.

+Si juntas las tres partes del set, ya tienes probablemente el mejor equipo para un mago especializado en Vara...

==Soul==

\*Yogurt I (cuatro muñecos de Yogurt): Un Soul de nivel 1. Divertido de usar.

\*Soul X+1 (cuatro Soul de nivel X): Al juntar cuatro Soul del mismo, al mismo nivel, puedes combinarlos en uno de nivel más alto. Por ejemplo, si juntas cuatro Raijin II, obtendrás un Raijin III.

==Letras==

\*Globo de diálogo 22 (S+E+G+A): Totalmente inútil. Te sirve para que tu personaje pueda decir "SEGA".

\*Soul Charm (S+O+U+L): Accesorio que permite cargar tu Soul antes.

\*Caja de arroz (G+A+S+E): Consumible que recupera 200 HP... No sirve, pero mejor que el globo de diálogo.

\*Pelota de fútbol (G+O+A+L): Un accesorio muy bueno. Otorga velocidad de movimiento, retroceso y crítico. Si no fuera tan raro de conseguir...

==Objetos consumibles==

\*Special Sushi (Tuna+Squid+Egg+Cucumber): El mejor objeto curativo del juego, restaura todos tus HP y SP. El problema es que es extremadamente difícil de obtener. Eso, y que es muy improbable que uses un personaje que tenga 400+ HP, 400+ SP y que tanto tus HP como SP se encuentren muy abajo. A largo plazo, ningún mago necesita objetos para restaurar SP, y los personajes físicos muy probablemente usen pociones para sus HP y ya.

\*Poción (cuatro gotas curativas): Excelente cuando no usas gotas, puesto que estas siguen cayendo en las mazmorras. Además, si sos muy tacaño, puedes ahorrar 200G comprando 4 gotas por cada poción que quieras llevar (400G vs 600G).

\*Rayo de esperanza (cuatro lágrimas de diosa): Bueno, esto te ahorra un dineral. Aunque es improbable que un Rayo de esperanza te haga falta en primer lugar, si es el caso ahorras 300G respecto a comprarlo directamente en una tienda.

\*Antídoto (Seta+Hongo venenoso+Hierba+Hierba): No sirve para nada de nada.

\*Retorno del alma (gota de curación+lágrima de diosa+lágrima de diosa+gota de curación): Si juegas de a varios, excelente, aunque para eso debes jugar solo antes de juntarte con tus amigos, comprar los ingredientes, combinarlos y recién ahí conectarte. Si puedes hacer muchos G con facilidad no vale la molestia.

==Misceláneo==

\*Animal Cap (Perro+Gato+Cerdo+Oveja): Un objeto que va en la cabeza. Aumenta la velocidad del personaje en 20. Tiene pésima defensa. La única utilidad que puede tener es si juegas a la pilladita con amigos en el Castillo Klantol, realmente.

\*Kabuto (cuatro escarabajos): Un casco para Guerrero/Dragonute. Requiere 112 de Fuerza, y sus beneficios son 52 de defensa y +10 al ataque, aunque resta -5 a la velocidad de movimiento (no es que vaya a hacer un gran cambio). Es un casco excelente, pero como los escarabajos son demasiado difíciles de encontrar es más probable es que ya tengas un casco mejor para cuando reúnas cuatro.

\*Klantol Times (cuatro gabas): Un accesorio que da +5 al ataque, +5 a la defensa y +10 de resistencia a la oscuridad. Si no tienes nada mejor, puede servir, pero la verdad es que para el momento en que obtienes cuatro gabas es casi seguro que ya tendrás algo mejor. Más información de cómo conseguir todas las gabas al final de la guía paso a paso (porque no te hace falta, en serio).

\*Portrait Coin (cuatro saltamontes): Accesorio que da +51HP. No es malo, pero hay mejores.

\*4000G (cuatro escarabajos reyes): Un poco de G. Otro objeto muy difícil de conseguir, no vale la pena iniciar una caza de escarabajos. Si puedes obtener cuatro su único uso es este.

\*50000G (Ancient Machine+Old Machinery+Saturn Machinery+Dream Box): Muchísimo dinero a cambio de cuatro objetos que son difícilísimos de conseguir, pero que además no sirven para nada más que para ser combinados en esto. Si los consigues, genial, pero la verdad da igual.

+-----+  
|3.06 Desierto Driazhek [DD3]|  
+-----+

El Desierto Driazhek es la primera mazmorra donde aparecen las harpías (y es casi garantizado que las odiarás desde ese mismo momento) y los golems, entre otras especies. Las harpías son bestias frágiles pero letales, que utilizan el poder de Tempestad (\*mal llamada Explosión), como el encapuchado del Palacio Wizari. Los golems pueden soportar gran cantidad de daño, sobre todo físico, y son unos enemigos temibles. Hay más monstruos nuevos (como los hongos, escorpiones o gusanos) pero no creo que te den muchos problemas.

Los primeros dos niveles son cuadrados muy grandes. Tratá de limpiarlos, para ganar mucha experiencia, y seguí adelante.

El tercer nivel es otro cuadrado grande, pero esta vez hay estructuras en el medio. A cada lado hay un acceso para continuar. En cuanto limpies la zona debes elegir entre más experiencia (camino de la izquierda) o un cofre (camino de la derecha). Si tienes un equipo decente te recomiendo mucho más el de la izquierda.

El cuarto nivel varía de acuerdo al camino elegido. Simplemente limpiá la zona, y pillá el cofre en caso de haber elegido el camino de la derecha. Es imposible perderse.

En este nivel hay una batalla contra un mini-Boss. Es una especie de gusano mecánico. Hace dos cosas: deambular formando ángulos rectos al chocar con paredes o separar sus partes. Cuando separa sus partes, estas van por el mapa formando ángulos similares. No puedes hacerle daño mientras sus partes están separadas. Debes golpearlo mientras está unido, empezando por la parte más lejana a la cabeza. Cada vez que rompas una parte, la siguiente será vulnerable (hasta eso no podrás dañarla). Además, cuando solo quede su cabeza dejará de separarse (puesto que no tiene partes para hacerlo), y cada tanto se retrasará un instante.

Si tienes problemas para asestar golpes, tratá de predecir por dónde pasará el

enemigo y esperalo al lado, golpeándolo con un arma o magia. Otra alternativa es la de liberar un ataque cargado tratando de golpearlo de lado, sin adentrarte en la ruta del enemigo (para evitar mucho daño innecesario).

Este nivel es mucho más difícil. Limpiá un poco el inicio, y prepárate antes de avanzar hacia la parte más alta, porque hay cuatro harpías esperando destrozarte.

Si te dan problemas, puedes tratar de matar una, correr hacia abajo hasta que desaparezcan, regresar y repetir.

Aquí hay varios tres caminos paralelos, todos con enemigos. Yendo por el de la derecha y chocando con la pared de la izquierda puedes tratar de alcanzar un cofre oculto. Por el camino del medio llegas al siguiente nivel. Los golems que se encuentran al final son muy difíciles de matar, pero si mantienes algo de distancia no deberías tener muchos problemas.

En este nivel hay un cofre que puede aparecer en diferentes lugares. Si aparece encasillado por paredes, puedes llegar a él atravesando un muro desde la derecha. Si no, bueno, lo buscas por el camino.

No hay enemigos difíciles, salvo una harpía al final del nivel (que está sola, así que tampoco debería darte problemas).

Aquí aparecen diez gusanos en total. Nada que deba explicar.

Este nivel tiene dos cofres en lugares al azar. Aparecen encasillados en pequeñas "habitaciones". Estas pueden ser accedidas por uno de los dos pasillos de la sala del medio, ya sea por arriba o por abajo, y son cuatro en total.

Los únicos enemigos de aquí que pueden darte problema son golems.

Como el nivel de los gusanos, pero esta vez son diez hongos.

Aquí pueden haber dos cofres repartidos por el mapa. Estos pueden aparecer en algún lugar de los siguientes: el extremo inferior izquierdo, el extremo inferior derecho, el extremo superior derecho o yendo por el comienzo en línea recta hacia la derecha, luego chocando hacia arriba y siguiendo hacia la derecha. Los enemigos son todavía más sencillos que la anterior vez.

Como el nivel de los hongos, pero esta vez son golems... ocho. Mantené distancia siempre que puedas. Si sos un personaje físico, solamente te acercas para darles un golpe cargado (más un golpe adicional). Nada más.

Varios enemigos repartidos. No es difícil llegar al final si tratás de acercarte al centro siempre que sea posible.

Un único camino. Antes de irte, fijate en el cofre ubicado abajo a la derecha (en la última habitación).

Este es el enemigo final del Desierto. Posee dos habilidades. Una es concentrar poderes que parecen ser de viento (daño físico), que finalmente es liberado en múltiples direcciones, en líneas rectas. La otra habilidad es un espadazo común. Hace una habilidad, la otra, la primera, la otra de nuevo, y así. Para derrotarlo, tienes dos momentos perfectos para atacar. Si sabes lo que estás haciendo, puedes golpearle mientras carga su ataque de viento. Si no, siempre se puede esperar a que dé el espadazo (es mejor si te acercas y alejas, para que no te llegue a golpear), y caerle con todo. No es difícil, pero puede costarte las primeras veces. Un Soul ayuda mucho aquí.

Cuando regreses vas a ver que Camila, la princesa, ha huido. El Rey está casi seguro de que se encuentra en la Cueva Koldazhek.

+-----+  
|3.07 Cueva Koldazhek [KC3]|  
+-----+

Este nivel está lleno de enemigos de hielo. Si no sos una Hechicera que usa Fuego, ni tienes un arma de tipo fuego, te recomiendo llevar dos bombas o cinco granadas (ya verás abajo por qué). Si las tienes, no solo no hace falta, sino que te resultará increíblemente fácil este nivel.

El primer nivel es un camino derecho. No hay mucho para explicar.

Aquí el camino se bifurca. Vete primero arriba para agarrar un cofre. Cuando vayas por el camino de abajo, tateá hacia abajo a la izquierda, hay un camino secreto que lleva a otro cofre. Después, vuelves y te diriges hacia la derecha.

Aquí hay un secreto todavía más difícil de notar. Mientras subas, tateá en sentido diagonal abajo-derecha. Puedes llegar por un camino muy oculto hasta otro cofre. Cuando regreses, vete primero por el camino de arriba, para otro cofre, y después vas hacia la izquierda. Antes de irte, vete a la derecha (por arriba), para un cofre más.

Sigues el único camino, en línea recta...

Esta es la razón para traer explosivos si no tienes algo de fuego a mano. La Princesa Camila está congelada, y debes sacarla de aquí... Después de una batalla con un Semijefe, claro.

Cuando hayas matado a los yetis, no temas herir a la Princesa, madale todos los explosivos que puedas. Es irónico que ella, que pensó que esa cueva helada era un buen lugar para dormir, llame idiota a un guardia por haber dicho una contraseña dormido...

Aquí vas primero por el camino de arriba. Cuando bajes, tratá de chocar en una diagonal abajo-izquierda. El cofre está a la vista, así que deberías poder intuir cómo llegar sin problemas. Después sigues derecho y pasas al siguiente nivel.

Sigues derecho toda esta zona...

En este lugar hay cocodrilos que escupen hielo. Antes de irte, vete lo más abajo que puedas desde la segunda... ¿habitación? Después, sigues hacia la derecha sin parar. Llegas a un camino oculto con dos cofres. Vuelves y sigues adelante.

Aquí hay un camino que se bifurca. Tomá el de abajo primero, para pillar un cofre.

En este lugar hay dos caminos. Vete al de arriba primero. Cuidado con los golems de hielo.

Un nivel de yetis. Matalos y seguí adelante.

Antes de empezar este nivel, vete a la izquierda para conseguir un cofre adicional. Sigues adelante, y llegas al enemigo final...

Usá tu Soul antes que nada para dañar todo lo posible de él de un solo saque. Este enemigo solo gira, escondiendo sus partes en el caparazón, y al salir de este refugio muerde. Todo lo que hay que hacer es evitar que te arrinconen, y vas a estar bien. Para poder herir la cabeza tienes que haber destrozado cada pata primero. Tiene 3 patas en total (!). Si has usado tu Soul y tienes un personaje fuerte bien armado puede que te tome menos de veinte segundos

derrotarlo.

Antes de partir a la siguiente aventura, habla con la Princesa Camila para recibir un mejor Soul: Proserpina II. Te va a hacer falta un par de mazmorras más adelante...

Si no te lo ha dado es porque no tienes espacio en el Inventario. Vendé todo lo que no vayas a usar y tal, y luego le vuelves a hablar.

+-----+

|3.E Bosque de setas [BS3]|

+-----+

Esta misión se desbloquea hablando con una de las hermanas rubias (del zapato y paraguas) tras haberlas ayudado anteriormente. Te dirán que su abuelo no está. Tienes que ir a rescatarlo. Vas a necesitar un ala de ángel para él, así que no te olvides de llevar al menos una.

El Bosque de setas no es un lugar que otorgue mucha experiencia u objetos especiales, pero si quieres verlo todo, completar el álbum de monstruos o hacer una o dos misiones secundarias más es un lugar que deberías visitar.

No hay mucho que deba explicar de la zona. Esencialmente, hay muchos hongos y hobbits, y harpías que no saben tirar tornados (¡gracias a Dios!), entre otros.

Recogé todos los hongos que veas en el suelo (y también puedes recoger las flores si quieres hacer otra misión secundaria).

En un determinado piso vas a ver al viejo en el suelo. Debes arrojarle un hongo (no venenoso, claro) y luego unas alas. Cuando lo rescates te esperará en el castillo con una recompensa. Si no tienes problema con visitar este lugar varias veces puedes recoger 10 flores y entregárselas a la chica enferma por otra recompensa. Si tienes problemas para encontrarlas, busca pasadizos en los costados. Como no hay cofres no los cito, pero no es difícil encontrarlos.

La final es muy complicada. Usá tu Soul y no dejes de moverte. No te acerques mucho a ningún enemigo a no ser que cargues contra él, porque pueden paralizarte y ahí sí que todo se ha acabado.

+-----+

|3.08 Torre del Demonio [TD3]|

+-----+

===IMPORTANTE===: Si no liberaste a la princesa de la Cueva Koldazhek, no podrás seguir con la historia. Solo eso.

Sería más correcto llamarla "de los demonios" o "demoníaca", pero ninguno me convence, así que ahí nomás está bien.

Si tienes un arma que hace daño adicional a enemigos aéreos (o usas Tempestad siendo Hechicera) vas a cruzar esta mazmorra sin dificultad alguna. Un Arquero con puntos en su pasivo de Antiaéreo va a lucirse incluso sin un arma de este tipo. Los demás deben tener cuidado...

Apenas comienzas ves a un kobold hablando con alguna especie de criatura alada. Puedes interrumpir de inmediato o esperar a que el kobold reciba su sueldo, para robárselo. Como vas a matarlo de todas maneras, mejor aprovechar ese dinero. Limpia, levanta el ala de ángel y seguí adelante.

Este nivel es bastante lineal. Antes de terminarlo, vete a la derecha y abajo, por unas escaleras. Cuando llegues lo más abajo posible en línea recta, podrás buscar un cofre hacia la izquierda y otro en la diagonal abajo-derecha.

Aquí encontrarás los infames Muñecos. Sé prudente y dales con todo, porque son

más rápidos que los enemigos comunes.

En este nivel no hay nada más que un puente. Caen granadas del cielo, así que cuidado con eso, pero nada serio.

Tres encapuchados querrán destrozarte con tornados y relámpagos. Mucho cuidado con ellos. Con los demás, la precaución de siempre será suficiente.

Aquí hay tres kobolds lanzagranadas. Si te esfuerzas en esquivarlos y usas el sentido común estarás bien.

Una de las razones para requerir de antiaéreos está aquí: los Colosos. Estos bichos son muy resistentes y poderosos. Si no tienes alguna forma de matarlos rápidamente, andá con extra precaución.

Esta es la otra razón para ese equipo... Aquí hay cinco harpías, todas más poderosas de las que vienes encontrando, dispuestas a destrozarte con tornados. Muy probablemente te den problemas... Esto es lo que debes hacer.

Entrá cargando contra ellas. Apenas las veas, matá rápidamente a una o dos. Te van a atacar las demás. Corres. No mires atrás, corré hasta chocar contra la pared del inicio del mapa. Si necesitas curarte, hacelo. Vuelves apenas tengas SP suficiente para matar a las tres restantes. Si crees que solo puedes con dos, bien, una pausa más y vuelves a por la última. Con esta estrategia matar harpías es mucho más sencillo.

Aquí hay un "bonus" para los que estén preparados contra aéreos, porque deberás enfrentarte a múltiples gárgolas, todas resistentes.

Dos harpías más. No te confíes, matalas cuanto antes. Más adelante hay gizmos amarillos. Estos paralizan y hacen muchísimo daño, así que mucho cuidado.

En esta zona hay muchos minotauros. Resisten mucho, pero a diferencia de la mayoría de enemigos muy defensivos, pegan muy fuerte y no son tan lentos. Especial cuidado con ellos.

Aquí no hay nada. Literalmente. Si necesitas objetos curativos, usá tu ala de ángel para comprar varios, porque sigue una batalla difícil.

Te enfrentas a tu clon. Sí, tienes un clon. Pero no lo tendrás después de este encuentro...

Este suele portar el arma en que más niveles tienes. No he experimentado mucho con esto, pero por ejemplo usaba Tempestad cuando lo enfrenté con mi Hechicera, y las armas de mis personajes físicos cuando los enfrenté con ellos.

Si no te va a pesar en la conciencia, hay un truco para vencerlo muy fácilmente. Equipá una hierba, arrojásela antes de que la batalla comience, esquivá un ataque suyo y pegale con todo. Morirá muy rápidamente.

La explicación es que tiene tu misma Vitalidad pero el juego le suma más HP de los que podría tener. Al lanzarle una hierba (o cualquier otro objeto curativo) el juego "refresca" los HP del clon. Así, si tu Vitalidad es 30, tendrá solo 90 HP. Muy práctico, ¿no?

cuando lo mates, seguí adelante.

Otro nivel sin nada.

Y uno más... Bueno, en multijugador aquí sí hay algo, pero esta guía no pretende cubrirlo.

Aquí hay un secreto (que en realidad no es muy secreto, está muy a la vista...). Hay tres puertas cerradas con llave. Para abrirlas y alcanzar un cofre violeta, debes matar demonios y gárgolas hasta el cansancio.

Eventualmente caerán llaves. Necesitas tres, pero debes usarlas a todas a la vez, o solo las desperdiciarás. Cuando hayas abierto las tres puertas con ellas, obtendrás una recompensa interesante...

Por lo demás, este nivel está lleno de demonios. Te van a destrozar si no tienes buenos reflejos, porque son demasiados y todos usan magia. No cuentes con que se van a quedar sin SP: Fuego es una de las magias más baratas de todas. Si tienes ataque mejorado contra aéreos, de nuevo, será muy útil.

La final de la mazmorra. No es muy difícil. Apenas empiece el combate, tirale un ataque cargado o una magia, alejate y liberá tu Soul.

Va a irse volando y a tirar unas especies de cuchillas. Buscá el ángulo para esquivarlas. Cuando descienda, le vuelves a caer con todo. Mantené distancia de nuevo, si no quieres morir. Esta vez va a tirar unas plumas. Si quieres esquivarlas, esta es la forma:

\*Parate debajo de ella, pero lo más alejado posible, en línea recta.

\*Esperá a que dos veces sus plumas se junten de camino a vos (o sea, que pasen por el medio de la línea imaginaria).

\*Corré de inmediato hacia arriba.

Si lo haces bien, la esquivas. Si no, es posible que necesites objetos curativos.

En fin, va a volver a tirar las cuchillas. Hace eso siempre: Aterriza, espera, se va, tira plumas, tira cuchillas, y repite.

Cuando la derrotes, volvé con el Rey Marcel.

Si sos un Arquero, puedes visitar este lugar muchas veces para ganar experiencia adicional, puesto que tu bonificación de daño contra aéreos te lo facilitará muchísimo. Los únicos enemigos de los que deberás cuidarte son otros arqueros, caballeros, magos y minotauros (que son los menos).

+-----+  
|3.F Montaña de la Bestia [MB3]|  
+-----+

==Nivel opcional==

\*Obtener este nivel es bastante complicado de explicar. Tras haber pasado la Torre del Demonio, vete a donde las rubias del zapato y el paraguas. Después, seguí de largo por la derecha. Hay un pasadizo secreto en la pared por la derecha que lleva a otra habitación. Seguí por el camino hasta llegar a una habitación aparentemente pequeña. Cruzá un nuevo pasadizo hacia la derecha, desde abajo. Vas a ver a alguien entrenando para convertirse en el Caballero Jefe. Hablale. Da igual si le dices que sí o que no.

\*La recompensa de este nivel se obtiene al pasarlo por segunda vez. No es la gran cosa, pero los objetos que caen y la experiencia que obtienes sí lo son. Igualmente incluiré la manera de obtener la recompensa.

Cuando te hayas preparado para visitar la Montaña de la Bestia, buscala en el mapa. Es la mazmorra que se encuentra debajo del volcán.

Este nivel no precisa muchas explicaciones, la verdad. Todo lo que debes hacer es explorar y buscar el único camino posible hasta adelante. Los cofres que tiene no son difíciles de hallar, tampoco.

El enemigo final de la zona es un dragón. Tienes que darle con todo mientras evitas sus ataques. Cuando hayas vencido, volvé a intentar el nivel.

Esta vez, todo está cubierto de nieve. Lo único que es diferente es el final. Cuando llegues ahí, un dragón blanco (así se llama oficialmente) te va a dar batalla. Antes de irte, pillá el muñeco de nieve que hay a un lado.

El muñeco de nieve se lo das a una nena escondida en una especie de almacén. Para llegar allá, vete al Salón Comercial, te vas por el camino que conduce a

la izquierda y vas por el y en vez de visitar al abuelo & nietas te diriges hacia arriba. Aquí es la cocina.

Buscá un pasadizo secreto que lleve hacia la derecha. No es difícil. Cuando lo encuentres, verás a una chica que se muere por conocer la nieve. Le cumples el deseo con tu muñeco y obtienes una recompensa.

+-----+  
|3.09 Volcán Hottazhek [VH3]|  
+-----+

Si tienes un arma o magia de hielo, vas a pasar este nivel muy fácilmente. Si tienes solo armas o magias de fuego, bueno, estás jodido. =P

Esta mazmorra está llenísima de criaturas de fuego o resistentes a este elemento, y la verdad es que si has mejorado a tu personaje de forma lógica y potente vas a encontrarla fácil, pero si no va a ser un verdadero dolor de cabeza. Una cosa que puedes hacer para subir muchos niveles es rehacer mazmorras pasadas, en caso de que te cueste mucho. La otra es conseguir muchísimos consumibles. Si andas corto de G, lo mejor es rehacer la Torre del Demonio. Puedes obtener anillos de oro u objetos mágicos que se venden bien.

En fin. Los primeros niveles son facilísimos, estés o no preparado.

El tercero ya se complica un poco, porque hay muchos cancerberos. Cargá y corré, una y otra vez. Si las cosas se ponen muy difíciles, volvé al comienzo del mapa cuanto antes. Es probable que desaparezcan. Regresas cuando te hayas recuperado, claro está.

Un puente y cuatro murciélagos. Fá-cil.

Un Semijefe. Es Gillespie. Si has visto la introducción, sabrás quién es. En esta oportunidad solo nos golpeará con su Vara. Acercate y alejate para esquivarlo. Entre golpes suyos, lo rematas. No es difícil cuando le agarras la mano. Cuando termines, seguí adelante.

Otro nivel fácil. Esta vez hay un odioso wisp, pero con ataques cargados o magia está regalado.

Este nivel es difícil. Está repleto de minotauros de alto nivel, beliales (gárgolas de enorme poder) y cancerberos. Paciencia, reponé siempre que necesites y no dudes en quemar tu SP.

Otro nivel muy fácil. Esta vez hay dos salamandras.

Un nivel normal. Doce gusanos de lava vienen a por vos. Si tienes magias o ataques cargados que perforan, tratá de dar vueltas alrededor de ellos, para compactarlos y poder aplastarlos a la vez. Con algo de paciencia y mucho SP vencerás.

Un golem de barro. Nada qué explicar aquí.

Un nivel difícil. No es por los cancerberos, beliales o gizmos volcánicos... Hay un dragón, y más vale que tomes distancia si no sabes lo que estás haciendo. Quemá SP y consumibles a necesidad, y adelante... Ah, hay un cofre pasando dos ríos de lava hacia arriba, pero está en vos decidir entre ese objeto y muchos HP.

Otro nivel fácil. Pero a continuación se viene un combate real...

Gillespie te esperó de nuevo. Esta vez va a utilizar algo de su magia. Básicamente, alternará bastonazos con Aliento Demoníaco. Cuando vaya a

golpearte de cerca, hacele creer que te entregas y alejate, para que erre. Golpealo, y cuando haga magia, te alejas de nuevo para esquivarlo. Es una batalla larga, y no tan difícil cuando sabes cómo tratar a Gillespie, pero da muchísima experiencia.

Un nivel bastante largo y algo difícil. Hay todo tipo de monstruos aquí, repartidos por un camino muy largo. No hay mucho para explicar.

Aquí no hay nada. Seguí adelante.

Un dragón... Hay un cofre abajo a la derecha, además. Espero que sepas lo que haces, y que no hayas malgastado tu Soul por el combate que le sigue a este...

El Boss. Hace dos cosas: tirar fuego por un lado y pegar rodillazos. Sabrás de qué lado vendrá el fuego por el brazo que levantará antes de hacerlo. El rodillazo es infalible, así que mucho ojo. Lo feo de este combate es que el enemigo no deja de acercarse a vos, y que si no lo matas pronto te acorralará, matándote sí o sí. Pero no es tan difícil si tu personaje está bien entrenado.

Debes hacer esto. Esperá a que dé un rodillazo, cargá contra él y dale con todo. Va a levantar un brazo. Vete al lado opuesto, y movete en diagonal hacia abajo. Cuando de otro rodillazo, regresas. Y así, hasta matarlo.

Derrotalo, y volvé al Castillo Klantol.

Esta es una de las escenas más pobres para quienes juegan en español (probablemente cualquiera que lee esta guía), porque tratan al Rey de mujer. En serio, ¿estos tipos no usaban el sentido común?

No importa. Vendé todo lo inútil y equipá lo que sirva. Si tu arma es de Oscuridad te recomiendo rehacer el Volcán hasta conseguir una de otro elemento. Si sos un Mago Oscuro, bueno, te jodes. =P

Nah, no será tan OP como la Hechicera, pero un Mago Oscuro la rompe igual.

También puedes rehacer el Volcán por experiencia. Los combates con Gillespie dan muchísima, si te puedes bancar los diálogos. La siguiente mazmorra es la última de la historia, así que espero que te hayas preparado bien antes de continuar.

+-----+  
|3.10 Castillo del Caos [CC3]|  
+-----+

Como dije arriba, es la última mazmorra de la historia principal, y es mucho más difícil que todo lo que has enfrentado ahora. Si tienes muchos G, perfecto, puedes ponerles buen uso comprando muchos consumibles. Pero antes que nada, tienes que ver tu equipo para ver si estás preparado para ver si estás preparado para lo que sigue.

Si sos un personaje físico, deberías tener un arma de nivel 3-4, el Anillo maestro (este se consigue en el Coliseo Real) y una armadura que haya caído en el Volcán. Si sos un personaje especializado en daño mágico, deberías tener ya tu magia principal en nivel 5-6 y un libro que te permita ejecutarla, una magia complementaria de un nivel inferior y equipo que te sume Inteligencia. El accesorio es lo de menos en este caso. Es recomendable que seas al menos de nivel 32 si es tu primera partida (si sos de nivel 40 o superior, mucho mejor). Si has desperdiciado algunos puntos de atributos, algunos niveles adicionales ayudan mucho. En cualquier caso, debes llevar un ala de ángel más que nunca con vos, para volver y comprar más consumibles si te hacen falta. Si te quedas sin, no tienes ala y te encuentras acorralado, lo mejor que puedes hacer es guardar la partida y seleccionar la opción "Reiniciar mazmorra" al reelegirla.

Mucha suerte, y si estás preparado, adelante.

Los primeros dos niveles son puentes vigilados por arqueros. No debería

resultarte difícil seguir adelante si seguiste mis consejos de más arriba.

El tercero está poblado por caballeros y un segador. Este último bicho hace mucho daño y es rápido, pero es frágil. Tratá de matarlo sin resultar golpeado por este.

Hay un cofre secreto ubicado en el pasillo del comienzo, antes de subir las escaleras. Tratá de pasar hacia la izquierda y luego vete hacia abajo para conseguirlo.

Caballeros y un dragón. No hay mucho qué decir.

En este nivel hay dos caminos para elegir. Como siempre recomiendo, limpiá todo antes de continuar, y elegí el camino de más experiencia: el de la izquierda. Si vienes odiando los segadores, tomá el camino de la derecha. La única diferencia es experiencia, realmente. Ambos tienen un cofre antes de seguir. En cuanto a los enemigos de esta misma zona... Bien, vas a terminar odiando la oscuridad. Mucho.

Tratá de esquivar todos los ataques posibles y de mantener la distancia respecto de vampiros y hadas del caos, porque su magia duele mucho.

Como recién dije, aquí estás en uno de los dos caminos. Tanto a los unicornios como a los segadores debes enfrentarlos de la misma manera: cargando con todo y escapando, una y otra vez. Eventualmente morirán. Pillas el cofre y sigues.

Aquí hay tres cofres. Especial cuidado con los vampiros, porque son muchísimos.

Vampiros, hadas del caos, caballeros oscuros, segadores... Vas a odiar este nivel. Mejor tener a mano consumibles o un ala de ángel. Hablando de ángeles, aquí ves a uno, y no es buena noticia... Destroza lo antes de que llegue a tocarte, al menos es frágil.

Este nivel es una línea recta. Los únicos enemigos difíciles aquí son los vampiros del final. Si tienes Soul, no dudes en gastarlo. Va a facilitarte mucho la vida.

Aquí hay cuatro cofres secretos. Sí, cuatro. Por eso, describiré este nivel paso a paso. Primero debes matar a los dos gigantes verdes del pasillo inicial. No dobles. El primer cofre está más allá de la pared que queda siguiendo derecho. Cuando lo recojas, vuelves al camino y vas hacia la derecha. Matas a dos ángeles. Bajas. Matá a las hadas y los ángeles de hielo. No sigas todavía.

A este punto hay dos cofres ocultos. Para saber dónde buscarlos, mirá el suelo. En algunos puntos hay baldosas azuladas de menor tamaño. Parate sobre ellas y vete hacia abajo. Hay otras baldosas iguales si en vez de seguir por el camino te vas todo lo posible a la derecha. Ahí también bajas. Solo queda un cofre secreto.

Vete por el camino hacia arriba, subiendo las escaleras. Cuando mates hasta al último enemigo, mirá las trampas de espinas de los costados. La inferior derecha es parte de un pasadizo secreto. Vete por ella rápidamente, para evitar ser dañado, y seguí por la derecha hasta llegar a un cofre. Luego, regresas.

Sigues al siguiente nivel.

No hay mucho qué decir de este nivel. Avanzá lento para matarlos a todos, evitá caer en las trampas de veneno y especial cuidado con los arqueros que acompañan al segador blanco. Fijate si los matas primero a ellos o al segador.

Aquí vas a enfrentarte a varias criaturas muy poderosas, incluyendo a colosos de nivel III, monstruos que congelan y un dragón negro. Si vienes usando muchos consumibles, asegurate de tener varios.

El recorrido es así. Vas por el único camino posible hasta que aparecen dos:

uno es pasando por encima de trampas, el otro no. Vete por el libre de trampas, sin mirar atrás (?), y asesinó al dragón negro que vas a encontrar, para quedarte con el tesoro que custodia. No regreses. Buscá un pasadizo secreto a tu izquierda, y vas a llegar a otro cofre, y a un nuevo camino. Vete primero abajo a la izquierda, para experiencia adicional. Regresas, y vas por el camino de abajo a la derecha. Vas a notar eventualmente que estás del otro lado de las trampas que viste al comienzo. Esa es una fortaleza de este recorrido, evitas daños innecesarios a tiempo que consigues todos los cofres. Vete por el único camino posible, hacia la izquierda, y pasas al siguiente nivel.

Este nivel tiene varios ángeles, gigantes, hadas y autómatas (esas cosas que se paran en cuatro patas, que parecen robots). Avanzá despacio, por el único camino posible, y vas a estar bien.

Esta es la batalla final contra Gillespie. Esta vez, además de dispararte y pegarte con su bastón, se teleportará por el mapa e invocará criaturas. Mientras hace estas dos últimas cosas es invulnerable. No gastes tu Soul. Si los enemigos que invoca te molestan, matalos cuanto antes. Si no, sos libre de ignorarlo (aunque ya sabes, para mí lo mejor es matarlos por la experiencia). Le tienes que pelear como antes, forzarlo a atacar y esquivarlo para caerle con todo. Si te cuesta, reintentalo con muchos consumibles y tratá de hacer lo que te dije recién. Con algo de paciencia y práctica vencerás.

Otro puente lleno de arqueros. No hay mucho para agregar.

Un puente más corto, también con arqueros.

Aquí tienes que hacer una elección. Puedes romper este huevo y obtener tres minerales de alto nivel, o dejarlo, para una recompensa mucho más tardía.

Todo depende de lo que quieras hacer con ese personaje, la verdad. Si planeas dejar de usarlo al ganar el juego, o poco después de eso, rompelos, porque te va a ser útil. Si planeas seguir jugando con ese personaje al menos un tiempo más (y creeme que tienes razones para ello, después de ganar hay muchas cosas para hacer), no lo rompas. No te puedo decir qué recompensa obtendrás todavía, pero lo valdrá, haceme caso.

Aquí hay un puente largo lleno de enemigos variados. Avanzá con cuidado y vas a triunfar.

El Boss del Castillo. Después de escucharlo, dale la buena muerte...

Tiene dos habilidades. La primera es dar un golpe con su arma, generando un tornado en el proceso. La otra es deslizarse rápidamente para cuerpearte.

Es MUY fácil vencer a este enemigo cuando sabes cómo. Es así...

Cuando golpee y tire un tornado, esquivalo. Tratá de que el tornado se aleje todo lo posible del borde superior. Antes de que te cuerpee, vete a lo más arriba que puedas, y bajá de forma curva. La idea es que él se estrelle contra un borde más arriba que vos. Cuando haga esto, le caes con todo. Va a volver a atacar, y así, etcétera, etcétera. Eso: extremadamente fácil.

Cuando hayas ganado, vas a volver y va a haber un festejo, sí, todo bien, final feliz... Pero las apariencias engañan.

+-----+  
|3.11 Final [F3]|  
+-----+

Te encuentras en la taberna. Debes hablar con Jensen, el hombre que normalmente está detrás de la barra, de pelo largo y castaño.

Andá a hablar con el Rey... Uy... Bien, "hablá" con el cristal con el <Botón A>, y volvé con el tabernero. Él entenderá qué ocurre y te dirá lo que

necesitas saber. Básicamente, detrás de la taberna hay un portal que lleva al verdadero enemigo final. Es una batalla bastante más jodida. Si no sos un Luchador, Ninja o Arquero, llevá muchísimos consumibles. Si no, bueno, también, pero no te harán taaaanta falta.

Si es tu primera vez, recomiendo que cumplas los siguientes requisitos antes de enfrentar a este enemigo:

\*Ser de nivel 45 o superior (mejor si 50, o superior).

\*Tener un set completo que haya caído en el Volcán o en el Castillo del Caos.

\*Tener tu arma de nivel 5 si sos un personaje físico, o tu magia principal en nivel 6-7 si sos un personaje mágico.

\*Si sos una Sacerdotisa, puedes mejorar mucho tu probabilidad de supervivencia con tu habilidad Resistir.

Si no cumples con estos requisitos, el mejor lugar para conseguir experiencia que puedes visitar ahora es el Volcán. Si quieres equipo, el Castillo del Caos es una mejor opción. En cualquier caso, al terminar, comprá muchísimos consumibles. Si sos mago y te quedas sin SP, comprá rayos de esperanza. Cualquier personaje necesita, por otro lado, gotas de curación o pociones (depende de la cantidad máxima de HP, si tienes más de 200HP te rinde mucho más llevar pociones).

Cuando te sientas preparado para enfrentarte a ese enemigo, vete a la taberna, entrá por la puerta que está detrás de la barra y seguí tu camino hasta abajo. Eventualmente vas a llegar a un portal que lleva a ese enemigo.

La batalla contra este es muy difícil. La mayoría de personajes son muy lentos como para esquivarlo, aunque deben tratar de hacerlo para recibir menos golpes.

Básicamente, el enemigo usa una de sus dos habilidades y luego se mueve tratando de embestirte. Una de sus habilidades es Aliento Demoníaco. No hay mucho para agregar aquí... La otra es invocar criaturas. Si las matas, te dan experiencia y todo, aunque en esta ocasión eso es lo de menos. Nótese que la criatura contra la que te enfrentas matará a cualquier invocación suya al pasar por debajo de esta. Es útil de recordar.

Si te da problemas, haces esto. Cuando vaya a embestirte, corres hasta el borde opuesto y luego das vuelta en círculo. Puede que te golpee una o dos veces. Si en ese momento estás muy herido, usá gotas o pociones (lo que tengas a mano). El enemigo alterna entre una cosa y otra, así que si está por invocar caele con todo. Si está por hacer Aliento Demoníaco, dale con una sola magia/golpe cargado y preparate para esquivar.

Con algo de paciencia lo matarás enseguida.

Cuando lo hayas hecho, seguí leyendo abajo.

+-----+  
|3.12 Después del final [DF3]|  
+-----+

;;Felicidades!! ;;Has conseguido pasar el juego!! Pero te tengo noticias... Hay muchas cosas más que puedes hacer con tu misma partida, como...

\*Visitar una de las tres mazmorras de las que hablo abajo (en sus secciones respectivas digo cómo desbloquearlas).

\*Buscar mejor equipo para tu personaje y seguir acumulando experiencia. Para saber más sobre esto, vete a la segunda parte de la guía.

\*Completar las misiones secundarias que faltan (ejem, hablaremos de esto en un momento).

\*Y por último, jugar en Modo Avanzado. Aquí todos los enemigos son mucho más poderosos, más rápidos y menos tontos. Es probable que te atasques algunas veces si no acostumbras a usar objetos curativos, pero las recompensas de este modo son igualmente más poderosas. Y hablando de recompensas más poderosas... ¿Recuerdas el huevo del Castillo del Caos? Si no lo has roto, y llegas hasta

ahí de nuevo, lo que se encontraba adentro habrá nacido...

\*Y antes que me olvide, esto no es para hacer con el mismo personaje, pero andá a la opción Nuevo juego, puede que te recuerde algo...

Reiterando... Sí, hay misiones secundarias que pueden haberte faltado. Dejando de lado las cubiertas por las secciones anteriores de la guía, hay una que evadí porque su recompensa no me parece valiosa... Y es difícil de explicar. Pero bien.

Hay un lugar oculto más allá de la habitación donde se encuentran las nenas del paraguas y el zapato, con su abuelo. Pasá por el pasadizo secreto de la derecha, y seguí adelante un buen tramo, pero no vayas hasta el lugar del hombre que realiza el entrenamiento secreto. En la pantalla anterior a él, en el largo pasillo horizontal, hay un secreto. Parate en la segunda parte negra, y vete hacia arriba. Vas a llegar hasta la sala de Edición de Klantol Times (sí, es un diario). Los editores quieren escribir acerca de diferentes objetos. Si se los llevas, obtendrás por cada uno una gaba. Estas solo sirven para combinarse con otras tres. Es decir, debes complacer a los cuatro editores para poder obtener las cuatro, y poder acceder al objeto Klantol Times (que en serio, no es valioso, pero si quieres completar todas las misiones secundarias...).

Los objetos que los editores quieren son: el hacha de goblin (cae al azar en el Fuerte Goblin; es más fácil de obtener si sos un Guerrero o Dragonute, pero a todos les cae eventualmente), un escudo de hueso (para esto debes recoger tres huesos del cementerio, sí o sí deben ser de aquí, y del modo <Normal>, y combinarlos con el Herrero; eventualmente lo obtendrás), una capucha de cuero (cae en cualquier parte de los primeros tres niveles) y un vestido de china (se obtiene en el Bosque de Setas, según he indagado, pero a mí me ha caído en lugares tan avanzados como la Montaña de la Bestia).

Por último, hay una misión secundaria más, que es imposible que la hayas hecho hasta ahora (porque cuesta un trabajo monumental), y es llenar el Bestiario, que se encuentra en la Biblioteca del Castillo Klantol. Para ello debes matar una y otra vez a cada enemigo, hasta que te dé su carta, para almacenarla en ese libro. Cuando lo hayas hecho, además de disponer de datos muy útiles, obtendrás una recompensa adicional: el Colgante del ángel. Este cambia los colores de tu personaje para hacerlo más "buenito". Su otro efecto es resistencia a la luz. Si no vas a pelearte con una Sacerdotisa no vas a encontrarle uso, realmente. O no comparado con el trabajo que te costará. Pero si tienes paciencia podrás decir orgulloso que has pasado el juego al 100%.

Independientemente de lo que dije arriba, lo importante es que has vencido la final de un juego, y tienes que celebrarlo. Si te gustó y quieres seguir jugando, puedes probar el modo <Avanzado> o crearte un nuevo personaje, y si no puedes dejarlo olvidado, la verdad que solamente vos sabes qué quieres hacer con esto. En cualquier caso, te felicito nuevamente y te deseo mucha suerte.

¡Y gracias por haber consultado mi guía!

+-----+  
|3.G Viejas Ruinas de Héroe [VRH3]|  
+-----+

=Cómo obtenerlo=: Vencé todas las pruebas del Coliseo Real. Son diez en total. Cuando lo hayas hecho, podrás visitar las ruinas.

No voy a decir mucho de esta mazmorra. Ya te he enseñado todo lo que sé de las anteriores, y creo que vas a estar bien por vos mismo, y te vas a sentir más satisfecho si descubres algo por tu cuenta.

Lo que sí te puedo comentar es que aquí hay enemigos muy poderosos. Los más jodidos son los Gatitos Champ (referidos así por una chica del Castillo) o Campeones de los gatitos (llamados así en el Bestiario), porque son rápidos y

tienen un ataque jodido, además de tener muchísima destreza. Los demás enemigos te pueden molestar mucho, pero la verdad es que los enemigos más difíciles de esta mazmorra son esos gatitos. Llevá consumibles extra si no tienes reflejos impresionantes, y avanzá con cuidado.

+-----+  
|3.H Mazmorra Olvidada [M03]|  
+-----+

=Cómo obtenerlo=: Debes tener un objeto, el "Mapa de la mazmorra", en el inventario. Para conseguir este objeto debes vencer el rango 8 del Coliseo Real algunas veces, eventualmente lo conseguirás (es al azar la recompensa).

La Mazmorra Olvidada es hogar de las infames Mugas. Estos bichos que parecen ser galletas mohosas pueden hacer muchísimo daño y son muy durables. Además, son rápidas. Son más predecibles que los gatitos champ, igual, y es probable que puedas vencerlas más fácilmente. Lo importante es que dan 360 de experiencia cada una (como los gatitos y los soluna), y que la Mazmorra Olvidada está infestada de ellas. Aquí es donde obtendrás más experiencia en menos tiempo. Si sos extremadamente poderoso puedes matarlas en el modo <Avanzado>, para experiencia adicional.

No hay mucho más que agregar. Si quieres objetos sigue siendo mejor ir al Castillo del Caos, por todos los cofres que hay en él.

+-----+  
|3.I Laberinto Subterráneo [LS3]|  
+-----+

=Cómo obtenerlo=: Debes tener un objeto, el "Mapa del laberinto", en el inventario. Este cae al matar segadores en el Castillo del Caos. La probabilidad es baja, pero visitándolo algunas veces y tomando el camino de la izquierda no deberías tener problemas para obtenerlo.

Este nivel no tiene mucho de especial. Lo que sí tiene son monstruos escasos que no aparecen en otra parte, así que si quieres completar al 100% el Bestiario muy probablemente deberás venir aquí muchísimas veces.

#####  
###SEGUNDA PARTE###  
#####

+-----+  
|4. Construcción avanzada de personajes [CAP4]|  
+-----+

En la primera versión de esta guía, escrita hace dos años, este apartado pretendía explicar todas las ideas posibles para crear personajes, pero, en su lugar, solamente voy a incluir información sobre la subida de nivel y el impacto que esto tiene en las clases, además de cerrar explicando el potencial de cada personaje de forma algo más detallada.

Bien. En Shining Soul II, disponemos de un personaje que puede, como en otros RPGs, subir de nivel. Cada subida de nivel nos otorga cuatro puntos para distribuir entre nuestros cuatro atributos, y un punto de habilidad.

Como anteriormente he dicho, la Fuerza permite aumentar el daño físico y la utilización de mejor equipo; la Destreza nos ayuda a esquivar golpes y a asestar más nosotros mismos; la Inteligencia mejora nuestro daño mágico y aumenta nuestra reserva de SP; y la Vitalidad aumenta nuestros HP.

El máximo valor en cada atributo es de 500, salvo en el caso de Vitalidad, que es 333 (lo que nos da 999 HP).

¿Cuáles son los valores sugeridos para cada atributo?

-Fuerza: Para personajes que combaten físicamente, lo más alto posible. Nada es <<mucha>> fuerza para estos personajes. Mientras más, mejor. Por ende, debería ser no menos de 300 (y, de nuevo, si es más, mucho mejor). Para usuarios de magia la Fuerza depende del equipo que planean usar. En la sección siguiente hablo de los equipos recomendados, pero por ahora digamos que con 35 de Fuerza un Mago Oscuro o una Hechicera orientado/a a la magia estaría bien; la Sacerdotisa, en lo posible, debería tener 60 de Fuerza si se planea como usuaria de magia.

-Destreza: Para los personajes que combaten físicamente, un valor entre 150 y 200 debería bastar. Si se quiere esquivar todavía más, puedes subirlo hasta 250. Será tentador tener un Arquero o Luchador con 400 de Destreza - en la práctica, el efecto apenas se sentirá. En serio, La clave está en la f-u-e-r-z-a. Si quieres ser un "Matrix", o algo de por el estilo, movete más, para eso están las flechas. Lamento ser tan contundente con este tema, pero ya he creado un personaje pedorrísimo por meterle pura Destreza. No cometas mi mismo error. Por último, los personajes que se concentran en la magia no necesitan para nada este atributo. Pueden aumentarlo si quieren, pero para ser útil es necesario en cantidades.

-Inteligencia: Los personajes físicos, con la excepción del Ninja y la Sacerdotisa, NO deberían gastar un solo punto aquí, pero si se deciden a hacerlo, un valor de 16 debería ser suficiente (para que al usar objetos que recuperan SP el valor no sea desaprovechado). Un Guerrero puede querer, en este caso, un valor todavía mayor por su habilidad Eficacia. Aun así, ningún personaje no-mago debería abusar de este atributo, porque correría el riesgo de quedarse atrás en poder/durabilidad. NO tengas más de 30 si alguno de estos es tu caso. El Ninja tiene poderes mágicos algo caros, por lo que no harías mal aumentando un par de puntos aquí, pero tienes que tratar de no superar ese límite de 30. La Sacerdotisa especializada en daño físico debería tener entre 30 y 60, pero no más de eso. Los personajes concentrados en daño mágico, por otra parte, tienen que llegar a los 500.

-Vitalidad: Dependiendo de la clase del personaje, sugiero lo siguiente:

\*Para usuarios de magia, el valor más alto posible, siempre y cuando no dejen de lado la propia Inteligencia.

\*Para la mayoría de Luchadores, 70 sería un valor ideal, para activar Agallas con mayor facilidad. Si no te interesa explotar esto, cualquier valor superior está bien.

\*Para la Sacerdotisa, un valor de 100-150, sería excelente, para sacar el mayor partido de sus curaciones. Si va por Aura Luminosa, más no es mala idea. Si no, los puntos en Fuerza y Destreza le vienen mejor.

\*Para Guerreros y Dragonutes, un mínimo de 100, aunque si no descuidan sus otras estadísticas pueden poner más aquí.

\*Para Arqueros y Ninjas, alrededor de 100 está muy bien.

\*Para Magos Oscuros cambiaformas/usuarios de Vara y para Hechiceras pertenecientes al último grupo, un valor entre 100 y 120 debería ser suficiente.

¿Y qué pasa con las habilidades?

Bien, tenemos 199 puntos para distribuir entre todos los niveles (puesto que el nivel máximo es 200). Yo sugiero que los magos especializados en el uso de magia de combate tengan una magia de nivel muy alto (un nivel por encima de los libros vendidos en el Castillo), otra de nivel alto (del mismo nivel que las vendidas en el Castillo) y Meditar (dos niveles más abajo que su magia principal). Pueden tener una tercera magia de ataque, pero no recomiendo que distribuyan de forma equitativa sus puntos entre todas (y con esto digo TODAS), porque, si no, van a terminar siendo muy débiles en comparación a sus enemigos y a necesitar muchos niveles adicionales para compensar esta debilidad. Un máximo de tres magias (sin contar Meditar) parece ser una buena idea. Un

ejemplo de esto: una Hechicera con Fuego 4, Helada 3 y Meditar 2. Si quisiera otra magia, podría tener Chispa 2.

Los Magos Oscuros y las Hechiceras especializados en combate físico deberían tener puntos en Vara y Meditar. Los primeros, también, pueden querer especializarse más adelante en Morfeo. Para las Hechiceras recomiendo que suban muchos puntos en Escudo Mágico, teniéndolo a no menos de un nivel inferior de la propia Vara.

Los demás personajes especializados en combate físico deberían tener su nivel de Arma UN nivel superior al de las encontradas en la mazmorra. Por ejemplo, al inicio basta con nivel 1, pero al encontrar armas de este nivel se debe aumentar a nivel 2. Los demás puntos rinden más en las habilidades pasivas, puesto que estas no requieren nada de SP para funcionar. En el caso del Guerrero y del Dragonute, la mayor cantidad de puntos deberían estar en Armadura Mejorada y en Escudo. En el del Luchador, en Crítico/Aturdir, y, en menor grado, en Curar. Uno o dos puntos tempranos en Agallas rinden muy bien. En el caso del Ninja y del Arquero, Crítico, y luego Ansatsu y Curar, respectivamente. Es buena idea en caso del Arquero el aumentar Antiaéreo al llegar al Desierto Driazhek, porque dos mazmorras más adelante hará MUCHA falta, y esto se intensificará con la aparición de dragones. Un Ninja especializado en Cuchillo podría hallarle algún uso a Kanegui o a Idaten; uno especializado en Espada posiblemente encontraría útil solo a Idaten.

La Sacerdotisa especializada en daño físico debería tener puntos en Bendecir, principalmente, uno a tres en Curar (dependiendo de gustos y de cuánto se use Meditar) y algunos en Meditar (dos parece ser suficiente para la mayoría, pero se puede querer maximizar esto pronto, no es mala idea)... Sin dejar de lado su arma favorita, claro. Y de nuevo, recomiendo Azote para ella. Los bastones terminan siendo el arma más débil, y los látigos, la más fuerte.

Más adelante, cuando algunas habilidades llegan a nivel 7, los puntos comienzan a sobrar. Es este el momento en que debes subir los demás pasivos/magias.

En general, los personajes físicos brillan al final del juego. La magia está... bueno, rotísima, y los magos son fuertes en todo el juego, jamás decaen. Ahora, un personaje pensado como mago (Mago Oscuro y Hechicera) utilizado de manera física SÍ decae al final del juego, porque no tienen Pasivas. La Sacerdotisa es otro mundo, puesto que el arsenal de buffs que tiene supera con creces cualquier set de Pasivas, eso sin contar sus habilidades curativas y el hecho de que tiene las mejores resistencias mágicas del juego (de nuevo, con Buffs).

El Arquero NUNCA debería especializarse en combate mágico, en serio.

Un Ninja especializado en combatemágico es muy débil en comparación a uno físico, pero sigue siendo mejor que el Arquero.

+-----+  
|5. Equipo sugerido [ES5]|  
+-----+

Existen cuatro tipos de equipo: los que se pueden encontrar matando monstruos o comprando, los que caen al ser victorioso en el Coliseo Real, los combinados y los forjados.

Los monstruos pueden tirar dos tipos de objetos: los genéricos y los únicos. Los genéricos son objetos que pueden tener modificadores mágicos, como Héroe, que otorga +7 a la defensa y al ataque. Por último, pueden tener un "+" al lado de su nombre. Esto significa que poseen más defensa de lo que tendrían sin ese "+". Un ejemplo: Traje Saber +2.

Los únicos son siempre iguales. No pueden tener un "+" al lado de su nombre ni modificadores de otro tipo. Los accesorios, como los anillos, son siempre únicos. Además, casi todos los objetos que caen en el Coliseo Real son de este tipo.

El equipo forjado goza de la posición más privilegiada en cuanto a la mayoría de parámetros. Hay equipos forjados para todos los gustos, pero como son tantos solamente incluiré los mejores para cada clase.

Finalmente, el equipo combinado se hace a partir de cuatro objetos por pieza de equipo en el Templo de la Luz.

NOTA: Algunos objetos tienen su nombre en inglés. Esto es porque me es imposible obtenerlos todos para comprobarlos. Si algún jugador en español obtuvo el nombre de alguno de estos objetos agradecería que me contactase (más información en la sección de Contacto [C11]).

+-----+  
|5.1 Equipo para personajes físicos [EF5]|  
+-----+

En esta categoría entran todos los personajes salvo los Magos Oscuros y las Hechiceras. Tampoco se ven contempladas aquí las Sacerdotisas especializadas en Aura Luminosa (o Shining) ni los Ninjas especializados en Rakuyou.

Las mejores armaduras y armas para personajes físicos son:

#Apostate Set: un set forjado compuesto por tres piezas de armadura. Sus beneficios incluyen 144-162 de defensa base, dependiendo de si sos un personaje "tanque" (Guerrero/Dragonute) o no, +80 de resistencias a Luz y Oscuridad y la capacidad de anular todas las maldiciones. Esta armadura es LA MEJOR opción para los Luchadores y Ninjas que usan Cuchillo y los Arqueros que usan Arco, porque permiten utilizar el Cuchillo de sangre y el Arco de sangre, armas que recuperan 2% de HP y SP por golpe. Parece poco, pero con estas armas, los personajes mencionados anteriormente son capaces de disparar sus poderes cargados sin cesar... Los demás personajes no se benefician tanto de esta armadura, pero por su alta defensa, sus útiles resistencias y el hecho de que permiten usar un arma maldita sigue siendo una opción considerable (especialmente para una Sacerdotisa especializada en daño físico; utilizas el Evil Flail y el Fiend Ring para obtener poder bruto, si es que el robo de vida del set de abajo te parece innecesario).

#Soul Set: Compuesto por tres partes de armadura y un arma a elección. Sus beneficios netos incluyen: 146 de defensa, 60 de resistencias al Fuego, Hielo y Electricidad, 5% del daño infligido es usado para recuperar tus HP y cargar tu Soul antes. Lo que interesa de este set es su robo de vida y su alta defensa. Si llevas una Sacerdotisa especializada en daño físico, esta es su mejor armadura para aguantar daño (y recuperar todavía más HP, liberando el SP que tiene para buffs y ataques cargados). Además, esta es la mejor opción para TODOS los personajes físicos (sin contar los nombrados en el set de arriba) en la mayoría de situaciones. Nótese que para funcionar este set precisa que utilices su arma.

#Evil Set (sin anillo): Este equipo consta de cuatro piezas: un arma, un casco, una armadura y un anillo. Como todas sus piezas están malditas, y no hay un escudo que anule maldiciones, debemos recurrir al Anillo del caos para utilizar las piezas restantes. El beneficio del equipo completo es perdido en el proceso. Si se le añade el mejor escudo del juego, Banishing Shield (también maldito), obtenemos una defensa base de 189 (!), un ataque de 145-158 y podemos reflejar los ataques bloqueados. Por otra parte, perdemos -20 Vit. y -20 Int.; esto último conviene ser contrarrestado con Inteligencia natural (aumentando 20 más al atributo subiendo cinco niveles), o debemos resignarnos a no usar más ataques cargados. Solo puede ser usado por un Guerrero o un Dragonute. Me parece mejor idea con ambos usar el Soul Set o el Glorious Set (ver abajo), pero este es el favorito de mucha gente en Internet, y merece aparecer aquí.

#Glorious Set (sin anillo): Este equipo es la contraparte "buena" del Evil Set, salvo porque no consta de un arma. Posee la segunda defensa más alta del juego, y puede ser combinada con el segundo mejor escudo de todos: el Escudo divino. El anillo puede o no ser usado, pero es que hay mejores. Los beneficios totales de este set incluyen 168 de defensa, 30 de resistencia a la Luz, +20 HP y +5% bloquear con escudo. Si se incluye el anillo, se obtienen +40 de resistencia adicional a la Luz y +4 a la defensa, además de permitir recuperar SP más rápidamente. Este set no es muy diferente del Soul, salvo porque obtienes mejor defensa contra ataques físicos y no tanta contra magia. Si insistes en usarlo, añade tu arma Soul favorita hasta conseguir una con más daño base con el modificador /Prey/ (+5% de robo de vida). Solo usable por Guerrero o Dragonute.

\*\*Resumiendo\*\*:-Si sos un Dragonute o Guerrero = Soul/Glorious/Evil Set.  
-Si sos un Luchador/Ninja con Cuchillo = Apostate Set.  
-Si sos un Arquero que usa Arco = Apostate Set.  
-Si sos Sacerdotisa que busca daño = Apostate Set.  
-El resto de personajes físicos = Soul Set

+-----+  
|5.1x Usando Magos como Físicos [UMF5]|  
+-----+

No se lo recomiendo a novatos. Es mucho más difícil, y realmente no vale tanto la pena. A largo plazo, ni con los mejores objetos del mundo puedes compararte con un personaje físico. Nótese que hablo del Mago Oscuro y la Hechicera: la Sacerdotisa ES de los personajes físicos más potentes del juego. Pero en fin, si de verdad lo quieres...

#Soul Set: En serio. Ya sabes, mucha defensa, robo de HP... No está nada mal. No vas a lucirte como un personaje físico medio, pero con este equipo es más probable que sobrevivas a la mayoría de desafíos.

#Kitty Set: Un set combinado. Lo obtienes a partir de gatitos (objetos MUY difíciles de encontrar). Consta de tres piezas: una vara, una capucha y una túnica. Sus beneficios incluyen: 91 de defensa, 58 de ataque, +10 velocidad de ataque, +30 a velocidad de movimiento, -8 al retroceso y +40 a la Destreza. Además, otorga +1 a la obtención de objetos, pero esto último no parece funcionar en lo absoluto. Por último, se puede usar cualquier pieza de equipo en las manos. Si se añade los Saint Gloves se obtiene 45 de defensa adicional, y +5 a la Int.. Este último bono no es demasiado útil, pero la defensa sí lo es. Otra opción es esperar a conseguir un guante con un modificador de resistencias. En cualquier caso, es tu mejor opción para hacer daño si vas a golpear con Vara. El problema es que te quita -8 al retroceso, dejándote sin ninguno. Para contrarrestarlo, mirá la sección de Accesorios algo más abajo.

#Darkness Set: Un set muy particular... Se consigue matando miles de monstruos (porque cada pieza tiene muy pocas probabilidades de caer) de distintos tipos. Cada pieza cae en un lugar diferente. La verdad es que hay mejores, pero para un Mago Oscuro que hace Morfeo esta es su mejor armadura. Ahora, no esperes ser considerablemente más fuerte con él. Seguirás siendo de lo más bajo en daño físico. Lo asombroso de este set es que otorga un robo de HP del 50% (!). Pero como es tan difícil de conseguir, no lo recomiendo para nada. En serio.

Si de verdad lo quieres, incluyo a continuación cómo conseguirlo:

-Matar "demonios" para la Vara: los demonios son esos que aparecen en el penúltimo nivel de la Torre del Demonio (duh). Tienen alas, y tiran bolas de fuego.

-Matar "vampiros" para la Túnica: estos son esos bichos que parecen gárgolas (no las gigantes de piedra, los chiquitos que tienen alas rosadas y las variaciones de estos). Un excelente lugar para matar a estos es el Castillo del

Caos.

-Matar momias para los guantes: esta se puede conseguir matando momias en el Cementerio del Gigante hasta el cansancio. La más fácil de todas, porque hay MUCHAS momias en ese lugar.

-Matar fantasmas para la capucha: los fantasmas que debes matar son esos del Barco Pirata. Son muy frágiles contra el daño físico.

NOTA: Este set solo puede caer en el modo <Normal>.

+-----+

|5.2 Equipo para magos puros [EM5]|

+-----+

Los magos puros (y estoy hablando del Mago Oscuro, la Hechicera y la Sacerdotisa siempre y cuando se especialicen exclusivamente en magia, sin gastar puntos en armas y subiéndose casi únicamente Inteligencia) solo necesitan una cosa en sus armaduras: más Inteligencia. Inteligencia es daño y es SP.

Por esta razón, lo mejor que puedes hacer es buscar equipo genérico con modificadores mágicos que sumen a tu Inteligencia. Pero si hablamos de lo mejor de lo mejor, hablamos de estos dos equipos:

#Magic Set: Un equipo del final del juego. Es la mejor opción para el Mago Oscuro y la Hechicera (siempre que se dediquen solo a la magia, reitero). Al completarlo otorga +10 de Inteligencia adicional. Cada parte individual puede tener hasta +16 a la Inteligencia, dando un máximo de +58. Solo necesitas 35 de Fuerza para llevar esta armadura, y te aseguro que cada punto lo vale.

#Priest Set: La Sacerdotisa no puede usar el Magic Set, pero tiene un equipo que solo ella puede usar para compensarlo. Requiere 60 de Fuerza, y está compuesto por un orbe y ropa en la zona del cuerpo y la cabeza. El orbe cuenta como único, por lo que no puede obtener un modificador de Inteligencia adicional, pero no lo necesita para nada: por sí solo, otorga +20. Puedes tratar de conseguir bonos de Inteligencia de hasta +16 en las otras piezas de armadura. El beneficio de completar el set no es la gran cosa (más SP y HP), pero sigue siendo de lo mejor.

Hay sets forjados que dan Inteligencia, pero el equipo genérico da mucho más. Y no olvides que es mucho más fácil matar monstruos sin parar que romper cofres hasta conseguir los minerales que necesitas... Especialmente, para un mago puro.

+-----+

|5.2x Usando Ninjas como magos [UN5]|

+-----+

Aunque la magia en este juego está rotísima, un Ninja tiene muchas pasivas que a un mago no le servirían para nada, y honestamente su magia no es muy potente. Muchos jugadores dicen que es más aburrido que un mago normal, y en cualquier caso cuesta mucho más esfuerzo hacerlo poderoso, pero a largo plazo es viable.

Las armaduras de magos son inaccesibles para un Ninja, y las armaduras de Ninja no aumentan nada de Inteligencia. ¿La respuesta?

#Saint Set: Un equipo forjado compuesto de tres piezas de armadura. Otorga 150 de defensa y 25 de Inteligencia. La defensa es lo de menos, realmente, pero la Inteligencia nunca viene mal.

#Hatred Set: Una alternativa más poderosa, al coste de una maldición (lo que te obliga a utilizar el Anillo del caos). Otorga 144 de defensa, 100 de resistencia a la oscuridad y 40 a la Inteligencia. Ignorando la mejora en Inteligencia, el aumento de resistencias lo hacen una opción espectacular.

Puedes usarlo si no te molesta renunciar a otro accesorio.

#Blizzard Set: Mucha gente se queja por la escasa regeneración de SP del ninja. Este set otorga 144 de defensa, 100 de resistencia al hielo y +3 de regeneración de SP. Puede serte útil si te quedas sin SP frecuentemente.

#Equipo genérico con +Inteligencia: Eso mismo... Si no te convencen los de arriba puedes tratar de conseguir ropa que de +16 a la Inteligencia.

+-----+

|5.3 Sets generales [SG5]|

+-----+

Aunque estos sets no son exactamente lo "mejor", y mucho menos para "maguitos" (con excepción del set Blizzard, que está anotado arriba), pueden usarse en determinadas situaciones y dar resultados muy buenos. Los personajes físicos pueden sacarle algo más de provecho, aunque lo más probable es que la armadura Soul o la Apostate te den mejores resultados con ellos. Por último, aclarar que todos los incluidos en esta sección requieren 45 de Fuerza en su versión ligera, y son de 3 piezas de armadura que aportan un total de 144 de Defensa. Los Guerreros y Dragonutes pueden usar versiones más pesadas (con o sin escudos) que aportan más defensa pero requieren más Fuerza (aunque si usas un Guerrero o Dragonute, definitivamente deberías ir sobrado de Fuerza).

Los datos de esta sección fueron recopilados por Ariel Contrufo, quien además me señaló indirectamente un par de correcciones en otros sets, así que le agradezco mucho su aporte.

#Phoenix: Otorga +100 de Resistencia al Fuego y +12 al Ataque. Lo mejor de este set es que puede resultar muy útil en el Volcán, dado que casi todos los enemigos de la zona golpean con Fuego. El bono de Ataque siempre viene bien, pero no esperes que se note la gran diferencia.

#Blizzard: Lo dicho arriba. Además de +100 de Resistencia al Hielo, muy útil en la Cueva Koldazhek, aporta +3 de regeneración de SP.

#Spark: Da +100 de Resistencia a la Electricidad y +12 a la Destreza.

#Deadly: Da +100 de Resistencia al Veneno, lo cual no me parece para nada imprescindible (el daño de veneno es siempre igual, más información sobre esta resistencia se puede encontrar mucho más abajo, en Mejorando Resistencias), y el misterioso efecto de "Mejora inmunidad efectos", cuyo verdadero significado no se descifró jamás. Se ha especulado que a veces anula efectos secundarios o reduce su efecto, pero nunca se ha probado que esto sea cierto.

#Solar: Da +100 de Resistencia a la Luz y +12 de Defensa Su única utilidad real es en el Arroyo de las Hadas, recomiendo en todo caso usar el Apostate (+80 de resistencia a Luz y Oscuridad, que además anula maldiciones).

#Hatred Set: Ya cubierto en la sección de arriba, es inútil para personajes físicos. Si es tu caso, mejor quedarte con la Apostate.

+-----+

|5.4 Accesorios [A5]|

+-----+

Hay muchísimo de dónde elegir, pero aquí he reunido las mejores opciones de todo el juego. De acuerdo a tu personaje, recomiendo...

==Accesorios Físicos==

#Anillo Ocular: El mejor accesorio para personajes físicos que quieran hacer más daño, porque otorga +8% al Crítico. Se obtiene matando esas cosas que

parecen pulpos voladores, que tienen un ojo en el medio. Solo en <Normal>.

#Pelota de fútbol: Aumenta tu velocidad de movimiento y otorga bonificaciones al retroceso y al crítico. Bastante útil para Magos que quieran usar el Kitty Set. Se obtiene combinando (ver la sección del Templo de la Luz).

#Shield Ring: Anillo que otorga +3 de defensa y +5% a la posibilidad de bloquear ataques con el escudo. No creo que funcione con la habilidad de la Hechicera, pero es imposible comprobarlo. Un Guerrero o Dragonute puede encontrar útil este accesorio. Se obtiene en el Coliseo Real.

#Fiend Ring: Anillo maldito que da +30 al ataque. Excelente para una Sacerdotisa que use el Apostate Set con el Evil Flail. Se obtiene matando demonios en el modo <Avanzado>.

#### ==Accesorios Mágicos==

#Psychic Pendant: Anillo que mejora tu regeneración de SP y otorga +8 de Inteligencia adicional. Se puede comprar en la Tienda del Palacio de Ipa, en el modo <Avanzado>.

#Spirit Ring: Anillo que reduce el tiempo de carga. Muy útil para magos puros y Sacerdotisas que usan muchos buffs. Cae en el Palacio Wizari, en el modo <Avanzado>.

#### ==Otros accesorios==

#Anillo del Caos: Anula maldiciones. Si estás usando un equipo maldito (como el Hatred o el Evil Set) es imprescindible. Se obtiene matando hadas del caos. Estas aparecen en gran número en la Mazmorra olvidada. En ambas dificultades.

#Ring of Haste: Aumenta tu velocidad de movimiento. Cae matando los muñecos que llevan guadañas. Hay varios en la Torre del Demonio, pero creo que el mejor lugar para encontrarlos es en las Viejas Ruinas de Héroes. Solo aparece en <Avanzado>.

### +-----+ |6. Forjando [F6]| +-----+

Como dije anteriormente, el equipo forjado es para la mayoría de los personajes el mejor disponible. En esta sección hablaré de lo básico y de las mejores combinaciones que hay. Si incluyera todas las combinaciones esta sección se prolongaría mucho e innecesariamente.

Para hacer cualquier equipo forjado debemos inicialmente disponer de tres materiales, ni más ni menos, y dirigirnos al Herrero, en el Salón Comercial. Al darle los materiales nos pide dinero. Las primeras veces, dale 1G. Nada más. Para que haga alguna diferencia esto debes darle MUCHÍSIMOS G. Además, el primer equipo que forjarás no será el definitivo. Solo cuando planees usar los mejores materiales que hayas podido conseguir en tu último equipo recomendaría darle más G, y en este caso te recomendaría darle TODO lo que puedas por cada singular pieza de equipo.

### +-----+ |6.1 Obteniendo materiales [OM6]| +-----+

Hay cinco materiales que se usan para forjar: escamas, huesos, mithril, sustancia oscura y orihalcón.

\*Las escamas se obtienen matando pastas, reptiles (como los cocodrilos), gusanos y dragones.

\*Los huesos caen de esqueletos, segadores y algunos arqueros.

\*El resto de los materiales pueden encontrarse mayoritariamente en cofres, aunque algunos enemigos pueden tirarlos.

Los materiales poseen niveles, que determinan el equipo que saldrá al forjar. Por ejemplo, las escamas del inicio son de nivel 0, y pueden usarse para crear armaduras de escamas, mientras que las del Desierto Driazhek serían de nivel 1, y podrían usarse para forjar una armadura de lagarto.

+Los minerales del Fuerte Goblin, del Cementerio del Gigante y del Pozo de la Abuela Colita son de nivel 0, y tienen poca utilidad.

+Los minerales de nivel 1 se encuentran a partir del Palacio Wizari, hasta el Volcán inclusive.

+Los de nivel 2 aparecen desde el Castillo del Caos hasta el Desierto Driazhek del modo <Avanzado>.

+Los de nivel 3 se encuentran desde la Cueva Koldazhek hasta el final del juego.

+-----+  
|6.2 Combinando materiales [CM6]|  
+-----+

Como era de esperarse, las combinaciones determinan los objetos que puedes obtener al forjar. Las escamas y los huesos no combinan bien con las demás cosas, lo mejor es que las utilices por separado (y que no las mezcles entre sí, tampoco). El equipo de hueso suele ser bastante malo; el de escamas es bueno, pero usualmente superado por los de sustancia oscura, mithril y orihalcón.

Básicamente:

\*Tres escamas = equipo de escamas

\*Tres huesos = equipo de huesos

\*NO los mezcles con las demás cosas. Huesos con huesos, escamas con escamas y los demás minerales felices.

El orden de los materiales al hablar con el Herrero Sí importa siempre que sean de DOS minerales DIFERENTES (por ejemplo, dos mithril y una sustancia oscura). Si son todos iguales o todos diferentes, el orden es irrelevante.

En caso de que el orden afecte, lo que cambia es la pieza de equipo que saldrá, pero todo eso estará mejor aclarado en la sección de más abajo.

Si el equipo está creado con tres sustancias oscuras, este será maldito, sin importar nada más.

Lo último que debes recordar: guardá partida SIEMPRE antes de forjar. Si no sale algo que querías, reinicias. Los materiales son muy difíciles de obtener como para desperdiciarlos...

+-----+  
|6.3 Combinaciones útiles [CU6]|  
+-----+

Aquí explicaré cómo obtener los diferentes objetos. Aclararé el orden en caso

de que deba ser tenido en cuenta.

#Apostate Set: Cada pieza de este set se compone de un mithril, un orihalcón y una sustancia oscura, todas de nivel 3. Esta armadura tiene equivalentes más débiles de nivel 1 y 2, y todas anulan las maldiciones. En ninguna de estas armaduras importa el orden de los materiales. Solamente asegurate de guardar antes de forjar.

#Armas del Caos: Mientras forjas alguna de las armaduras de arriba, es probable que te topes con estas. Las armas del caos hacen daño adicional a enemigos voladores y muertos. Como arriba, también, las hay de nivel 1, 2 y 3. Quizá te puedan servir para algo.

#Arco/Cuchillo de sangre: Dos de las armas más poderosas del juego. Se forjan a partir de tres sustancias oscuras de nivel 2. Lo mejor es que forjes estos varias veces si planeas usarlos, porque irás consiguiendo sustancias oscuras de mejor calidad (hablando del mismo nivel, claro; tienen que ser de nivel 2 sí o sí).

#Soul Set: Todo el equipo Soul (armadura y armas) se forjan con tres orihalcones de nivel 2. Como dije recién, puedes reforjar cuando obtengas materiales de mejor calidad si tienes la suerte de conseguir muchos orihalcones de nivel 2.

#Saint y Glorious Set: Ambos sets se forjan a partir de tres orihalcones de nivel 3. No hay nada más qué agregar.

#Divine Shield: Lo mismo que con el Glorious Set.

#Hatred Set: Dos sutancias oscuras y un orihalcón por cada pieza de equipo, de nivel 3. Aquí el orden SÍ importa, y es así:

+Hatred Robe: Sustancia oscura + Sustancia oscura + Orihalcón

+Hatred Hood y Gloves: Orihalcón + Sustancia oscura + Sustancia oscura

#Evil Set y Banishing Shield: Tres sustancias oscuras, de nivel 3. Obviamente, el orden no importa para nada.

#Blizzard Set: Dos orihalcones y un mithril, de nivel 3. Como con el Hatred Set, aquí el orden SÍ importa, y es así:

+Blizzard Robe: Orihalcón + Orihalcón + Mithril

+Blizzard Hood y Gloves: Mithril + Orihalcón + Orihalcón

\*Hay más armaduras de hielo con efectos similares pero menos potentes. Se hacen igual, la diferencia radica en el nivel de los materiales.

+-----+

|6.4 Concluyendo [C6]|

+-----+

Mientras que los magos puros siempre estarán mejor sin objetos forjados, es muy útil para los personajes físicos conocer esta opción y explotar sus beneficios al máximo.

Por último, NUNCA te olvides de guardar antes de forjar. Lo he dicho un par de veces antes, pero nunca es suficiente.

+-----+

|7. Mejorando resistencias [MR7]|

+-----+

La idea de esta sección no es mía, fue tomada de la guía de Skater Sirian para

Luchadores (Brawler, en inglés), pero absolutamente todo el contenido de aquí es de mi autoría.

Cualquiera que conoce este juego lo suficiente sabe que hay una fogata mágica en el Castillo Klantol que puede mejorar tu resistencia al fuego hasta tener 20 puntos, y es probable que la mayoría también haya visto mejoras en sus demás resistencias al ser envenenado o golpeado por ataques mágicos.

El caso es este: todos los personajes pueden mejorar sus resistencias naturales, que se SUMAN con las de los equipos a la hora de resistir daño mágico. Aunque puedes jugar tranquilamente ignorando esto, es posible mejorar enormemente las resistencias naturales de todos tus personajes.

Algunos (los magos puros) no necesitan muchas resistencias, salvo quizá al veneno (porque tendrán toneladas de HP para aguantar cualquier daño, igualmente), pero todos los demás se verán muy beneficiados por dedicarse algunas horas a mejorarlas.

==:Quiénes?==

Los personajes que más fácilmente pueden ganar resistencias son la Sacerdotisa, el Luchador y el Arquero, porque pueden curarse sin tener ningún objeto encima. El Guerrero tiene objetos curativos que ayudan más, así que es el siguiente de la lista en poder subírselas sin tanto trabajo. El Dragonute puede mejorar sus resistencias también con una habilidad, así que si tienes paciencia puedes primero hacer esto y cuando ya tengas tus resistencias muy altas (40 o más en cada cosa) empiezas a subir esa habilidad, para ser un verdadero antimago. El Ninja no tiene nada que lo ayude a mejorar sus resistencias, pero sigue beneficiándose si lo hace.

La Hechicera podría beneficiarse un poco si lo hace, aunque es totalmente opcional, más si es una maga pura. Un Mago Oscuro también... siempre y cuando no use Morfeo, en cuyo caso es absurdo que mejore sus resistencias.

==:Cómo?==

Sencillo. Dejate golpear por magia. Eventualmente, vas a mejorar tu resistencia.

Si te mata un ataque mágico, por otro lado, vas a perder un punto de esa resistencia, así que debes asegurarte de no morir.

==:Dónde?==

Donde haya magia. En serio, pero si necesitas ayuda, puedes tratar de seguir estos consejos:

\*Fuego: 1-20 en la fogata del Castillo Klantol. Puedes subir tu resistencia al fuego todavía más dejándote golpear por los ríos de lava del Volcán o las trampas de fuego del Castillo del Caos. En el modo <Avanzado>, puedes mejorar todavía más esta resistencia en esos lugares. Requiere mucha paciencia, pero no es difícil elevar esta resistencia por encima de 50. El tema es que te puedes quemar, y eso aumenta el daño recibido en un 50%.

\*Hielo: 1-15 por parte de los proyectiles de Clione. 16-25 en la Cueva Koldazhek. Puedes mejorar mucho más con ayuda de ambos enemigos en el modo <Avanzado>.

\*Electricidad: 1-20 gizmos eléctricos de la Torre del Demonio o la Mazmorra Olvidada. 21+ con los mismos enemigos o con ángeles en el modo <Avanzado>.

\*Luz: No es que sirva mucho, pero 1-10 con Clione, 11-20 con hadas del caos (hay muchísimas en la Mazmorra Olvidada). Puedes repetir ambos en el modo <Avanzado> para 21+.

\*Oscuridad: 1-15 "ojos" (\*pulpos voladores) del Barco Pirata. Quizá un poco más en el Abandonado desconocido. 16-30 en el Castillo del Caos. 31-55 peleando contra "ojos" o el Calamar Gigante, en el Barco Pirata, en el modo <Avanzado>. Puedes tratar de obtener más contra hadas del caos en ese mismo modo.

\*Veneno: 1-3 pastas venenosas, 4-18 setas venenosas del Bosque de Setas, 19-21 harpías venenosas (en el mismo Bosque de Setas), 22-25 trampas venenosas del Castillo del Caos. Puedes subir todavía más esta resistencia en el modo <Avanzado>.

#### ==Efecto de las Resistencias==

Gracias a Raijinili, un usuario de la comunidad de SS2, se conoce que la fórmula para determinar el daño mágico es la siguiente:

$$\text{Daño Real} = N / (1 + (\text{Res}/50)^2)$$

\*..donde N = daño antes de aplicarse las resistencias

Para los perezosos o malos en matemática, adjunto una tabla que ilustra el efecto de numerosas resistencias, a partir de ligeras modificaciones a esa ecuación:

Res.	Reducción de daño
0	0 %
20	14 %
40	39 %
60	59 %
80	72 %
100	80 %
150	90 %
200	94 %

Esto significa dos cosas:

1) La magia está MUCHO más rota de lo que aparenta, porque incluso con altas resistencias se sigue tomando mucho daño.

2) No vale la pena invertir en conseguir más resistencias más allá de 150 (y lo vale poco más allá de 100), porque cada vez cuesta más reducir menos daño. Por otro lado, si se es Dragonute se pueden conseguir 100+ en todo sin mucho trabajo, y sumándole armaduras con resistencias mágicas...

#### ==La resistencia al Veneno==

Al parecer, la resistencia al veneno es ignorada por completo a la hora de tomar daño, pero en su lugar se utiliza para impedir la activación; parece extremadamente improbable que un Dragonute con resistencia 100+ resulte envenenado. De cualquier manera, si alguien tiene un aporte para añadir aquí, siéntase libre de contactarme.

#### ==Consideraciones finales==

Lo ideal es que tus resistencias naturales lleguen alrededor de 40 en promedio. Si usas el Apostate o el Hatred set, vas a ignorar la mayor parte del daño de oscuridad. Y si sos una Sacerdotisa... Bueno, si no te molesta recargar tu buff antes de enfrentar magos, vas a ser imparable.

Si juegas por equipos, un Dragonute con resistencias naturales altas, su pasiva de Resistencias mágicas en nivel 7 y un buff de Resistir de nivel 7 por parte de una Sacerdotisa pueden crear situaciones muy interesantes... Más si esa Sacerdotisa sabe Curar, o si un Arquero o Luchador ayuda a regenerar el equipo.

#####  
###TERCERA PARTE###  
#####

+-----+  
|8. Jugando cooperativamente [JC8]|  
+-----+

Así que decidiste jugar SS2 con tus amigos...  
Ustedes saben mejor que yo y que cualquier otra persona qué les divierte y cómo les gusta jugar, pero pretendo darles algunos consejos generales para que todos se diviertan y ninguno se quede atrás.

==Personajes a elegir==

En primer lugar, depende mucho de cuántos sean...  
Si son dos, la mejor combinación es Dragonute/Guerrero/Sacerdotisa+Arquero, para que el primero vaya al frente y reciba los golpes, recibiendo apoyo del Arquero. Además, este último provee primeros auxilios. =P

Si son tres, a los dos iniciales puedes sumarle cualquiera (aunque Luchador no combina del todo bien con un Arquero, pero vamos, pueden ponerse de acuerdo para que solo uno cure, o para que ninguno lo haga). Lo mismo si son cuatro. Lo cierto es que si se tiene un personaje bueno para recibir daño los demás dan bastante igual. =P

De todas maneras, si ninguno de tus amigos quiere ir al frente y recibir golpes, no importa. Pueden probar lo que les resulte, como Ninja con Cuchillo + Arquero, para permanecer siempre a distancia, o lo que sea que se les ocurra.

==Subidas de nivel==

Para que todos en tu equipo ganen niveles, todos deben darle al menos UN golpe a cada enemigo. Por esta razón, recomiendo lo siguiente:

A) No gasten ataques cargados contra enemigos comunes, a no ser que seas mago. Si es así, quien más daño haga debe golpear al final, para evitar matar todo antes.

B) ¿Recuerdas los consejos de 2/1/0/1 y 1/0/2/1? Tiralos donde más quieras. O hazelo, pero conservá un arma débil para no asesinar todo muy pronto...

C) Lo principal: ¡tratá de no enojarte si un amigo sube de nivel antes de vos, y de que sea algo recíproco! Las equivocaciones pasan. No están compitiendo, fuera de ese juego son buenos amigos, ¿no? Bien, no arruines una amistad si a uno le salió un golpe crítico o creyó que ya habías golpeado a un enemigo...

==Jefes==

Los jefes son... bueno, extra-fáciles. Creo que la razón por la cual el modo <Avanzado> es tan difícil en comparación al normal es porque está pensado para multijugador, mientras que el modo <Normal>, no...

En fin, contra Jefes todo lo vale. ¡Quemen sus SP como si no hubiera mañana!

==Objetos adicionales==

Si son ricos, pueden tratar de usar Retorno del alma en sus amigos, para devolverles la vida, pero ojo, él no debe haber resucitado para eso.

### ==Coliseo Real==

En multijugador, este lugar no posee enemigos. Cuando quieran ir a conseguir objetos aquí deberán desconectarse temporalmente y hacerlo cada uno por separado.

### ==Templo de la Luz==

No existe en multijugador. Si de verdad necesitan combinar algo, tendrán que desconectarse temporalmente y hacerlo individualmente.

### ==Consideraciones finales==

Shining Soul II es un lindo juego, y es excelente que lo compartas con amigos tuyos, pero si no lo están disfrutando pueden apagar las consolas (o lo que sea que estén usando para jugar) y sentarse a dialogar. Es mucho importante cuidar las amistades que todo lo demás.

En cualquier caso, si crees que puedes aportar algo a esta guía después de una enriquecedora experiencia con amigos, sentite libre de contactarme para contarme todo lo que quieras. La verdad es que siempre lo he tenido pendiente, pero apenas he podido usar el modo multijugador de SS2, así que hay mucho que puedo aprender.

### +-----+ |9. Compitiendo contra otros jugadores [CCJ9]| +-----+

¿Has hecho una apuesta? ¿Quieres medir tu poder con tus amigos? ¿Hay alguna mecánica de juego que quieres probar y solo puedes hacerlo con jugadores?

Sea lo que sea, el caso es que SS2 te permite pelear contra otros jugadores. Para ello basta con ir al Coliseo Real.

Adentro, si hay más de dos jugadores pueden formar alianzas o hasta sentarse de público. La verdad que es bastante intuitivo, así que no es necesario explicar nada al respecto.

Esta sección pretende explicar las diferentes opciones a la hora de enfrentarte contra otros jugadores, el diálogo previo y poco más. Como dije arriba, no tengo tanta experiencia con el modo multijugador, así que si quieres ayudar a ampliar esta sección sos bienvenido para contactarme por email.

### ==Antes de combatir==

Lo primero que debes hablar con tus amigos (o con quien sea que esté por combatir con vos) es si vale o no curarse con objetos curativos, como hierbas, gotas o pociones. No creo que les hagan falta objetos que restauren SP, pero ustedes sabrán si eso vale o no.

Lo importante es ser justo y contemplar las alternativas. Por ejemplo, un Guerrero puede tener tres puntos en Eficacia. ¿Es justo que no pueda utilizar esta habilidad para nada? Y si permiten objetos curativos... ¿cuántos? ¿Hay límite o no? Hablen de esas cosas. Es feo atribuir a un factor como ese una victoria o derrota (por ejemplo, si un personaje tiene 20 pociones, y el otro 3).

Cuando hayan hablado de los consumibles, pueden quedar en otras cosas. Un ejemplo sencillo es la Sacerdotisa: ¿deberían sus rivales darle tiempo para castear un buff? ¿O sería mucha ventaja? Solo ustedes saben qué funciona para ustedes. Personalmente le permitiría a una Sacerdotisa un único buff antes de comenzar a pelear, especialmente si ambos personajes son de muy alto nivel, o si la Sacerdotisa es más débil, pero eso: son sus reglas.

Aclaren todo lo que deban aclarar. Si están apostando algo (como "el ganador se queda con tal objeto") es importantísimo que hablen de su apuesta muy

claramente, para evitar malentendidos. Y antes de apostar, les recomiendo probar 1-3 combates previos, para que todos los competidores sepan qué esperarse y cómo reaccionar en consecuencia.

==Equipo en JcJ==

Este tema es un poco más controvertido. ¿Qué equipo es mejor al competir contra otros jugadores? ¿Qué habilidades sirven más o menos? ¿Qué otra cosa hay que tener en cuenta a la hora de pelear?

Como dije anteriormente, es fundamental que se pongan de acuerdo si vale o no utilizar consumibles, y si es así cuántos por jugador y de qué calidad (¡no es lo mismo permitir 5 gotas que 5 pociones!). Pero hablando de armaduras o armas...

Las mejores armas para enfrentar otros jugadores suelen ser las que dan movilidad: la Espada del Guerrero, el Hacha del Dragonute, la Garra del Luchador, etcétera. No he probado al Arquero en esta modalidad como para decir qué arma prevalecería, así que no puedo hablar de este personaje en particular. En cuanto a magos puros, bien... Deberían tener mucho cuidado con qué magia utilizar, porque su enemigo podría tener altísimas resistencias a la magia... Aunque el verdadero peligro de los magos puros aquí es resistir a los golpes demoledores de los personajes físicos. Las personas saben esquivar y son más rápidas que los monstruos. Incluso el más lento y torpe Dragonute puede cargar hacia adelante con su Hacha. Y menos mal, ya era hora de que los magos puros tuvieran alguna contra.

Si hablamos de accesorios o armaduras... Puedes quedarte con los sugeridos en la sección correspondiente de esta guía, o prepararte específicamente para enfrentar a un jugador en particular. Aconsejo lo primero si no hay una apuesta de por medio, sino me suena muy de mal gusto... No sé, sería horrible ser un Mago Oscuro y enterarte que el Dragonute que va a enfrentarte lleva un equipo y un accesorio que suman un total de 125 a las resistencias de oscuridad, y que sumado a sus resistencias naturales y habilidades supere los 200... Se entiende.

Pueden también hablar previamente si valen o no accesorios o piezas de armadura. Si vale todo, bueno, es obvio que contra un personaje físico es mucho más valioso tener muchísima defensa, mientras que contra un mago sirve más las resistencias a la magia. Si hablamos de accesorios específicos, es probable que el Spirit ring, anillo que acelera la velocidad de carga, les sirva a todos más que nunca: quien ataca primero tiene una ventaja inestimable. Quizá sea conveniente para los personajes físicos dejar de lado su Anillo ocular (o lo que sea que hayan estado usando). De nuevo, esto no considera al Arquero, porque no lo he probado en esta modalidad. No sé si le rinde de algo cargar más rápido o si estará mejor con puros básicos...

Hay una cosa que no he probado, porque cuando jugaba contra amigos apenas entendía el juego, y es si tener resistencias elevadas contra un elemento te da ventaja al recibir golpes de un arma encantada (por ejemplo, si tener 100 de resistencia al fuego sirve contra un Hacha de fuego). Si alguien comprueba esto, por favor, envíeme un mail para discutir el hecho.

==Conclusión==

Al tratarse de un juego de una consola portátil, que es jugado principalmente cuando uno está solo, aburrido o esperando algo, es lógico que no se haya discutido casi nada de su potencial en la materia Jugador contra Jugador. Trataré de llenar esto eventualmente, pero si alguien me facilita información de cualquier área relacionada al multijugador es posible que sea incluido mucho antes.

En cualquier caso, mucha suerte al combatir contra amigos, y no se peleen en la vida real por lo que pasa en un juego.

+-----+  
|10. Cambios en el archivo [CA10]|  
+-----+

V1.0b -30/03/2016

Gracias al aporte de Ariel Contrufo, tenemos más opciones de equipo, para todos los gustos y de muchos colores. =P

Además, me señaló indirectamente un par de correcciones que siempre son bienvenidas.

Y ahora consta oficialmente que Neoseeker también tiene derecho de publicar esta guía.

v1.0a -12/07/2015

Correcciones menores en la redacción y añadidas

v1.0 - 09/07/2015

¡Al fin, completa!

+-----+  
|11. Contacto [C11]|  
+-----+

Realmente, le he dedicado mucho corazón y tiempo a esta guía (deben haber sido más de treinta horas de trabajo, y eso sin contar el tiempo que me pasé pensando en cómo desarrollarla, lejos de la PC), y aunque finalmente haya terminado una guía que incluye un poco de todo, sé reconocer que con algo como un juego hay cosas que se pueden seguir aprendiendo. Si crees que debo explicar mejor alguna cosa, cambiar algo en mi redacción, tienes sugerencias para mejorar el formato, ideas o experiencias que puedan enriquecer esta guía de alguna forma, sentite libre de enviarme un mail, a [overmole1@gmail.com](mailto:overmole1@gmail.com)

No voy a responder a preguntas estúpidas que estén perfectamente aclaradas en la guía, pero sí a algo que pueda haber quedado ambiguo. Habiendo dicho eso, te pido por favor que si vas a enviarme un mail llames al asunto "SS2 FAQ", o algo parecido, que me ya llegan muchísimos mails. Así al menos llamará mi atención y podré leerlo a tiempo. Si me mandas uno con un asunto extraño te voy a ignorar.

+-----+  
|12. Créditos [C12]|  
+-----+

Antes que a nadie, a mi novia, por ser tan increíble y por haberme apoyado incluso al hacer esta guía que realmente no era nada necesaria para los dos.

A mi familia, por mantenerme y por aguantarme.

A Skater Sirian; aunque no hablamos casi nada, parece buen tipo. Me dio la idea de ampliar un poco durante la fase de edición la guía.

A Raijinili, por su fórmula para el daño elemental, por la información más verosímil sobre las tasas de bloqueo (él comprobó lo del 8%) y su paciencia al explicarme algunas cosas, además él me motivó a subir esta guía a GFAQs.

A Crux, cuya guía me sirvió como un buen modelo para empezar mi propia sección de personajes, que aunque es de mi autoría es obvio que me enseñó muchísimo antes de empezar siquiera a escribir esto y varias cosas incluidas aquí podrían considerarse contribuciones suyas.

A Ariel Contrufo, por haberme facilitado datos limpios sobre sets adicionales y la buena onda al escribirme.

A la comunidad de SS2, tanto en inglés como en español, por haberme enseñado mucho y haber compartido conmigo.

A GameFAQs y Neoseeker por alojar mi guía en sus páginas.

Y a vos, lector, porque esta guía está hecha para que vos puedas disfrutarla!

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