FINAL FANTASY

(Esta Guia es propiedad de Alan Mendoza)

Plataforma: PLAYSTATION

Guía en Castellano
Guía Realizada por: Alan Braian Mendoza
Guía iniciada él: 24 de Noviembre de 2003
Guía terminada él: 15 de Junio de 2004
Guía Reeditada él: 24 de Octubre de 2006
Guía terminada definitivamente él: 9 de Noviembre de 2006 a las 20:22HS
Contacto: Alan_20425@Hotmail.com

INDICE

- 1.Introducción
- 2.Derechos del autor
- 3.Hablando del juego
- 4.La Guía
  4.1 CORNELIA
  4.2 TEMPLE OF CHAOS
  4.3 PRAVOCA
  4.4 ELFHEIM
  4.5 MARSH CAVE
  4.6 WERSTERN KEEP
  4.7 MATOYA'S CAVE
  4.8 ELVEN CASTLE
  4.9 CASTLE OF CORNELIA
  4.10 M.T. DUERGAR
  4.11 MELMOND
  4.12 TERRA CAVE (1° Parte)
  4.13 TITAN CAVE
  4.14 SAGE CAVE
  4.15 TERRA CAVE (2° Parte)
  4.16 CRESCENT LAKE
  4.17 ICE CAVERN
  4.18 LIKYON DESERT
  4.19 M.T.GULG
  4.20 CITADEL TRAILS
  4.21 DRAGON CAVE
  4.22 CARAVAN DESERT
  4.23 WATERFALL
  4.24 GAIA
  4.25 ONLAK
  4.26 SUNKEN SHRINE
  4.27 MELMOND
  4.28 LUFENIA
  4.29 TOWER OF MIRAGE
  4.30 FLYING FORTRESS
  4.31 M.T.DUERGAR
  4.32 TEMPLE OF CHAOS
  4.33 TEMPLE OF CHAOS/PAST (Final)
- 5.Clases
- 6.TIPS y ayudas
  6.1 Revivir sin usar LIFE
  6.2 Salir del juego(QUIT)
  6.3 Memo
  6.4 Cofres
  6.5 GIL
  6.6 Equipos
  6.7 Magias
  6.8 Elevando niveles
  6.9 Configurar
  6.10 Objetos
  6.11 Conseguir EXP 1 (ELFHEIM)
  6.12 Conseguir EXP 2 (TERRA CAVE)
  6.13 Conseguir EXP 3 (CRESCENT)
  6.14 Conseguir EXP 4 (M.T.GULG-5F)
  6.15 Conseguir EXP 5 (CHAOS TEMPLE-FINAL)
- 7.Cofres
  7.1 Castle Cornelia
  7.2 Temple of Chaos
  7.3 Matoya's Cave
  7.4 Elven Castle
  7.5 M.T.Duergar
  7.6 Marsh Cave
  7.7 Western Keep
  7.8 Titan Cave
  7.9 Terra Cavern
  7.10 Sage Cave
  7.11 Crescent Lake

7.12 M.T.Gulg
7.13 Ice Cavern
7.14 Desert Caravan
7.15 Gaia
7.16 Dragon Cave
7.17 Citadel Trails
7.18 Sunken Shrine
7.19 Lufenia
7.20 Tower of Mirage
7.21 Waterfall Cavern
7.22 Flying Fortress
7.23 Temple of Chaos/Past (Final)

- 8.Magias
  8.1 Cornelia
  8.2 Pravoca
  8.3 Elfheim
  8.4 Melmond
  8.5 Crescent Lake
  8.6 Onlak
  8.7 Gaia
  8.8 Lufenia
  8.9 Efectos
- 9.Equipos
  9.1 Cornelia
  9.2 Pravoca
  9.3 Elfheim
  9.4 Melmond
  9.5 Crescent Lake
  9.6 Gaia
- 10.Objetos
  10.1 Cornelia
  10.2 Pravoca
  10.3 Elfheim
  10.4 Crescent Lake
  10.5 Onlak
  10.6 Gaia
  10.7 Efectos
- 11.WARMECH
- 12.Colección
- 13.Modos de dificultad
- 14.MINIGAME
- 15.Agradecimientos
- 16.Contacto
- 17.Creditos

1.INTRODUCCION

Este es el inicio de los cristales mágicos. Final Fantasy, un viejo juego del año 1987 que salió para la gran consola NES. Si mal no recuerdo en esa época los RPG's no hacían gran furor en América y en Europa. En fin, me alegro de que hayan sacado una reedición del juego, al igual que paso con el Final Fantasy 2, aunque no me gusto para NADA que no hayan sacado el Final Fantasy 3, al menos hubiera preferido que saliera sin reeditar para completar la colección.
Además, muchos fanáticos no quedaron conformes con este resultado, Final Fantasy 3 salió solo reeditado para Nintendo DS, así que, si tienes esta portátil espectacular deberías comprarte este juego a pesar de que no te guste, un RPG es siempre bienvenido.
La historia de Final Fantasy es muy interesante:

Una temible oscuridad habia cubierto el mundo entero.
El viento sé habia detenido.
La furia del mar era terrible.
La tierra comenzo a decaer poco a poco.
Existia una vieja profecia que mantenia con vida la fe en toda la gente.
"Cuando la oscuridad haya cubierto el mundo por completo, cuatro jovenes guerreros de la luz vendran en su ayuda".
Despues de mucho trayecto, los cuatro guerreros se mostraron por ultima vez.
En sus manos tenian el poderoso cristal...

Volviendo al tema en general, esta es mi primera vez que hago una guía, tal vez se preguntaran por que tarde 3 años para sacar a la luz

esta guia. La razon es que primero realice esta guia para mi nada mas, no tenia idea de que las demas guias del mismo juego fueran extremadamentes completas, entonces decidi reeditar mi guia para poder compartirla con todos ustedes sin importar que tan tarde sea.

2.DERECHOS DEL AUTOR

Esta guia fue realizada con mucho trabajo por Alan Brian Mendoza(Argentina/ Buenos Aires/ Merlo), si quieres tener esta guía en tu pagina web, solo debes pedirme permiso escribiéndome a mi dirección de correo electrónico, tambien exigire que me menciones en tu pagina, o sea, en la seccion de la guia de este juego.
Digo esto por que he oído que muchos “Malosos” roban las guías de varias personas y se dan crédito por ello.
NO intentes hacer algo parecido con esta guia si antes no me pides permiso de antemano. Si lo haces agarrare la Masamune y te la clavare en el trasero.
Las paginas que tienen derecho a esta guía son:

www.gamefaqs.com
www.guiamania.com

3.HABLANDO DEL JUEGO

El juego no es tan difícil como parece, siempre y cuando hayas elegido el modo EASY. En este modo de dificultad las cosas serán fáciles en general, como por ejemplo elevar niveles que requieren pocos puntos de experiencia, los bajos precios en las tiendas o los MP’s que sobrepasan él limite del juego original, o sea, de 9 a 99.
Si eliges el modo NORMAL el juego será lo contrario a lo que mencione anteriormente, pero la decisión es tuya.
Si terminas el juego en cualquier modo de dificultad obtendrás los mismos resultados
Equipa bien a tus guerreros antes de salir a pelear o avanzar en el juego, compra las mejores magias posibles y agarra todos los cofres que puedas, el 100% si es posible.
Otra cosa es que agregaron el menú COLECCIÓN en el que contiene una galería de arte, características de los enemigos, la lista de cofres que contiene cada lugar y otra galería de fotos que contiene imágenes del juego renderizado que ya explicare como habilitarlos.
Además, hay un enemigo muy poderoso llamado WARMECH, es fuerte pero no tanto como SHINRYU u OMEGA del Final Fantasy 5, ya mencionare como pelear con el.
También esta la clase que puedes aplicar a cada personaje, que mas adelante los menciono así que presta atención a ello.
Para terminar, por ahora te diré como se avanza en el juego y algunos comentarios de los distintos lugares del mundo, si quieres consejos o ayudas mira la sección de TIPS.
Mejor dicho, lee los TIPS y luego inicia el juego. Te ayudara.

4.LA GUIA

Después de que hayas elegido la clase de tu grupo y puesto sus nombres te encontraras en el WORLD MAP cerca de un pueblo, ve allí.

4.1 CORNELIA

Compra lo necesario como armaduras, armas, objetos y magias que son muy importantes. Al intentar salir del pueblo habla con el tipo que bloquea la salida, iras al castillo de CORNELIA. El rey té dirá que su hija fue secuestrada y te pedirá que vallas al Chaos Temple, este lugar queda al noroeste.

4.2 TEMPLE OF CHAOS

Al entrar toma los cofres de todas los esquinas, veras que hay algunas puertas que no podrás abrir ya que necesitas la MYSTIC KEY para abrirlas, luego mencionaré como obtenerla.
Ve al centro del templo para enfrentar al jefe que tiene secuestrada a la hija del rey.
Luego de derrotar a tu primer jefe te llevara solo a CORNELIA, al finalizar la charla habla con la hija del rey para que te entregue el LUTE, este objeto especial lo utilizaras mucho mas adelante. Después de que los hombres de CORNELIA terminaron de construir el puente sal de aquí y ve al este, pasando el puente, (Ahora empieza la aventura) para llegar al siguiente pueblo.

4.3 PRAVOCA

Una vez dentro del pueblo dirígete arriba a la izquierda, habla con los piratas para que te enfrentes a ellos, al vencerlos te darán el Barco (SHIP).
Si tienes algo que comprar hazlo, yo te recomiendo que guardes ese GIL para el siguiente pueblo.
Ahora sal de PRAVOCA y toma el barco en el muelle blanco y dirígete al sudoeste o si quieres hacerlo fácil rodea todo el camino del sur al oeste.

4.4 ELFHEIM

Compra lo necesario, pero antes de ir al siguiente lugar te recomiendo que pelees un buen rato elevando niveles y reuniendo GIL's cerca de ELFHEIM ya que venden equipos y magias muy buenas. Cuando estés listo dirígete al oeste rodeando las montañas y luego al sur, veras un pequeño hueco, metete allí.

4.5 MARSH CAVE

Apenas entres dirígete al sur hasta llegar al B3 para encontrar el CROWN, las puertas que no podrás abrir están cerradas nuevamente por la MYSTIC KEY, ahora sal de la cueva y dirígete al norte.

4.6 WESTERN KEEP

Enfrenta al jefe que esta en el centro y pelea con el, es probable que mate a uno de tus aliados, cuando su HP esta bajo casi siempre usa la magia REAPER que mata a un individuo, al vencerlo recibirás el CRISTAL EYE, Además hay otra puerta que necesita la misma MYSTIC KEY para abrirla, sal de ahí y vuelve al muelle cerca de ELFHEIM y dirígete al norte.

4.7 MATOYA´S CAVE
(Debes ir por debajo del puente de CORNELIA)
Al pasar el puente podrás desembarcar en un muelle blanco, ve al noreste y entra en la cueva de MATOYA. No hay mucho que hacer aquí, toma los cofres y entrégale el CRISTAL EYE al tipo, recibirás el JOLT TONIC. Ahora deberás regresar a ELFHEIM pero entrando al castillo ELVEN.

4.8 ELVEN CASTLE
Ve al cuarto de la izquierda, entrégale el JOLT TONIC a la mujer enferma y obtendrás la MYSTIC KEY. Con esta llave podrás abrir los cofres faltantes en TEMPLE OF CHAOS, MARSH CAVE, ELVEN CASTLE, WESTERN KEEP y el castillo de CORNELIA.
Dirígete al castillo de CORNELIA para tomar esos cofres.

4.9 CASTLE OF CORNELIA
Revisa los cofres del norte que podrás abrir con la MYSTIC KEY, en una de ellas encontraras el NITRO POWDER.
Sal de aquí, ve al noroeste con el barco y desembarca en el muelle. Luego dirígete al sudoeste y entra en la cueva.

4.10 M.T.DUERGAR
Toma todos los cofres que veas y luego ve abajo a la derecha y dale al tipo el NITRO POWDER, el usara esto para abrirte camino al oeste, veras una escena en que una pequeña parte de tierra es destruida y te abre el camino al oeste.
A pesar de todo te faltara un objeto mas por agarrar que es la espada EXCALIBUR, hay un herrero aquí en la cueva que la fabricaría, el problema es que necesita ADAMANTITE. Este objeto lo obtendrás mas adelante, así que, ahora solo vete al oeste con el barco para llegar al siguiente pueblo.

4.11 MELMOND
Compra todo lo necesario y ve a la cueva en busca del cristal de tierra que se encuentra al sudoeste

4.12 TERRA CAVE (1° Parte)
Aun no podrás enfrentar al guardián del cristal de tierra llamado LICH, al llegar al B3 te enfrentaras con un subjefe, al vencerlo podras tomar un cofre que contiene la RUBY STONE, por mas que intentes avanzar no podrás pasar por la lapida que se encuentra mas adelante, necesitaras un objeto llamado EARTH ROD, así que sal de aquí y ve al noroeste.

4.13 TITAN CAVE
Al entrar entrégale la RUBY STONE a Titán para que te deje pasar y ve a la escalera oscura de arriba, ademas, hay cofres en un cuarto que esta abajo. Al salir de aqui sigue el camino lineal y entra en la otra cueva.

4.14 SAGE CAVE

Habla con el viejo y te dará el EARTH ROD. Este objeto hará desaparecer la lapida que se encontraba en el B3 de TERRA CAVE, vuelve allí que ahora podrás avanzar normalmente.

4.15 TERRA CAVE (2° Parte)
Regresa al B3 y usa el EARTH ROD en la lapida, tras pasar todo el camino llegaras al B5 que es el ultimo piso subterráneo de la cueva. LICH se encuentra al sudoeste, es fácil de vencerlo, así que no te costara mucho tiempo. Luego de que hayas tomado el cristal de tierra en tu inventario entra al teletransportador, toma el barco para ir al siguiente pueblo que esta ubicado al este.

4.16 CRESCENT LAKE
Hay bastantes cosas para comprar, aprovéchalas. Luego ve al noreste del pueblo y sigue el camino, veras a unos viejos.
Habla con todos, uno de ellos te dará la CANOE.
Con esta canoa podrás viajar por lagos poco profundos, ahora sal de CRESCENT, ve al noreste para llegar a un muelle blanco que esta cerca de PRAVOCA (el lugar tiene forma de medialuna) utiliza la canoa para pasar por un lago poco profundo y dirígete al norte, luego al oeste y finalmente al sur para llegar a la cueva helada.

4.17 ICE CAVERN
Las cosas empiezan a complicarse, hay enemigos fuertes y unos pequeños pinches que restan 1 HP por paso, así que ve con cuidado,
Mientras avanzas por la cueva veras un cuarto con muchas marcas rajadas en el suelo, además veras un extraño objeto con forma de triángulo. Este objeto es la LEVISTONE, con ella podrás obtener una Nave (AIRSHIP) que te hará de mucha utilidad.
Antes deberás bajar por uno de los pisos rajados y seguir avanzando, cuando llegues a un gran cuarto con tres cofres veras otra marca rajada en el piso. Esta te llevara a donde esta la LEVISTONE, ahora sal de aquí y dirígete al sur de CRESCENT LAKE. Hay un pequeño desierto casi rodeado por montañas en el que podrás obtener la AIRSHIP.

4.18 LIKYON DESERT
Usa la LEVISTONE en la arena para obtener la AIRSHIP, gracias a ella podrás ir por todas partes del mundo, pero no podrás aterrizar en la arena y tampoco en el césped oscuro, solo podrás aterrizar en el césped claro.
Ve al oeste de CRESCENT para ir por otra pieza de cristal, en este caso el de fuego.

4.19 M.T.GULG
Ten cuidado en este lugar, no solo por los enemigos, sino por la lava que restan 1 HP por cada paso. No olvides tomar los cofres en este lugar que son bastante útiles. La guardiana del cristal de fuego se llama MARILITH, no es tan dificil. Al vencerla obtendrás el cristal de fuego.
Ahora con la AIRSHIP deberás ir al sudoeste para entrar a CITADEL TRAILS, el problema es que no podrás aterrizar al frente del lugar, si miras por el norte veras un camino lineal que te lleva al destino.

Puedes aterrizar en un pequeño lugar disponible que esta al principio del camino, o sea , del lado izquierdo. Entonces deberías dar toda la vuelta para llegar a CITADEL TRAILS o bien puedes aterrizar mas al este y llegar aquí, pero no quiero confundirte mucho.

4.20 CITADEL TRAILS
Al entrar veras a un viejo, habla con el para tener su autorización de usar los teletransportadores y desaparecerá.
No te preocupes, este lugar no es tan complicado.
Al final, consigue la RAT´S TAIL en el cofre que esta al lado del sillón y sal de aquí.
Ve al oeste de CITADEL a visitar a un viejo Dragón.

4.21 DRAGÓN CAVE
Cuando llegues a esta area veras que hay pequeñas islas con agujeros que dan acceso a distintas cuevas. En las distintas entradas podras tomar cofres y hablar con unos dragones que habitan este lugar, en una de ellas veras un camino que te llevara a la sala del trono donde conocerás a BAHAMUT.
Teniendo la RAT'S TAIL, BAHAMUT te considerada un héroe con mucho valor. El objeto RAT'S TAIL significa valor, gracias a esto el rey dragón te recompensara con una mejora en las clases de tus personajes. Ahora tus personajes podrán usar mejores armas, magias y armaduras.
Terminado esto, ve al oeste. Hay un lugar llamado CARAVAN DESERT que es una pequeña carpa en el desierto, aunque la carpa no aparece en el WORLD MAP, sino cuando entras.
Antes debes aterrizar en el césped que se encuentra a la izquierda, hay una pequeña area de arena que esta al lado de un pequeño bosque, es un poco raro encontrarlo al principio ya que es como entrar en una cueva sin entrada, espero que me entiendas.

4.22 CARAVAN DESERT
Entra en la carpa y compra el BOTTLED FAERIE. Ahora ve al norte y aterriza en un lago cerca de un pueblo, cruza el lago con la canoa, veras una catarata. Entra allí.

4.23 WATERFALL
El camino es lineal, ve al sudoeste y habla con el hombre roca para que te entregue el WARP CUBE. Este objeto lo necesitaremos.
Dirígete al noroeste para llegar a GAIA, es otro pueblo que esta rodeado por montañas.

4.24 GAIA
Realiza tus compras y ve al pequeño lago que esta arriba y usa el BOTTLED FAERIE para que aparezca un hada, habla con ella y te dará el OXYALE (este objeto sirve para respirar bajo el agua), sal de aquí para ir al siguiente pueblo que esta al sudoeste.

4.25 ONLAK
Aprovecha en comprar y dirígete abajo a la derecha, habla con la mujer que te pedirá el OXYALE.
Si antes no tienes este objeto, la mujer no te dejara subirte al submarino por que no podrías resistir mucho en el agua.

Ahora podrás subir al submarino e ir a SUNKEN SHRINE, en este lugar encontraras el cristal de agua.

4.26 SUNKEN SHRINE
Aquí tendrás que tener cuidado con unos enemigos llamados SPECTRE que sacan mucha vitalidad. Cuando estés en el pasillo final veras 2 escaleras, ve a la escalera derecha para conseguir la ROSETTA STONE (esta piedra te ayudara a entender el idioma de un pueblo llamado LUFENIA pero antes debes llevárselo a un habitante en MELMOND para que nos ayude con esto) y en la izquierda esta KRAKEN que es el guardián de agua, al vencerlo tendrás el cristal de agua.
Ahora con otro cristal en tu inventario, ve a MELMOND, si no recuerdas donde esta el pueblo, esta al sudeste de ONLAK.

4.27 MELMOND
Debes entregar la ROSETTA STONE a un tipo que nos ayudara a saber el idioma de LUFENIA, el esta arriba a la derecha (en las lapidas) este te enseñara el vocabulario del pueblo de LUFENIA.
Este lugar esta al sudeste, ve allí. Nuevamente deberás aterrizar lejos del pueblo por que el césped oscuro no te lo permite. Solo podrás aterrizar al noroeste cerca de las montañas.

4.28 LUFENIA
Si antes no tienes la ROSETTA STONE, al hablar con alguien no entenderás lo que dicen. Habla con la gente del lado derecho para que te den el BELL, gracias a ella podremos entrar en MIRAGE TOWER. Además, encontraras las ultimas magias para los WIZARDS blanca y negra (LV8), se encuentran escondidas en el este del pueblo, aunque parezca que sales afuera, el camino sigue y veras las tiendas de magias.
Sal de aquí, toma tu aeronave y ve al oeste para entrar a TOWER OF MIRAGE, el ultimo cristal esta aquí.

4.29 TOWER OF MIRAGE
Como veras, la torre esta en medio del desierto, por lo que deberás aterrizar un poco al sur o al este de la torre, hay un pequeño espacio disponible ahí.
Los encuentros en este lugar son demasiados y los enemigos son problemáticos, ve con cuidado. Toma los cofres que son bastantes, al llegar al piso final (3F) debes rodear el camino para entrar en el centro, veras una baldosa que te llevara a la fortaleza del cielo. Como llave necesitas el WARP CUBE.

4.30 FLYING FORTRESS
Bueno, los enemigos aquí son mas difíciles que en MIRAGE TOWER, así que toma precauciones.
En el 1F ve al norte para ir al 2F, los demás tienen cofres interesantes, toma todos los cofres de las esquinas y luego ve al sur para ir al 3F. Recuerdas que en M.T.DUERGAR había un herrero que necesitaba adamantino para fabricar la espada EXCALIBUR, bueno, entonces ve al sudoeste para tomar el ADAMANTITE, esa espada te servirá de mucho, para continuar ve al centro izquierdo e ir al 4F.
Ahora, ve con cuidado hacia el noreste para tomar la ultima baldosa, este piso es medio laberíntico, finalmente después de tomar la baldosa

estarás en el 5F (Aquí se encuentra el poderoso WARMECH , después hablare de cómo pelear contra el), bueno, aquí el camino es lineal y luego te enfrentaras al guardián del viento llamado TIAMAT, al vencerlo tendrás el ultimo cristal del viento.
Ahora debes volver a M.T.DUERGAR para terminar con el tema del adamantino, si no recuerdas donde estaba la cueva, se encuentra al noreste de TOWER OF MIRAGE.

4.31 M.T.DUERGAR
Entrégale el adamantino al herrero, este la fabricara y te obsequiara la EXCALIBUR.
El final esta cerca y solo debes dirigirte al sudeste a CHAOS TEMPLE, con las cuatro piezas de cristal volverás al pasado del templo.

4.32 TEMPLE OF CHAOS
Entra al cuarto del centro y toca la bola oscura, veras que usaran los cuatro cristales para que se levante la plataforma del medio, entra en la plataforma.
Algo importante que debes saber, al entrar ya no podrás salir afuera. Es necesario que tengas la magia WARP 2 de la WHITE WIZARD para salir al WORLD MAP.
Yo no encontré una manera normal de salir de aquí, así que tenlo en cuenta.
Otra cosa, nuevamente enfrentaras a los guardianes de los cristales que derrotaste anteriormente. O sea, LICH, MARILITH, KRAKEN y TIAMAT.

4.33 TEMPLE OF CHAOS/PAST (Final)
Al entrar ve abajo a la derecha para subir al 2F, de ahí camina a la derecha para ir al 3F, dirígete al centro del medio para llegar a un cuarto que al entrar habrá una lapida,
(Recuerdas el objeto LUTE que conseguimos de la hija del rey de CORNELIA, pues ahora lo necesitaras) usa el LUTE para bajar al 2F, ve hacia arriba a la izquierda y baja al 1F, yendo a la izquierda veras unas escaleras para bajar al B1, ve para abajo a la derecha e ir al B2, dirígete a la puerta central izquierda y sal por la puerta central del lado derecho y de ahí ve a la izquierda para bajar al B3, ve para abajo a la derecha e ir al B4, agarra la MASAMUNE que se encuentra abajo a la derecha (Esta espada es la mas fuerte del juego).
Ahora ve arriba a la derecha para bajar al B5, el ultimo piso, ahora ve al centro para enfrentar al jefe final del juego.

CHAOS-4000HP
Este tipo no es tan fuerte como aparenta ser, lo que se requiere para vencerlo es tener:
LV.35, buenos equipamientos y tener las magias HASTE, STEEL,SHIELD 2, INVIS 2, NULALL, CURE 4 y HEAL 3.Si tienes estas magias lo vencerás enseguida porque no te saca mucho HP. CHAOS usa magia como FIRE 3, BOLT 3, ICE 3, THUNDERBOLT y QUAKE. Al vencerlo te mostrara el final de lo que paso hace 2000 años, etc. Al pasar los créditos te preguntara si quieres guardar un GAME COMPLETED, lo que hace es comenzar un NEW GAME con los datos de COLLECTION : Bestiario, objetos colectados, galería de imagenes y galería de imágenes de los creditos.

5. CLASES

Como sabrás, antes de comenzar el juego debes seleccionar el tipo de clase para tu personaje.
Las distintas clases son:

- WARRIOR: Un guerrero para pelear mano a mano, utiliza distintas armas, armaduras y es muy fuerte.

- THIEF: Un bandido que es recomendable, es el mas veloz, no usa los mismos equipos que el guerrero pero se defiende.

- WHITE MAGE: Su magia nos ayudara a curarnos cuando estemos débiles, para la lucha mano a mano es pésimo pero es obligatorio tener a una curadora.

- BLACK MAGE: Tal vez no sea fuerte en pelea pero su magia negra compensa todo, o sea, fuego, hielo, rayo, etc.

- MONK: Este monje es fuerte a mano limpia, no tanto como el guerrero. Pero no lo recomiendo, ¡ES EN SERIO!.

- RED MAGE: Un mago que puede controlar dos magias a la vez, la blanca y la negra. Lo único malo es que puede usar hasta ciertos niveles de magias, en la lucha es bueno.

LA CLASE MONK ES LA PEOR,NO LO APLIQUES A NADIE.

Los primeros cuatro es la selección por DEFAULT, lo recomiendo ya que es muy equilibrado.
Pero si quieres un equipo fuerte, el grupo seria: 2 WARRIOR, un WHITE MAGE y un BLACK MAGE.
Recuerdas que BAHAMUT nos recompensaría si le llevábamos la RAT'S TAIL evolucionando nuestra clase, bueno las clases evolucionarían de la siguiente forma:

- WARRIOR ⇨ KNIGHT
- THIEF ⇨ NINJA
- WHITE MAGE ⇨ WHITE WIZARD
- BLACK MAGE ⇨ BLACK WIZARD
- MONK ⇨ MASTER
- RED MAGE ⇨ RED WIZARD

Cuando la clases evoluciona, tu personaje mejorara en general como poder usar nuevas armas, armaduras y magias que antes no podía usarlas.

- KNIGHT: Este caballero no solo utiliza grandes equipos, sino que, además, puede utilizar la magia blanca hasta ciertos niveles. Lo

mejor es que puede usar la espada MASAMUNE que es la mas fuerte del juego.

- NINJA: Al igual que el caballero, esta clase puede utilizar excelentes equipos, y la magia negra esta disponible hasta ciertos niveles.

- WHITE WIZARD: La curadora perfecta para el grupo, esta hechicera puede usar todos los niveles de magia blanca disponible en el juego, su equipo también mejora.

- BLACK WIZARD: Un hechicero que puede, al igual que la hechicera blanca, utilizar todas las magias negras del juego, además puede equipar cosas mejores.

- MASTER: Este "Maestro" debería ser mejor que el MONK, sin embargo, yo no encontré mejoras en esta clase. Ni siquiera puede utilizar grandes equipos y magia.

- RED WIZARD: Este hechicero rojo puede usar magia de niveles mas elevados que antes, ademas puede llevar buenas armas y armaduras.

En general, te recomiendo que el grupo lo dejes por DEFAULT:

WARRIOR
THIEF
WHITE MAGE
BLACK MAGE

Este es un grupo equilibrado y muy bueno. Pero la clase MONK es la peor, yo por lo que pude observar, lo veo muy inútil.
Pero si quieres un grupo fuerte sin importar mucho el balance del equipo, este seria:

WARRIOR
WARRIOR
WHITE MAGE
BLACK MAGE

Lo único malo es que tendrás a dos personajes iguales, pero te ayudaran en las peleas mano a mano.

6. TIPS Y AYUDAS

6.1 Revivir sin usar LIFE:
Si tu personaje quedo K.O.(0 HP) puedes revivirlo sin usar la magia LIFE en las iglesias que están ubicadas en los pueblos, al entrar un viejo te pedirá 40 GIL para revivir a tu personaje. Cuando vas a dormir no revive, en los otros Final Fantasy sucedía lo contrario, tenlo en cuenta.

6.2 Salir del juego(QUIT):
Para salir del juego e ir al menú principal solo debes mantener Juntos L1+L2+R1+R2+Start+Select.

6.3 Memo:
Crea un SAVE temporal en cualquier punto del juego sin necesidad de MEMORY CARD. Esto te convendrá hacerlo antes de enfrentar a un jefe o algo parecido.
Recuerda que este SAVE solo es temporal, si reinicias la consola, el archivo desaparecerá automáticamente.

6.4 Cofres:
Es recomendable tomar los cofres de todos los lugares, hay algunos cofres que te pueden ayudar como GIL, objetos, armas, armaduras, escudos, etc.
Además, completaras los cofres que hay disponible en cada lugar en COLLECTION.

6.5 GIL:
Es imposible llegar a un millón de GIL, la máxima cifra es solamente 999999 GIL. Si llegas a esta cantidad, te conviene, obviamente, gastar una cierta cantidad de GIL en objetos, equipos, magias o lo que te haga falta.

6.6 Equipos:
Recuerda comprar todo lo necesario como armas, armaduras, cascos, escudos y accesorios antes de salir a pelear o a avanzar en el juego.

6.7 Magias:
Tanto blanca como negra es fundamental tener preparado buenas magias, no solo para curar o curar estados, sino que, es bueno tener magias negras poderosas.
Bueno, tal vez al principio no sean tan fuertes pero obviamente se utilizan bastante.

6.8 Elevando niveles:
Es recomendable pelear para elevar niveles, de esta forma los personajes se harán mas fuertes y tendrán la capacidad de usar mas magia.

6.9 Configurar:
Al empezar el juego recuerda entrar a configuración si quieres modificar algo, incluso puedes cambiar el modo de batalla al original Final Fantasy, pero no lo recomiendo.

6.10 Objetos:
Es bueno tener una cierta cantidad de objetos como pociones, antídotos, y en especial los Sleeping Bag’s que al usarlos nos permitirá salvar el juego. Además, nunca viene mal tener preparados los objetos.

6.11 Conseguir EXP 1(ELFHEIM):
Cuando llegues a este pueblo puedes ir al bosque que lo rodea o al oeste del pueblo. Hay unos enemigos llamados OGRES o OGRES CHIEFTAIN que al derrotarlos te darán entre 48 a 97 puntos de experiencia, y 120 a 312 GIL, dependiendo que tantos sean, además, vienen acompañados por otros enemigos.

No es mucho, pero por ser el principio del juego es una buena cantidad.

6.12 Conseguir EXP 2 (TERRA CAVE):
Al entrar a la cueva (B1) debes ir a la izquierda donde sigue un pasillo hacia abajo.
Al estar ahí te darás cuenta que al dar un solo paso viene un encuentro, los enemigos que aparecen siempre en esta área son los HILL GIGAS acompañados por uno o dos LIZARMAN. Estos enemigos te darán entre 200 a 750 puntos de EXP y 800 a 1750 GIL.

6.13 Conseguir EXP 3 (CRESCENT):
Al llegar a este pueblo solo debes enfrentarte a los enemigos que se encuentran alrededor, o en el pequeño bosque que esta a la izquierda del pueblo. Aquí los enemigos son bastante fuertes y resistentes, TROLLS, MINOTAUROS y los CENTIPEDES son los que enfrentaras. La experiencia ganada es poca aun, entre 300 y 2000 puntos, pero los GIL's son entre 1000 y 2250. Tendrás que tener cuidado si quieres incrementar tu nivel aquí ya que los enemigos te sacan mucho HP, también son un poco resistentes a los ataques físicos, debes tener preparado magias poderosas.

6.14 Conseguir EXP 4 (M.T.GULG-5F):
Al llegar al quinto piso de este volcán (5F), dirígete al centro izquierdo, entra en la puerta y ve al único cofre que veas. Antes de tomarlo deberás enfrentar si o si al RED DRAGON. Aunque sea uno solo se defiende mucho, pero solo cuenta con 240HP. Al vencerlo te dará 699 puntos de EXP y 4000 GIL. Además lo puedes enfrentar las veces que quieras si te colocas al lado del mismo cofre.

6.15 Conseguir EXP 5 (CHAOS TEMPLE-FINAL):
Aquí tendrás que decidir en que piso quieres pelear, los enemigos dan entre 3000 a 20000 puntos de EXP y 2000 a 40000 GIL. Recuerda que para salir de este lugar y salvar los datos con los niveles ya elevados, debes usar la magia WARP o WARP 2 de la WHITE WIZARD es la única manera para salir al WORLD MAP, recuerda tener esta magia antes de entrar.

Recuerda que si tienes alguna duda o algo que no puedas pasar, no dudes en cosultarme a mi direccion de correo (alan_20425@hotmail.com). Yo hare todo lo posible para ayudarte.

7.COFRES

Como sabrás, la mayoría de los lugares tienen cofres, que por el cual, se añaden a la lista de cofres de cada lugar en COLLECTION.
Ahora mencionare los cofres de cada lugar:

7.1 CASTLE CORNELIA
Mythril Knife
Crosier
Iron Shield
Lute
Saber
Steel Plate
Nitro Powder

7.2 TEMPLE OF CHAOS
Potion
Tent

Rune Blade
Gold Needle
Werebane
Leather Cap

7.3 MATOYA'S CAVE
Potion
Potion
Antidote
Jolt Tonic

7.4 ELVEN CASTLE
330 Gil
400 Gil
Mythril Hammer
Mystic Key
Bronze Gloves

7.5 M.T.DUERGAR
450 Gil
575 Gil
575 Gil Tent
Cottage
Mythril Knife
Helmet
Mythril Mail
Wyrmkiller
Grand Helm
Excalibur

7.6 MARSH CAVE
295 Gil
620 Gil
1020 Gil
385 Gil
680 Gil
Silver Armlet
Cottage
Dagger
Mythril Knife
Broadsword
Steel Plate
Crown
Copper Armlet

7.7 WESTERN KEEP
Power Staff
Falchion
Steel Gloves
Crystal Eye

7.8 TITAN CAVE
450 Gil
620 Gil
Great Axe
Mythril Helm

7.9 TERRA CAVERN
330 Gil
575 Gil
795 Gil
880 Gil
1020 Gil
1250 Gil
1455 Gil
1520 Gil
1975 Gil
3400 Gil
3400 Gil
5000 Gil
5450 Gil
Potion
Potion
Tent
Tent
Antidote
Sleeping Bag
Staff
Coral Sword
Leather Shield
Star Ruby
Mythril Shield

7.10 SAGE CAVE
Earth Rod

7.11 CRESCENT LAKE
Canoe

7.12 M.T.GULG
10 Gil
155 Gil
750 Gil
795 Gil
880 Gil
1250 Gil
1455 Gil
1520 Gil
1520 Gil
1760 Gil
1760 Gil
1975 Gil
2000 Gil
2750 Gil
4150 Gil
7340 Gil
Potion
Potion

Antidote
Antidote
Gold Needle
Tent
Cottage
Staff
Claymore
Ice Brand
Mythril Axe
Mythril Helm
Mythril Helm
Mythril Shield
Mythril Gloves
Flame Shield

7.13 ICE CAVERN
180 Gil
5000 Gil
5454 Gil
7900 Gil
9500 Gil
9900 Gil
10000 Gil
12350 Gil
Potion
Sleeping Bag
Shirt
Flame Sword
Ice Armor
Levistone
Mythril Gloves
Ice Shield

7.14 DESERT CARAVAN
Bottled Faerie

7.15 GAIA
Oxyale

7.16 DRAGON CAVE
10 Gil
160 Gil
500 Gil
575 Gil
1455 Gil
1520 Gil
2000 Gil
2750 Gil
2750 Gil
9500 Gil
Tent
Cottage
Gold Needle

7.17 CITADEL TRAILS
1455 Gil
7340 Gil
Cottage
Healing Staff
Ice Brand
Steel Gloves
Gauntlets
Ruby Armlet
Rat's Tail

7.18 SUNKEN SHRINE
10 Gil
20 Gil
110 Gil
385 Gil
450 Gil
1760 Gil
2000 Gil
2750 Gil
2750 Gil
4150 Gil
5000 Gil
5450 Gil
7340 Gil
7690 Gil
8135 Gil
9000 Gil
9900 Gil
9900 Gil
10000 Gil
12350 Gil
Antidote
Mage's Staff
Light Axe
Light Axe
Ribbon
Rosetta Stone
Diamond Helm
Diamond Armor
Diamond Shield
Diamond Armlet
Diamond Gloves

7.19 LUFENIA
Bell

7.20 TOWER OF MIRAGE
800 Gil
2750 Gil
3400 Gil
7600 Gil
7900 Gil
8135 Gil

10000 Gil
12350 Gil
13000 Gil
18010 Gil
Tent
Cottage
Thor's Hammer
Vorpal Sword
Sunblade
Healing Helm
Dragon Mail
Aegis Shield

7.21 WATERFALL CAVERN
5000 Gil
6400 Gil
13450 Gil
Spellbinder
Defender
Ribbon
Warp Cube

7.22 FLYING FORTRESS
180 Gil
880 Gil
3400 Gil
4150 Gil
4150 Gil
5000 Gil
5450 Gil
6400 Gil
6720 Gil
7900 Gil
8135 Gil
9000 Gil
9500 Gil
9900 Gil
13000 Gil
Potion
Potion
Gold Needle
Gold Needle
Cottage
Venom Blade
Sasuke
Ribbon
Healing Helm
Mythril Helm
Shirt
Protect Cloak
Black Robe
White Robe
Diamond Shield
Diamond Gloves
Protect Ring
Protect Ring
Adamantite

7.23 TEMPLE OF CHAOS/PAST (Final)
26000 Gil
45000 Gil
65000 Gil
Sasuke
Masamune
Protect Cloak
Protect Ring

8.MAGIAS

Es bueno saber que tipo de magias hay en cada tienda del mundo, mira la lista que te podría servir:

8.1 CORNELIA
Magias de LV1:
Cure1
Dia1
Shld1
Blink
Fire1
Sleep1
Focus1
Bolt1

8.2 PRAVOCA
Magias de LV2:
Ice1
Fog
Steel
Slow1
Lamp
Silence
Nulbolt
Invis1

8,3 ELFHEIM
Magias de LV3:
Fire2
Bind
Bolt2
Focus2

Cure2
Dia2
Nulfire
Heal1
Magias de LV4:
Sleep2
Haste
Muddle
Ice2
Esuna
Fear
Nullice
Vox

8.4 MELMOND
Magias de LV5:
Cure3
Life1
Dia3
Heal2
Fire3
Poison
Warp1
Slow2

8.5 CRESCENT LAKE
Magias de LV6:
Stona
Warp2
Shld2
Invis2
Bolt3
Reaper
Quake
Stun

8.6 ONLAK
Magias de LV7:
Saber
Blind
NulMgc
Heal3

8.7 GAIA
Magias de LV7:
Cura4
Dia4
Ice3
Break
Magias de LV8:
Holy
NulAll
Dispel
Stop
Banish
Doom

8.8 LUFENIA
Magias de LV8:
Life2
Flare

8.9 EFECTOS
MAGIA BLANCA

- **Cure1: Restaura entre 16/32 HP.**
- Cure2: Restaura entre 33/66 HP.
- Cure3: Restaura entre 66/132 HP.
- Cure4: Restaura todo el HP.
- Life: Revive a un aliado con poco HP.
- Life2: Revive a un aliado con todo el HP.
- Dia1: Daña entre 20/80 HP a enemigos no muertos.
- Dia2: Daña entre 40/160 HP a enemigos no muertos.
- Dia3: Daña entre 60/240 HP a enemigos no muertos.
- Heal1: Cura entre 12/24 HP al grupo.
- Heal2: Cura entre 24/48 HP al grupo.
- Heal2: Cura entre 48/96 HP al grupo.
- Nulfire: Reduce los ataques de fuego por 50% al grupo.
- Nulice: Reduce los ataques de hielo por 50% al grupo.
- Nulbolt: Reduce los ataques de rayo por 50% al grupo.
- Shld1: Incrementa la defensa por 8 puntos.

- Blink:

Incrementa la evasion en si por 80 puntos.

- Lamp: Cura el estado oscuridad.
- Silence: Causa que los enemigos no usen magia.
- Invis1: Incrementa la evasion por 40 puntos.
- Esuna: Cura el estado veneno.
- Fear: Causa terror en los enemigos.
- Vox: Cura el estado mudes.
- Stona: Cura el estado petra.
- Warp2: Teletransporta al grupo fuera del peligro.
- Shld2: Incrementa la defensa al grupo por 12 puntos.
-

Invis2:. Incrementa la evasion al grupo por 40 puntos.

- NulMgc: Incrementa la defensa contra la muerte instantanea.
- Holy: Daña a enemigos con elemento sagrado.
- NulAll: Reduce todos los daños magicos por 50%.
- Dispel: Elimina todos los efectos

magicos.

MAGIA NEGRA

-

Fire1: Daña entre 10/40 HP con elemento fuego.

- Sleep1: Duerme a enemigos.
- Focus1: Baja la evasion de una enemigo por 10 puntos.
- Bolt1: Daña entre 10/40 HP con elemento rayo.
- Ice1: Daña entre 20/80 HP con elemento hielo.
- Fog: Ciega a enemigos con una pesada niebla.
- Steel: Incrementa el ataque por 14 puntos.
- Slow1: Causa lento a enemigos reduciendo sus ataques.
- Fire2: Daña entre 30/120 con elemento fuego.
- Bind: Paraliza a un enemigo.
- Bolt2: Daña entre 30/120 con elemento rayo.
- Focus2: Reduce la evasion de los enemigos por 10 puntos.
- Sleep2: Duerme a un enemigo.
- Haste: Duplica la frecuencia de ataque al grupo.
- Muddle: Causa confusion a un enemigo.
- Ice 2: Daña entre 40/160 HP con elemento hielo.
- Fire3: Daña entre 50/200 HP con elemento fuego.
- Poison: Aniquila instantaneamente a enemigos.
- Warp1: Teletransporta al grupo al piso anterior.
- Slow2: Causa lento a un enemigo reduciendo sus ataques.
- Bolt3: Daña entre 60/240 con elemento rayo.
- Reaper: Causa muerte a un enemigo.
- Quake: Causa muerte a enemigos si conecta.
- Stun: Paraliza a un enemigo.
- Saber: Incrementa en si el ataque(+16) y la precision(+10)
- Blind: Ciega a un enemigo.
- Ice3: Daña entre 70/280 HP con elemento hielo.

- Break: Petrifica a un enemigo.
- Stop: Detiene los turnos a enemigos inmobilizandolos.
- Banish: Envia a enemigos a otra dimenson.
- Doom: Mata instantaneamente a un enemigo.
- Flare: Ataque no elemental daña a enemigos.

9.EQUIPOS

Las armas, armaduras, cascos, escudos y accesorios son bastantes. Veremos que tipos hay en cada tienda.

9.1 CORNELIA
Nunchaku
Knife
Staff
Rapier
Hammer
Shirt
Leather Armor
Chain Mail

9.2 PRAVOCA
Hammer
Broad Sword
Battle Axe
Scimitar
Leather Armor
Chain Mail
Steel Plate
Leather Shield
Leather Gloves

9.3 ELFHEIM
Iron Nunchaku
Dagger
Crosier
Saber
Mythril Sword
Steel Plate
Copper Armlet
Iron Shield
Leather Cap
Helmet

9.4 MELMOND
Crosier
Saber
Large Sword
Falchion
Knight Armor
Silver Armlet
Grand Helm
Bronze Gloves
Steel Gloves

9.5 CRESCENT LAKE
Mythril Knife
Mythril Sword
Mythril Hammer
Mythril Axe
Mythril Mail
Mythril Shield
Buckler
Mythril Helm
Mythril Gloves

9.6 GAIA
Ruby Armlet
Protect Ring

10.OBJETOS

Si no tienes magia suficiente, los objetos te harán falta en caso de que no puedas curarte como por ejemplo del estado Petra, o incluso, dormir con los SLEEPING BAG's:

10.1 CORNELIA
Potion
Antidote
Sleeping Bag

10.2 PRAVOCA
Potion
Antidote
Sleeping Bag
Tent

10 .3 ELFHEIM
Potion
Antidote
Tent
Cottage
Gold Needle

10. 4 CRESCENT LAKE
Potion
Antidote
Tent
Cottage

10.5 ONLAK
Potion
Antidote
Tent
Cottage
Gold Needle

10.6 GAIA
Tent
Cottage
Potion
Antidote

10.7 EFECTOS

- Potion: Restaura una pequeña cantidad de HP.
- Antidote: Cura el estado veneno.
- Gold Neddle: Cura el estado Petra.
- Sleeping Bag: Permite dormir y restaura un poco de HP al grupo, solo se puede usar en el WORLD MAP.
- Tent: Permite dormir y restaura una cantidad intermedia de HP al grupo, solo se puede usar en el WORLD MAP.
- Cottage: Permite dormir y restaura todo el HP al grupo, solo se puede usar en el WORLD MAP.

11.WARMECH

Este enemigo es muy poderoso, si quieres enfrentarte a el, primero deberás tener LV 60 o mas para todos (50 si es en el modo Normal), tambien debes tener muy buenas armas, armaduras, cascos, escudos, accesorios (Los mejores si es posible) y tener todas las magias blanca y negra, me refiero a las mas utiles.
WARMECH se encuentra en FLYING FORTRESS (MIRAGE TOWER) en el 5F, donde estaba el largo pasillo y enfrentaste al guardian de viento Tiamat.
Espero que tengas suficiente paciencia, es muy dificil encontrarlo, tu debes andar por ese pasillo hasta que tengas un encuentro con el.
Ademas, es bastante fuerte, con gran defensa fisica y magica, tiene una gran cantidad de HP y es resistente a todo los elementos magicos.
Al vencerlo te dara una gran cantidad de Gil y Experiencia. Recuerda que tambien cuenta en la colección del bestiario.

12.COLECCIÓN

Este nuevo menu seria los EXTRAS del juego:
La primer opcion es el BESTIARY en el que podemos ver las caracteristicas de los enemigos (HP, LV, contra que es fuerte o debil, su experiencia, gil's, cuantas veces lo hemos eliminado,etc.). Sus caracteristicas apareceran cuando hayas vencido, al menos, un enemigo.

La segunda opcion es ITEMS COLLECTION, en el que podemos ver los objetos colectados de los distintos lugares que hay en el juego, esto nos ayudara si nos perdimos de algo objeto.
La tercera opcion es ART GALLERY, en esta nos permite observar distintas fotografias de enemigos, personajes, lugares,etc. Al igual que el bestiario, las fotografias se abilitaran cuando hayas vencido a los distintos enemigos del juego.
La ultima opcion es PHOTO GALLERY, tambien es una galeria de distintas imágenes pero del final del juego.
Cuando termines el juego por primera vez, las primeras ocho imegenes de los creditos seran desbloqueadas en el menu COLLECTION, tendras un GAME COMPLETED y te permitira salvar tu partida. Puedes comenzar un nuevo juego con los datos del menu COLLECTION que hayas obtenido, lo unico malo es que no comienza con los niveles elevados del grupo.
Si quieres obtener las ocho imágenes que faltan debes terminar el juego otra vez cargando el archivo GAME COMPLETED. Si lo logras, en los creditos se abilitaran las ocho imagenes que faltan en COLLECTION.

13.MODOS DE DIFICULTAD

En el menu principal al elegir NEW GAME nos permitira seleccionar entre el nivel EASY (Facil) y el NORMAL.
Este ultimo es el modo original del Final Fantasy, o sea, seria como el modo de dificultad “HARD” del juego.
La diferencia entre estas dos dificultades es grande, en el modo facil los puntos de experiencia a elevar es poca, en el modo Normal los puntos que pide por cada nivel es bastante.
Los precios de los objetos, equipos y magias son, tambien, reducidos en el modo Facil, en Normal los precios son elevadisimos. Ademas, exede el limite de magia del modo Normal de 9 a 99, tambien veras otras cosas a favor.
Peor aun, en Normal el nivel maximo de experiencia es 50, en el modo Easy llega a 99.
En realidad yo te recomendaria jugar siempre en facil, digo esto por que a pesar de que termines el juego en facil o normal te daran el mismo resultado, GAME COMPLETED.
Las cosas no van a cambiar en nada, solo te sentiras orgulloso de haber terminado el juego en el modo original, la decisión es tuya.

14.MINIGAME

Este minijuego estara disponible cuando obtengas el barco (SHIP). Estando dentro debes mantener ✖ y pulsar ● 55 veces aproximadamente, al hacer esto la pantalla se oscurecera y aparecera el minijuego del rompecabezas numeral. Los premios son:

Menos de 2 minutos: Potion, Antidote y Gold Needle.
Menos de 4 minutos: Potion y Antidote.
Menos de 6 minutos: Potion.

Ademas...

1° Puesto: 10000 Gil
2° Puesto: 5000 Gil

3° Puesto: 2000 Gil

¡¡¡Buena Suerte!!!

15. Agradecimientos

Gracias a mi hermano mayor Daniel por comprar la Playstation, de no haber sido por el no hubiera mandado esta guia, ni siquiera estaria jugando a los distintos juegos de Playstation, seguro estaria con las consolas viejas.
Tambien agradezco a mi hermano Dante, no me refiero al protagonista de Devil May Cry, por elevar niveles y comprar los equipos y magias que hacian falta. Lo que no le voy a agradecer es que haya elegido de entrada el nivel NORMAL, peor aun, con el MONK en el grupo, realmente no me parecia tan util.
Agradezco especialmenmte a Gamefaqs y Guiamania por aceptar mi guia en castellano.
Finalmente, a ti tambien por leer esta guia. Espero que te haya sido util.

16.CONTACTO

Si tienes alguna duda, comentario o si te trabaste en el juego y no sabes como avanzar, escribeme a mi direccion de correo electronico alan_20425@hotmail.com.
Ademas, si averiguas que hay faltas de ortografia en la guia, si me olvide de cosas importantes o algo perecido avisame y lo arreglare. Los mails que me mandes los respondere lo mas rapido posible, no te preocupes si demoro en responderte, las respuestas estan garantizadas.
Por otro lado, si quieres escribir un E-Mail a mi hermano, solo debes mardarlo a argonath98@hotmail.com. El se especializa en generos de otros juegos ademas de los de RPG's.

17. CREDITOS

En primera a Squaresoft por realizar un juego que marco un antes y un despues. Tambien a Sony por crear una maquina que es espectacular.
Esta guia fue realizada por: Alan Braian Mendoza
Secciones realizadas por: Alan Braian Mendoza
Gracias especialmente a Ign, Gamefaqs y Guiamania por aceptar esta guia.

Nuevamente a ti por leer mi guia.