



*Siracusa Número Especial*  
*Final Fantasy VII*

*Remaquetado desde el 23 de septiembre al 30 de septiembre de 2014*  
*Modificado para su publicación en takoyaki888.jp el 30 de diciembre de 2019\**



# SIRACUSA

NÚMERO ESPECIAL

## EDITORIAL

**SIRACUSA**  
NÚMERO ESPECIAL

*Siracusa número especial  
Final Fantasy VII.*

Textos, maquetación y edición:  
Lugo Ilmer

Dirección para pedidos, sugerencias, o lo  
que haga falta:  
tako8.jp

Fanzine realizado sin afán de lucro, ni  
mucho menos me voy a hacer millonario  
con lo que vaya recaudando, todo lo que  
hayas abonado ha sido en concepto de  
material (la copia que ahora mismo tengas  
en tu mano, vaya.)

Aprovecho para agradecerte por hacer el  
esfuerzo de adquirirlo y de leerlo, y si  
encima te gusta, yo encantado.

*\* El documento está tal y como lo  
encontré, con todas sus faltas de  
ortografía, estructuración y todos los  
detalles que en la remaquetación de 2014  
se dejaron. Se han efectuado cambios  
pero mínimos para que el documento sea  
apto para poder editarlo en takoyaki888.jp*

Final Fantasy VII ha salido hace mucho tiempo...

Pero va ha estar ahí toda la vida...

Bajo este tonto pero convincente argumento he decido aventurarme de nuevo a elaborar lo que se suponía iba a ser el último especial de Siracusa, pero por cosas del destino parece que no va a ser así (Será por eso de "llegaras hasta el final... algún día?", no lo sé.)

Que ahora este especial esté realizándose en ordenador tiene su historia. El año pasado por estas fechas se me ocurrió la tonta idea de pasar a ordenador el fanzine de homónimo nombre que realicé a máquina de escribir. Entre que escaneaba en casa del señor J y realizaba el fanzine en casa del señor S se me pasaron seis meses volaos. Tenía una pinta excepcional, estaba contento con los resultados, pero resulta que un día manipulando los disquetes, de tres que tenía, el más importante pasó a mejor vida... entre el trasto de PC de mi vecino y mis manazas... me dio tal bajón que decidí pasar un poco olímpicamente del tema, no quería que por culpa de un ordena del tres al cuarto diera al traste con el trabajo otra vez... así que guardé todo y hasta otra ocasión (tonto fui no hacer una copia en el disco duro, pero lo hecho echo está.)

Pero el destino me volvió a ofrecer otra oportunidad. Hace una semana nos compramos un ordena, un AMD K-6 a 500. No pensé en absoluto la idea de reiniciar todo el proceso, pero en esta semana que ha pasado, trasteando con lo poco que me quedó, con las copias originales que hice a máquina de escribir y viendo que tenía unos medios más que aceptables...

Así que bueno, aquí tenéis el resultado. Es evidente que con los tiempos que corren (FF9 sale en PAL en febrero del 2001) en cuanto a noticias queda un poco desfasado, pero ya veréis que ha merecido la pena pillar una edición (a fin de cuentas es un fanzine de opinión y no un Hobby Consolas que no hace más que publicidad ¿o no?)

sábado, 09 de diciembre de 2000

## ¿Una introducción a los juegos de Rol?

En esto de los videojuegos soy relativamente nuevo. A pesar de que he nacido en la era de los ordenadores y del CD no tuve consola hasta hace cuatro años y pico que comprara la NES de segunda mano.

Anteriormente tuve una compatible con NES que tenía un cartucho de 500 juegos (500 juegos repetidos, por supuesto, el Contra y unos cuantos más) pero nos la cargamos. Más tarde me compré la SNES de segunda mano para poder jugar al reciente Terranigma que compré meses antes de pillar la consola, además la compré para no gastarme un “pastón” cada vez que tuviera que alquilarla. Luego compré Final Fantasy VII y más tarde haré cosa de tres años ahorré para comprarme, también de segunda mano, la Play. Siempre he andao un poco retrasado con las consolas, dicha sea la verdad, nunca llegué a tener un Spectrum o una Atari y ahora mismo tengo veinte años. Todo este rollo es para justificar una cosa, hacer una introducción de los RPG para mí sería muy fácil pudiendo copiar de pe a pa las páginas de la edición española de PlayStation Magazine sobre la historia de los juegos de rol y mencionar juegos y juegos, pero prefiero contaros las cosas tal y como las he ido experimentando.

Nunca he leído a Tolkien aunque me gustan las historias de espada y brujería, ni tampoco juego a Magic o a Warhammer, solo era un simple “viciado” al manga y a Dragon Ball ¿Cómo es posible que haya terminado jugando a este tipo de juegos cuando lo más fácil me hubiera sido seguir jugando a Contra o a Kirby? ¿La culpa la tienen los japoneses y sus condenados RPGs!

Mi primer RPG fue Willow, un estupendo ARPG para NES de Capcom basado en la película homónima. No me lo compré por que hubiera visto la peli, pero estaba deseando pillar un juego de Rol y como Final Fantasy era casi imposible, pillé este (era de rol y era el único que había en ese momento en la tienda...) Final Fantasy lo conocía por medio de una pequeña guía que venía de regalo con una revista japonesa, V-Jump, que compré atraído por su portada pensando que era un “algo especial” de Dragon Ball. Nunca en mi vida oí nada de RPG ni rol, y ni mucho menos se puede sacar conclusiones solo viendo unas capturas y unos comentarios que vete a saber que ponían pero no sé, algo despertó en mí que comencé a perseguir a Final Fantasy y a los juegos de Rol.



La revista la compré inicios del 95 y Willow en el 97, Durante ese tiempo busqué información, algo que me dijera que es FF, de que va. Escribí al correo de Alita, Ángel de combate (editado por Planeta deAgostini) para que me contaran algo (en el nº 2 de la 5ª parte respondieron una carta pero que mandé hace ya tiempo, al nº siguiente anunciaron el nº 2 de Siracusa y por fin ya en el nº 5 de la 6ª parte me contestaron en el correo en cuatro líneas “Efectivamente, Final Fantasy, sólo tiene un juego para ordenador y OVA, de momento”. Puf, casi me sacan de dudas, te lo juro.) Compré merchandising de FF, un CD con la BSO de Final Fantasy IV y más tarde el 1987-1994, pero seguía sin saber nada.

Final Fantasy no me desesperaba, pero era oír o ver esas dos palabras y me emocionaba... que cosas ¿verdad?

Recibí mi respuesta de sorpresa. Fue en una tienda de cómics de Madrid, el dependiente y un amigo suyo charlaban cuando mencionaron que Final Fantasy VII saldría en España. Jarrl, que sorpresa... semanas después, pongamos mejor meses, lo encontré en un puesto del rastro de Madrid, pero era la versión Japonesa. Ese mismo día de vuelta a casa, encontré en un quiosco el nº 65 de SuperJuegos... con una preview de FF7. En mi vida he flipado tanto con un juego, de verás, y mira que no soy de los que flipan con los gráficos.....

Para los japoneses es mucho más importante el diseño y la caracterización de los personajes y su evolución a lo largo de la aventura en contra de los juegos de rol occidentales con sus puzzles enrevesados y los tipiquillos personajes como caballero o el mago (¿conocéis un juego para NES que se llama Solstice?) Este punto de vista supuso una barrera inmensa a la hora de ver juegos de Rol japoneses en Europa pues estaba extendida la creencia en Japón que aquí no gustaban sus juegos.... dime tú ahora si no estaban equivocados. Tal vez por esto el RPG atraiga a tanta gente, y sobre todo a los fans del Manga y Anime.

Aún queda mucho por andar, pero tenemos suerte que ahora haya tanta calidad y variedad de juegos de Rol. Mucho debemos a Square que cometió la locura de publicar un juego en un mercado tan hostil para este género. Ahora no podemos desaprovechar la confianza puesta en nosotros y la ocasión tan importante. ¿Es la primera vez que oyes Final Fantasy, Roler Player Game o SquareSoft? No te preocupes que aquí tienes todo lo que necesitas (por lo menos para introducirte en el mundillo.)

## FINAL FANTASY

*"En 1987 SQUARESOFT estaba en plena bancarrota y a punto de decir adiós al mundo del videojuego. Su último lanzamiento previsto llevaba un nombre que presagiaba claramente el fatal destino de la modesta compañía: FINAL FANTASY. Sin embargo, las ventas del cartucho de Famicom alcanzaron las 520.000 unidades, y gracias a eso SQUARE logró remontar el vuelo y forjar año tras año la saga de RPG más brillante de toda la historia."*

Hablar de FF es hablar de una de las mejores sagas de RPG, ya no solo dentro de la gran producción de Square, sino del mundo mundial. Tal vez sea una exageración, pero date cuenta que muy pocas series pueden fardar de tener a sus espaldas diez capítulos, quedando demostrado el apoyo incondicional que a lo largo de estos trece años ha recibido (sino no habría llegado a lo que es hoy en día.) Ha pasado por tres sistemas diferentes, el número de ventas de cada nuevo título superaban al anterior ¿qué más se puede pedir?

FF fue muy influyente en la época dorada de SNES, muchos títulos tiene reflejado en su diseño muchos de los elementos que la propia Square creó para FF, como los pueblos, el mapa general. Puede que no sea el mejor mérito a resaltar, es muy probable que me esté equivocando, pero lo que sí no voy a fallar, y estoy muy seguro, es el progresivo aumento de la calidad de cada nuevo FF.

FF iba a ser el último título de la compañía (de ahí que se llame Final Fantasy), pero como tubo éxito y les gustó tanto a sus creadores, no pararon en este y han ido elaborando capítulo tras capítulo. Han mantenido a lo largo de su vida los elementos que configuraban el anterior introduciendo nuevas ideas, y creando una nueva historia donde no faltaran conexiones con los anteriores. Sin duda este es el gran mérito de FF.

El primer Final Fantasy apareció en diciembre del 87 en un cartucho de 2 MB para la famicom (la que aquí conocemos por NES.) Dejando a un lado los gráficos, el juego tiene una pinta fenomenal. La aventura comienza con la elección de tus personajes, cuatro en total de entre los cinco disponibles (mago negro, mago blanco, ladrón, caballero y ninja.)

De guión, lo único que te puedo decir es que tu primer jefe se llama Garland y que has de salvar a una princesa. Por cierto, antes de salir del primer pueblo tendrás que invertir tus 325G en armas, pociones si no quieres que te den pa' el pelo cada dos por tres y salvar partida. Los combates son muy básicos, primero introduces los comandos pertinentes y luego la máquina hace el resto. Se realizan en dos pantallas, una para los enemigos y otro para tus aliados, un cuadro de comandos y cuatro ventanas con el estado de tus personajes. Son muy tediosas, tu velocidad de respuesta se ve reducida hasta que todos los enemigos han atacado (imagínate que te queda solo uno y tienes seis lobos... no te salva ni la caridad.)

Es difícil encontrarlo, pero si tenéis ocasión de jugar, no la desaprovechéis. Por cierto, fue el primer Final Fantasy editado fuera de Japón.

Al año siguiente apareció, solo en Japón y con la misma memoria, Final Fantasy II. Como dije antes, cada FF es diferente en cuanto a guión, se mantuvieron muchas de las armas del capítulo anterior, monstruos, hechizos, los combates aleatorios, pero se introdujeron nuevas ideas, como los Magic Points, los Chocobos, a un tal Cid, el pueblo mágico Mysidia. En cuanto al plantel de personajes volvían a ser cuatro, tres de ellos eran hijos y el cuarto lo formaba alguien a medida que el juego progresaba.

Abril de 1990, Final Fantasy III sería el último FF para la NES de 8Bits. Dentro del cartucho de 4MB se podía encontrar nueva historia y nuevas ideas, como las dos clases diferentes de Chocobos, los Mogus, oficios como Caller (invocador) y Dragoon, los monstruos invocados aparecían como tales (antes eran monstruos a derrotar como los demás), también los cristales elementales. Tampoco se llegó a publicar fuera de Japón.

En la actualidad no es excesivamente difícil encontrar, si no todos, la gran mayoría de todos los FF. El 11 de Marzo del 98, Square reeditó para PSX los capítulos de SNES y los reunió en una recopilación llamada Final Fantasy Collection.

Como supongo que el japonés no es lo vuestro, podéis haceros con Final Fantasy Anthology, editado por Square Electronic Arts en USA. La única diferencia que hay entre los dos es el idioma y que FFA no tiene el FF4, que ha sido sustituido por un CD con la BSO de FF5 y FF6.

Podéis haceros con FFA en Chollo Games, y el precio es 16.900\*. El teléfono de contacto es 915232393, la dirección es c/Arenal 8-1ª Planta-Local 18. También tienen dirección en Internet: [www.chollogames.es](http://www.chollogames.es)



Hironobu Sakaguchi ha estado siempre detrás de todos los Final Fantasy como Productor, aunque dirigió FF5, escribió el guión de FF7, amén de estar en casi todos los proyectos de Squaresoft... ahí es ná. Sin ir más lejos está metido de lleno en Final Fantasy The Movie.

\*Consultarlo



Los americanos, listos ellos, cambiaron la enumeración de los Final Fantasy que iban editando. Así, en vez de ser Final Fantasy IV o Final Fantasy VI fueron renombrados como Final Fantasy II y Final Fantasy III. Si no controláis el tema, el lío está asegurado.



La pantalla de presentación no fue respetada y también se varió. Juzguen ustedes mismos por cual se decantarían (yo me quedo con la japonesa.)

Final Fantasy IV estrenó consola nueva en Julio de 1991 y con ella nuevos gráficos pero, con el mismo diseño básico. Las novedades eran muchas, como el Chocobo Negro (que tiene la capacidad de volar) el Chocobo Gordo (encargado de guardar el exceso de items), los tutoriales y lo más importante, el BTA (Batalla en Tiempo Activo.)

Ya no era necesario esperar a que todos los enemigos actuaran para introducir nuevamente comandos, ahora tanto tus aliados como enemigos tienen un tiempo de espera para atacar y, una vez realizado, esperar a que nuestro BTA se “cargue” de nuevo para actuar (sí, son combates a tiempo real pero Square lo denominó de ese modo.) Los Mysidians aparecen de nuevo, Cid, más oficios, los cristales... En Japón se editaron dos versiones de FF4, el juego propiamente dicho y Final Fantasy IV Easy Type, una versión más fácil donde se suprimieron muchos elementos. Esta última fue la que se editó en Estados Unidos como Final Fantasy II.

Diciembre del 92. Los cristales elementales hacen de nueva aparición en Final Fantasy V, con más fuerza en el hilo argumental que en FF4. Los oficios fueron explotados al máximo (veinte en total.) Además se introdujo una mejora en el BTA, se trata de una barra que aparece en la ventana de comandos donde se aprecia exactamente el estado del BTA de los aliados (FF4 se hacía algo incontrolable pues a pesar que era BTA desconocías cual iba a ser el siguiente personaje en actuar.)

También introdujeron la posibilidad de que un jugador adicional se pusiera a los mandos de nuestros aliados, durante los combates, asignándole tantos personajes quisiéramos. No salió de las fronteras de Japón (para mí es uno de los mejores FF.)

Square no se hizo de rogar y un 2 de abril de 1994 lanzó el sexto capítulo también para super famicom (24 MB en este cartucho y 16 MB en FF5.)

Gráficamente explotó todas las posibilidades de SNES, aunque no eran los gráficos lo único sorprendente. Los monstruos invocados (vamos, las invocaciones) que tan bien han funcionado a lo largo de los capítulos anteriores tomaron gran importancia en la trama argumental. Además de utilizar este elemento como predominante en este capítulo, los oficios de FF5 hicieron acto de presencia pero de la manera que lo ha hecho a lo largo de su historia, cada personaje principal perfeccionando uno de ellos, todo esto unido a una fabulosa historia donde se mezcla fantasía y tecnología... El BTA tampoco dejó de perfeccionarse, se introdujo la posibilidad de guardar el turno actual del personaje, quiero decir, no estar obligado a gastar un turno de un personaje si en ese momento no se precisa (era el único “fallo” en los combates de FF5.) No faltó tampoco “jugar a dobles” (lo que no estoy muy seguro si es una opción introducida en la reedición para PSX.) En fin, que incluso se publicó fuera de Japón, pero como Final Fantasy III.

Si la saga había llegado hasta este punto, (ni más ni menos que seis episodios) ¿qué pasaría de aquí en adelante?

En torno a VII capítulo se generaron un cúmulo de interrogantes y rumores. En mente Square había cantidad de ideas nuevas en cuanto a su futuro y todas ellas iban encaminadas a la nueva consola de Sony PlayStation.

“¿Sayonara Squaresoft?” “Final Fantasy VII: el proyecto se escapa” “La gran N ni se inmuta” fueron las palabras de Nintendo Acción (tengo las copias pero no sé que número es.) Explicaban también que había diferencias de opinión entre Nintendo y Square. E. Chamberlain, consejero de SquareSoft, dijo: “Sentimos que podemos ganar más dinero suministrándole software a ellos”.

Sin conocer un poco el tema, da la sensación que Square son los malos de la peli, tenían en mente los últimos juegos a publicar y así hicieron (Bahamut Lagoon, Front Mission: Gun Hazard, Super Mario RPG (tanto que le iban a publicar en PAL y luego ná)), lo que no dicen es que en sus planes entraban introducir en sus juegos secuencias CG y cuando supieron que Nintendo mantendría en su próxima plataforma el cartucho, vio en Playstation una máquina que cabía esa posibilidad y allá fueron. De todos modos, aún sabiendo que la noticia no era ningún farol de Square, en España, y concretamente las revistas de Nintendo, seguían con la esperanza de que no fuera así. nº 49 de Nintendo Acción, sección “El confidencial”: “Otro de los comentarios que se siguen repitiendo con insistencia mes tras mes es que Final Fantasy VII va a tener una versión en N64. Como ni Square ni Nintendo dicen esta boca es mía, a nosotros sólo nos queda comentároslo y rezar por que sea verdad.” Supongo que a Javier Abad (el que firma esto), se le vendría su fe abajo meses después (en el nº 58, Diciembre de 1996) al leer en su propia revista la confirmación que Final Fantasy VII saldría en PSX, que se publicaría en PAL y además en castellano.

La espera y el suspense valió la pena, FF7 no defraudó en absoluto ¿Qué ofrecía el nuevo capítulo para PSX?

Ideas varias, pero se mantuvieron muchas semejanzas en cuanto a diseños de los capítulos en Nintendo (supongo que Square pensó en un salto cualitativo, que no se notara mucho el cambio de consola o tal vez aprovechar lo programado para N64, vete a saber), como el menú, el sistema de combates, las magias, pero había nuevas ideas, en la ventana de los combates no aparecen los nombres de los enemigos o que se podía apreciar el MP, el HP y la barra de BTA en la misma ventana, además de solo disponer tres aliados en combate, sin mencionar la calidad de los gráficos....

Pequeños y grandes detalles han hecho que la saga de Square siga tan fresca como el primer día, es de agradecer el esfuerzo que despliega Square en cada nuevo episodio siempre haciendo de ellos una experiencia nueva pero manteniendo la diversión y las buenas sensaciones de los anteriores. Desde aquí, enhorabuena a Square y a seguir así.



Y esta que tenéis a la izquierda corresponde a la portada japonesa de FF5 para PSX (la edición por separado, no FFC). De izquierda a derecha y de arriba abajo son: Monje, Geomante, Invocador, Mago Rojo, Cazador, Bardo, Lancero, Caballero, Ninja, Mago Blanco, Ladrón, Químico, Mago Azul, Sorcerer, Mago del tiempo, otra vez Caballero, Entrenador, más Sorcerer (o tal vez químico), Bardo y Bailarina. Faltarían Samurai, Mago negro y Berserker. Son cuatro los personajes, por el mismo orden Faris, Krile, “tú”, el de la barba Galuf y la primera de la segunda fila Reina.

El sistema de oficios no se volvió a retomar hasta la realización de Final Fantasy Tactics.



Esta es una de las muchas ilustraciones que ha dedicado Yoshitaka Amano a la saga, de hecho él es el responsable del diseño de personajes y escenarios de batallas. Pasó desapercibido en FF7 y FF8 pero a lo visto en FF9 ha retomado las riendas. Su sustituto para los capítulos de PSX fue Tetsuya Nomura. Por cierto, la chica en cuestión es Relm y pertenece a FF6 y el bicho de al lao es un Mogu.

## OPINIÓN

*Ante la facilidad pasmosa de conseguir cosas sobre el juego (bajar al quiosco) dispongo de cantidad de material de diversas revistas acerca de Final Fantasy VII. De entre todas voy a extraer comentarios de todo lo que dispongo. Antes de nada, mis felicitaciones a SuperJuegos por el buen trato que hicieron (hay maneras y maneras de contar las cosas.)*

“El argumento no es de lo más original, ya que se basa solo en un asesinato misterioso”

Internet, fuente desconocida.

.....  
“Olvidaos de sentir sensaciones vertiginosas, de vivir emociones fuertes, de poner vuestros nervios en tensión... Aquí todo está pensado para relajarse, tomárselo todo con calma y disfrutar”

“lo que nosotros os comentemos sobre este videojuego va a servir de poco y no va a dejar de ser más que nuestra opinión personal”

Puntuaciones:

Gráficos 97, Sonido 85, Jugabilidad 95, Diversión 95, Valoración 96.

“Sonido: es el apartado menos brillante del juego. No hay voces y la música son simplemente correctos. A veces puede ser un poco pesadita”

nº 74 de Hobby Consolas y el autor es Amalio Gómez (un título como FF7 se merece algo más que una página de texto),

.....  
“La consola Playstation es el medio perfecto para los juegos de aventura, ya que combina la capacidad de almacenamiento para esos enormes mundos con un increíble potencial de presentación gráfica.”

“Con FFVII parece que la compañía Square ha demostrado, por fin, la posibilidad de unir imágenes prerrenderizadas con secuencias de vídeo y animación 3-D sin sacrificar la inmediatez o la interactividad del entorno del juego. Es la mayor aventura que han producido y también puede ser la más incombible que viva un jugador. Sólo la consola PlayStation tiene el privilegio de ofrecer tanta emoción...”

“El público japonés siempre ha mostrado su predilección por los personajes amables y los argumentos consistentes”

Edición española PSX Magazine 11, páginas 74-83.

.....  
“Manuel Vivaldi: Realmente a nivel gráfico el juego es impresionante, yo creo que el mejor juego, los mejores gráficos que se han visto en ningún juego, hay que tener en cuenta que este juego se realizó en un periodo de unos 18 ó 16 meses por un equipo de 150 personas” “Tiene unas treinta y tantas melodías”

“Guillen Caballé: Pero tampoco son cosa del otro mundo”

“M.V.: Hay que tener en cuenta las limitaciones de la cantidad de gráficos que lleva el juego, pues las músicas están generadas por el chip de Sonido de la PSX... a mí me parece una maravilla de música”

Programa de radio Game 40 del 9-11-1997, le concedieron un 10 como puntuación, 4º puesto en mejor música y 1º al mejor juego en los Marcianitos de Oro de 1997.

“Si bien es “oficialmente” un juego de rol, FFVII desafía cualquier clasificación: contiene elementos propios de juegos de aventura, de plataformas...”

“debido al carácter tridimensional, en FFVII la perspectiva no se limita a un solo ángulo, así que el juego impresiona machismo más”

“Cada uno de los personajes se ha diseñado con polígonos de sombreado Gouraud”

“Si hemos de hacer caso a la palabra de Square, pronto podrás disfrutar del pasado de Final Fantasy en tu PlayStation”

El material ha sido extraído de diferentes fuentes.

Revista Oficial PlayStation, extraído del especial juegos de Rol.

.....  
“La nueva obra de square cada día más cerca”

“Además aparecen nuevos talentos como Tetsuya Nomura (el nuevo ilustrador y creador de personajes) y Kazuki Hashimoto (encargado del desarrollo del sistema de herramientas en 3D y que fue responsable del apartado gráfico de MOTOR TOON GP)”

“La versión occidental incluirá dos nuevos enemigos al final del juego, un mejor sistema para gestionar la <Materia>, no serán eliminadas las escenas más adultas del juego (es el único FF que no será censurado) y habrá un balance más lógico en el número de enfrentamientos con nuestros enemigos”  
“El desarrollo de FFVII te absorberá de tal manera que confundirás el mágico argumento de las mentes privilegiadas de Square con tu propia vida”

“Hablando de los americanos, el juego se puso a la venta a principios de septiembre y en su primer fin de semana las ventas alcanzaron la cifra de 330.000 unidades”

“El próximo 2 de Octubre (de 1997) se va a poner a la venta FFVII INTERNACIONAL... que incluirá todas las mejoras de la versión PAL”

SuperJuegos le concedió las siguientes puntuaciones: Gráficos 97, Sonido FX 93, Música 95, Jugabilidad 97 Global 98 (Nota curiosa: el juego mejor puntuado por SJ fue Zelda 64 con un 98 en cada apartado)

Este último párrafo y lo que contenga la página siguiente fue obtenido del reportaje dedicado a Final Fantasy en el nº 65 de SuperJuegos y algo del nº 66.

Extractos de la entrevista de los chicos de SuperJuegos al staff de Final Fantasy VII:

#### **Hironobu Sakaguchi: (Productor)**

“El que un equipo de programación sea extenso (más de 100 personas), no significa que el juego vaya a ser el mejor”...”Yo creo que al tener tanta gente detrás, el juego se ha beneficiado de la enorme cantidad de energía y de la pasión que cada uno por separado ha puesto en el juego”. “La jugabilidad sigue en la línea de los anteriores FF”...”Sin embargo, tanto gráficos como sonido se han mejorado significativamente, con el consiguiente incremento de la emoción del jugador”. “No quiero parecerme a películas, quiero superarlas” “Si las versiones previas de la serie fueron un show de marionetas, esta era una película real que requería de innovadores efectos que incluyen varios ángulos de cámara”

#### **Kazushige Nojima (Planificador)**

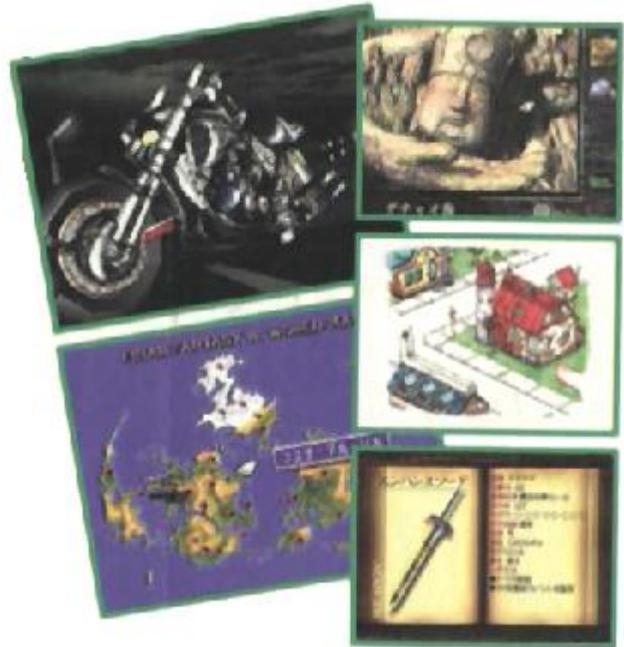
“Para hacer el juego más atractivo, hemos tratado de hacer una puesta en escena interactiva, de tal manera que el jugador pueda desenvolverse a su antojo, y no por caminos previamente marcados. Algo así como poder saltar las hojas de un libro” “Ahora, gracias a los varios ángulos de cámara, podemos acercarnos a los personajes y descubrir sus expresiones faciales”...”gracias a esto la cantidad de texto de los personajes a decrecido”

#### **Yoshinore Kitase (Director)**

“Las restricciones de antes quedaron olvidadas, y no nos teníamos que preocupar por crear diferentes maneras de modificar un modelo básico” “Las pantallas <especiales> no hemos querido elaborarlas demasiado para no alejarlas de las sensaciones que producen las otras” “La mecánica del juego y el objetivo primordial de FFXVII es obtener habilidades determinadas y combinarlas adecuadamente para derrotar a los enemigos”

#### **Nobuo Uematsu (Música)**

“El número de canales de sonido de SNES era 8, y ahora en PSX disponemos de 24. Dejamos 8 para los efectos de sonido y 16 para la música. Cuando tocas un piano con las dos manos, consigues diez notas a la vez, todavía nos quedan 6 para otros instrumentos. La música sigue siendo generada por el chip de sonido”



...y entonces los japoneses alzaron la voz y a Square no le quedó más remedio que reeditar FF7 con todas las mejoras que le hicieron en las versiones USA y PAL. Su nombre fue Final Fantasy VII International A este le añadieron un cuarto CD que contiene una guía turística, un archivo visual de enemigos, magias, un “making of” del juego con imágenes inéditas y puede jugar con Cid o Tifa al Snowboard (en nuestra edición se puede también incluso en los chocobos, solo tenéis que llevarles al Gold Saucer y esperar a que decidan montar.

#### **Una pequeña reseña:**

En Agosto de 1999 se comenzó a publicar una revista llamada Loading que editaba adjunto un CD “de regalo” (sin CD 400, con CD 800 pelás.) Esta muy bien y aunque solo se han publicado 12 números y un par de especiales, contiene mucho material, no solo de FF (en el primer número dedicaron un Dossier), sino de multitud de títulos de importación. Puede que aún podáis conseguir números atrasados (sobre todo por los CDs.) Aquí van algunas direcciones para que os podéis poner en contacto con ellos:  
Avd. Mare de Déu de Monserrat 2, 08970 Sant Joan Despí, Barcelona  
e-mail: loading@aresinf.com

En cuanto a pillar nºs atrasados de las revistas, mejor haceros con el número de la revista más actual y lo consultéis ahí. Si vivís en Madrid, en el Rastro segurísimo podáis encontrar más de uno

## FINAL FANTASY VII: COMIENZA LA AVENTURA



Aquello que comenzó como un pequeño acto de rebeldía terminó convirtiéndose en una azada en pos de salvar al mundo. Pienso que es la mejor manera para definir en pocas palabras el argumento y la historia de FFVII. No es nada novedoso en el mundo Final Fantasy salvar al mundo, pero sí en cuanto al modo en que comienza y transcurren los acontecimientos. Shinra es una corporación que ha monopolizado el Mako, la energía del planeta. Gracias a esta energía, nuestros coches, aparatos electrónicos de consumo fabricados pueden funcionar. Cierto es que es maravillosa, pero el uso exclusivo y cada vez mayor de Mako propiciará que el planeta se quede incluso para que ella misma siga existiendo en el universo.



Un grupo de personas ha tomado conciencia de este hecho, y se han propuesto hacer todos los posibles para detener el avance incontrolado de Shinra. Avalanche, que así es como se han dado a conocer, han decidido realizar su primer acto de rebeldía, explotar el primero de los ocho reactores que alimentan la urbe de Midgar. A la cabeza va Barret, un hombre fornido de ideas concisas, acompañado de sus secuaces Biggs, Wedge y Jessie, y de un ayudante especial, un ex-miembro de SOLDADO (la rama militar de Shinra) que lo único que tiene claro es terminar cuanto antes mejor la misión.

Nada de brujos ni personajes entrenados en el arte de matar, y una historia mucho más cercana a nosotros (es una clara alusión al devenir de nuestra sociedad) aderezada con toques de fantasía y tecnología, y el toque mágico de SquareSoft, dan como resultado Final Fantasy VII.

FFVII lleva publicado en España algo más de tres años, tiempo suficiente para que amigos y no tan amigos al mundo del Rol se hayan adentrado a este fantástico mundo.

Si de veras aún no has tomado el control de Cloud y compañía, aré todo lo posible para que tú, oveja descarriada, regreses al rebaño.

En la memoria de cualquiera que ha disfrutado de FF7 están estas tres capturas de aquí arriba. Simplemente sin palabras. No me cansaré en to' el fanzine de repetir lo fabuloso de este título.

Final Fantasy VII actualmente está en la serie Platinum a unas 4000 pelás, realmente tirado de precio (tontería es piratearlo, sí es que más asequible imposible.)



HIGH GRADE



S20

SIZE:80X108cm

De izquierda a derecha: Cid, Barret, Tifa, Cloud, Aeris, Red, Vicent y Yuffie

## PERSONAJES PRINCIPALES

Si en algo destaca Final Fantasy VII es en la caracterización de los personajes. El elenco de personajes que forman parte en esta historia es inmenso: Escarlata, Heidegger, Bubenhagen, Don Corneo, Presidente Shinra, Rufus, Ifailna, Hojo, Profesor Gast, Wedge, Geese, Biggs, Zangan, Elmyra, Chocobo Bill y sus nietos, Estela, Joe (el dueño del Chocobo Negro), Dyne, Reno, Ruda, Tseng, Elena, Jeneva, Priscila, Dio, el padre de Yuffie, Lucrecia, El hombre dormido... todos ellos personajes secundarios pero que con su pequeña intervención consiguen un mundo mucho más humano dentro de lo que un juego de Rol pueda ofrecer. Pues si son así de carismáticos ¿qué decir de los principales? Si aún no habéis tenido el honor de conocerlos, aquí os va una pequeña caracterización de todos y cada uno de ellos.



.....La corriente vital.

### Cloud Strife

Cinco años antes de los primeros hachazos de Avalancha a la corporación Shinra, Cloud (o como desees llamarlo) decidió abandonar su pueblo natal Nibelheim para alistarse a Soldado y llegar a ser tan fuerte como Sefirot. Por alguna extraña razón, ahora se encuentra en las filas de Avalancha atacando a la misma empresa a la que hasta hace poco daba sus servicios.

Al comienzo se mostraba algo reticente, no quería prestar su ayuda a Barret y los demás, pero a medida que aumentaba su relación con el grupo, Tifa termina

convenciéndolo para que les acompañe. Descubrir junto a ellos que Sefirot aún está vivo es lo que da el comienzo definitivo a la historia.

Poco a poco, a medida que te adentras en la historia, se irá relevando el pasado de Cloud, cada vez más y más confusos... ¿Por qué esos desmayos, esos dolores agudos de cabeza y vagos recuerdos que van y vienen?

### Tifa Lockhart

El pasado de Tifa está íntimamente relacionado al de Cloud, primero por que son amigos de la infancia y segundo por que fue ella la culpable de que Cloud decidiera marchar a Midgar para alistarse a Soldado. Tifa perdió a su padre en manos de Sefirot y por esto y otras causas decide acompañar a Cloud en su búsqueda. Además en sus manos está toda la verdad sobre Cloud, su pasado... pero no quiere contárselo por el mal que pueda causarle, por lo que puso todos sus medios a su alcance para que Cloud no volviera a marcharse de Midgar contándole lo de Avalancha. Puede que me haya ido de la lengua y contara mucho... o lo justo para despertar tu curiosidad.



¿¡Qué es escl?!



### Aeris Gainsbourg

Aeris es la última descendiente de los Ancianos, o Cetra como se llamaban a ellos mismos. Por su condición, Shinra y en especial el doctor Hojo no han cesado de perseguirla pues supuestamente ella sabe donde se encuentra la Tierra Prometida, un lugar rico en energía Mako donde Shinra construirá Neo-Midgar, además de otras razones.

Aeris llegó a Midgar junto con su madre Ifailna gracias al marido de Elmyra que por entonces ya eran perseguidas por los Shinra. Una vez que muere su madre,

Elmyra se encargará de cuidarla y hacer de madre adoptiva.

Trabaja en los suburbios vendiendo flores y en su segundo encuentro con Cloud, además de enseñarle una extraña materia, esta le pide que sea su guardaespaldas para huir de los Turcos, que en ese momento hicieron acto de presencia. Aeris decide acompañarte para conocer más sobre su pasado, y tú te harás partícipe de ello.



### Barret Wallace

Su enemistad con los Shinra se remonta tres años atrás de la explosión del primer reactor de Midgar, cuando su pueblo Corel del Norte fue destruido. Su pueblo vivía tranquilamente y se mantenía gracias a las minas de carbón, pero Shinra apareció presentando su novedoso Mako. Todos en el pueblo estaban de acuerdo en cambiar carbón por Mako, pero para desgracia suya y la de los habitantes esto no iba a traer más que desgracias. A raíz de los sucesos, se juró detener el avance de los Shinra sea como sea.

A pesar de todo, Shinra no es la mayor preocupación de Barret en el mundo, sino su hija Marlene. Su esposa Mynra falleció en el incidente de Corel y es lo único que le queda. De Barret se puede decir que tiene mucho carácter y temperamento, no hay manera de hacerle frente, solo Cloud y su pasotismo hicieron crisparle los nervios durante la internada al primer reactor. De todos modos no es tan malo como aparenta, to' lo que tiene de grande y bestia lo tiene de bondad, llegando incluso a no enterarse muchas veces de la situación. Un buen personaje que dará bastante que hablar.

### Cait Sith

Este muñeco trabaja en el Wonder del Gold Saucer pronosticando el futuro de todo aquel que esté interesado en conocerlo. Uno de sus clientes fuiste tú, que aunque no quisieras hizo lo que le dio la gana. Debido al extraño pronóstico sobre el futuro del grupo, decide acompañarte (sin pedirte permiso, así por el morro) pues siente curiosidad por comprobar si es cierto. No os fiéis de su apariencia. Como nota curiosa, deciros que Cait Sith era uno de los espers de FF6 (el gato solo) y por lo visto han retomado el personaje, o por lo menos su nombre, para este capítulo.



### Red XIII

Red XIII no es su verdadero nombre, pues se lo puso Hojo para identificarle como un experimento más. Hojo pretendía utilizarlo con Aeris para crea un ser más longevo que le permitiera seguir experimentando, pero no lo conseguirá por que estarás allí para evitarlo.

Red pertenece a una estirpe de grandes guerreros cuya longevidad es mayor que la de los humanos. Como no tiene nada que hacer, decide acompañarte al menos hasta llegar a su pueblo natal.

De todos los flasback que tendrás el honor de presenciar, el de Nanaki es el más emotivo de todos y es seguro que hasta el tío más duro de corazón se emocionará.

### Cid Highwind

Cid fue elegido piloto del Shinra nº 26, un cohete espacial que por aquel entonces hizo la empresa de armamento Shinra. Cid es el mejor piloto del mundo así que no tuvo muchos problemas para ser el afortunado piloto. Durante el lanzamiento, Shera -uno de sus técnicos- se quedó comprobando hasta el último momento un tanque de oxígeno. El lanzamiento era inminente, la cuenta atrás llegó a cero y el cohete despegó, pero Cid en el último momento pulsó la parada de emergencia para no matarla. Su sueño de volar hacia las estrellas se desvaneció... hasta que pasado el tiempo Rufus pasó por Cohete para visitarle. Al principio pensaba que la visita se debía a que habían planeado un nuevo despegue pero en realidad su objetivo era pedir prestado a Tiny Bronco, su artillugio volador... y como no por medio estáis tú y tus colegas.

Todos tienen una razón para acompañarte, la de Cid es simplemente por que no tiene otra cosa que hacer.

En fin, espero que cuando le conozcas no te orines en los calzoncillos y que disfrutes de su compañía, por que mala leche y gracia tiene por un tubo.





## Vicent Valentine

Antiguo miembro de los Turcos, fue confinado en los sótanos de la mansión Shinra. Después de servirle de juguete al profesor Hojo, se le encerró en la mansión porque era una molestia para su investigación pues se oponía a que Lucrecia, su novia, colaborara tan estrechamente en su experimento.

La razón por la que se une a Hojo es vengarse del profesor Hojo, tanto lo que hizo con su cuerpo como de su novia.

Vicent es uno de los personajes ocultos, dependerá de ti y de tu destreza para resolver el juegucito propuesto en la mansión Shinra para que forme parte de tu grupo.

Os recomiendo que le rescatéis, por que gracias a él conseguiréis atar muchos cabos sueltos realmente sorprendentes que nadie del juego llegará a contarte.

## Yuffie Kisaragi

Se trata de otro personaje oculto de Final Fantasy VII, tal vez la más salerosa que veas en toda la aventura. Es mezquina, terca y aficionada a las materias. Suele frecuentar los bosques del mapa del mundo, solo tenéis que internaros en el bosque y esperar a luchar contra ella.

La razón por las que se une al grupo es todo un misterio -algo se trae entre manos- y dependerá de cómo contestes para que se marche contigo. Si os soy sincero, la verdadera razón por la que has de pasarla a tu grupo es ella misma, es un personaje que no deberías perderte bajo ningún pretexto, aunque, bueno, espero que no os enfadéis conmigo cuando... no, mejor que lo veáis por vosotros mismos, yo no cuento nada.



## Límites por rebasar

Las técnicas de límite por rebasar fueron una de las novedades introducidas para FF7. Básicamente consiste en una barra que se va rellenando a medida que recibimos daño. Cuanto más daño, más cantidad sube y al estar a tope, su furia será desatada a través de una técnicas. Cada personaje tiene cuatro niveles y por cada nivel dos técnicas excepto el último nivel que consta solo de una y que es necesario obtener un objeto especial.

Para conseguir las es necesario también cumplir una condición, que no nos falte ninguna técnica de cada nivel anterior.

Si estáis interesados en conseguir las, no tenéis mas que consultar esta lista y como conseguirla. También podéis encontrar en estas líneas como obtener la última arma de cada personaje.

La técnica nivel 4 (NV4) de **Cloud** se encuentra en Battle de Gold Saucer. Allí tendréis que conseguir 32.000 puntos de batalla para obtenerlo y su última arma la obtendrás al derrotar tres veces a arma voladora.

El NV4 de **Tifa** está en su casa de Nibelheim, concretamente en su cuarto. Toca en el piano la melodía del Viento Fuerte\* y será tuya, y su última arma está en la casa ítem del mercado Muro, pero para ello antes tenéis que

encontrar la llave para poder pasar. La llave está en la mina Hueso, hacer que busque alrededor de la punta del avión de guerra.

El NV4 de **Aeris** te la da el vendedor de armas. Para que té la de tienes que darle a cambio Mitrilo. El Mitrilo te lo da el hombre dormido pero has de cumplir unas condiciones (tener las unidades y decenas de los combates capicúas), y su última arma creo que está en el Templo de los Ancianos.

El NV4 de **Barret** lo tiene uno de su pueblo y su última arma la encontrarás en el CD3 si le llevas con tu equipo cuando vayas a enfrentarte con Hojo.

**Yuffie** tiene su última arma en la fortaleza Gelnika (está hundida cerca de Gold Saucer) y para conseguir su NV4 tendrás que derrotar a los cinco dioses guardianes de la Pagoda de Wutai.

**Cait Sith** solo posee dos técnicas, una en cada nivel y en cuanto a su última arma desconozco su nombre y donde encontrarla.

**Red XIII** tiene su última arma en posesión de Bubenhaguen y su NV4 forma parte de los premios del juego de la Mansión Shinra. En la fortaleza Gelnika encontrarás también el NV4 de Cid y su última arma la tiene cierta persona de Cohete. Tanto el NV4 de **Vicent** como su última arma las tiene cierto personaje muy allegado a él

que “vive” en una de las cuevas de difícil acceso del mapa del mundo (tienes que llevarle en el grupo en el momento de entrar a la gruta).

\*Si estás cansado de intentar conseguir la melodía del piano de Tifa, esta es la combinación de los botones: Equis, Cuadrado, Triángulo, L1 + Triángulo, L1 + Cuadrado, Equis, Cuadrado, Triángulo, L1 + Equis, Círculo, Equis, Cuadrado, Equis. Estos son los nombres de los NV4 y las últimas armas:

Cloud	Omnilatigo Ama Final
Tifa	Cielo Final Corazón
Aeris	Gran Evangelio
Barret	Catástrofe Punto Herrado
Yuffie	Toda Creación Conformar
Red XIII	Luna Aullando Luna ilimitada
Cid	Grán Evangelio Evangelio venus
Vicent	Caos Pena de Muerte

Las últimas armas tienen en común que tienen todas las ranuras posibles y de crecimiento ninguno.

Para conseguí a Yuffie has de contestar alternativamente abajo y arriba ¿o era arriba y abajo?

## EL DOBLAJE

La cosa va viento en popa, cada vez son más los juegos traducidos al idioma de Cervantes. Hay títulos que se quedan en el camino, el caso más sentido para mí ha sido Shen Mue, un juego grande donde los haya y que al final no ha podido ser. Mala suerte. También títulos que no pertenecen al género RPG como los Resident Evil, Gran Turismo han sido traducidos para el gozo de los jugones. Mucho le debemos a la consola de Sony por romper la barrera del idioma que Nintendo fue incapaz durante todos estos años de Super Nintendo, todo un alivio y una suerte para aquellos que han estado peleando más con su diccionario que con el título que tenían entre manos.

En el caso de Final Fantasy, desde su llegada a PSX, desde la llegada del séptimo capítulo a nuestras tierras y que Square ubicara su nueva sede en Londres, los fanáticos españoles no podemos estar más satisfechos. FF7 traducido fue todo un acontecimiento, muchos que deseaban y rezaban como yo de tener entre sus manos un FF vieron realizado uno de nuestros sueños en cuanto al mundo del videojuego se refiere. Fue el primer paso para todo lo que estamos disfrutando ahora (ahora en el 2001) y por ello no habría nada que reprocharle, pero examinado de cerca nos queda la cosa de que podría haberse hecho un trabajo mejor. Son mínimos errores, pero dignos de un personaje como yo que tiene poca idea de inglés y de informática. No pretendo tirar por tierra en trabajo de Gloria Broadbent y Laura López, pero leñe, hay conversaciones que te quedas tonto de las incongruencias que te encuentras, o los errores en los monosílabos. Un pequeño ejemplo es la traducción de party por “fiesta” cuando te dan el PHS, cuando lo correcto es “grupo” (party es una palabra muy usada en los RPG) o dejar “sense” cuando encuentras la materia Sentir. El que es muy común es el de los monosílabos.

De estos te das cuenta tú, jugador que lo mismo es tu primer FF, pero hay términos del mundo FF que han sido traducidos mal. El caso de “Polvo diamantado” es uno de ellos. En principio diamantado no existe en japonés cuando además “usan” el inglés para tal efecto (Daimont Dast). Ifrit tampoco se salva, “Jigoru no kaen” ni es ni por asomo “Fuego etereo” sino “Fuego del infierno”.... son cosas que quedan ahí, que no influyen para nada en el transcurrir del juego, pero si darnos cuenta lo que puede llegar a influenciar el modo en como hayan traducido un título con anterioridad y tengas tu luego que traducirlo, o en el peor de los casos gente que no tiene ni idea de FF o del tema del juego. Lo ideal sería traducirlo directamente del japonés pero para la traducción de los videojuegos se sigue este ciclo (Planeta de Agostini tiene mucho títulos que traducen directamente del japonés.) Ahora podemos estar tranquilos, Square Europe se encarga de traducir los FF y ha dado ya muestras del buen trabajo que pueden hacer (FF8 y FF9 dan buena fe de ello.) Solo esperamos que con el tiempo puedan llegar a traducir más títulos (SaGa Frontier 2, Vagrant Story, Front Mission 3 no pudieron ser.)



Cuando comienzas a interesarte por este tipo de juegos no te importa el guión sino jugar por jugar, jugar a saco. Yo empecé con FF4, Chrono Trigger y FF1, jugaba y jugaba hasta que llegaba el fatídico instante de quedarte atascado. Fue cuando me enfrenté con Xenogears cuando decidí de veras coger el diccionario por banda y enterarme de la historia. Cuesta al principio, pero poco a poco se te van quedando palabras, verbos, conjunciones.

Tal vez en ese momento uno no se da cuenta porque te empeñas en avanzar, jugar y avanzar, pero la mente se queda con cosas. Es sorprendente cuando pasa el tiempo, cojes ese juego condenado en ese idioma del demonio que te trajo de cabeza y empiezas a leer con normalidad, un inglés por ejemplo el de FF4 que no es muy difícil (el de Vagrant Story sí que lo es, o el de Chrono Cross.) Yo estoy muy contento puesto que aprobé inglés de 3º de BUP gracias al machaque de diccionario. También he hecho mis pinitos con el japonés aunque no sé más que traducir préstamos y algún que otro kanji.

Vale que sin tener idea de inglés quieras ponerte a los mandos de un Chrono Cross pero si te has decidido, no desfallezcas por muy difícil que pueda parecer en un principio. A fin de cuentas es inglés y no japonés, que lo mucho que puedes hacer es esto que hay abajo. Ánimo



## Nuestra recomendación literaria: “Dragon Half” de Ryusuke Mita

No quería finalizar Siracusa sin hablar de este estupendo cómic. Dragon Half es un cómic obra de Ryusuke Mita, que entre otras cosas también se le conoce en el mundo de la manga por haber colaborado en la creación de personajes y escenarios de juegos de rol para consolas. Es tal su afición, que no tardó en dibujar una estupenda parodia de los RPG, de ahí mi interés por que leáis esta obra, los constantes guiños a los aficionados al RPG están al día además de una gran historia cargada de un buen humor a prueba de bombas.

Más o menos esta es la historia. Mink es un mestizo de dragón, su padre Rouce (un tío verde donde los haya) es un caballero al que un día se le encomendó la misión de matar a una dragón, pero se lió tanto con la misión que terminó enamorándose de ella. El resultado, una chica con alas, cola y cuernos de dragón. La aventura comienza cuando Mink se enamora del caballero cantante Dick Saucer, el cual piensa que es un dragón del todo y sale en su búsqueda para matarla (aunque lo que no sabe este cazador de dragones es que la chica que vio en el baile y que desea volver a ver y el dragón que buscan son el mismo.)

El caso es que Mink, para hacerle ver que está en un error, decide aventurarse a reunir los tres objetos sagrados y enfrentarse al Gran Diablo, el cual tiene una poción capaz de transformar a Mink en humana, la poción mágica de Pido. Pero no le va a resultar fácil, está Vena, una princesa mitad slime mitad humana que pondrá todos los medios a su alcance para quitarla de en medio de su amor Dick, luego está Damaramu, el propio Dick...

Mink no está sola, le acompaña un elfo un tanto descerebrada y Pía, una alegre muchacha. Si mis palabras y la bella muchacha que acompaña a este comentario te han convencido (te juro que te va a gustar), no tienes más que ponerte en contacto con el servicio de venta de números atrasados de Planeta deAgostini para informarte de cómo hacerte con los números atrasados (la serie terminó hace bastante tiempo.)



Dragon Half se editó dentro de la colección Biblioteca Manga), dividida en dos partes (aunque en realidad no existen dos partes, pero empeñados a hacer partes pues ala.) En total la colección consta de 12 números (4 + 8) en cómics de 80 páginas (ma o meno) con una edición bastante buena, al precio de 595 pelás cada número. Las dimensiones son 21 x 14,5 y está editado en lomo (nada de grapas.) El teléfono de contacto con dicho servicio es 934 500 768 y tiene un horario (lunes a viernes de 10 a.m. a 2 p.m. y de 5 p.m. a 8 p.m.) Tal vez si rebuscas por papelerías especializadas puedas encontrarlos.

## Banda Sonora Original

Como de gustos no hay nada escrito, la BSO de FF7 no va a ser menos. Puedes encontrar todo tipo de comentarios, desde conceder un 85 sobre 100 (un tal Amalio Gómez que escribe para Hobby Consolas. Ni al Secret of Mana en su tiempo le concedieron esa nota), dar tu disconformidad (“me pitan un poco los oídos cuando la oigo”) hasta gente contenta como Manuel Vivaldi de Game 40 (vaya pérdida la de este programa) o The Elf de SuperJuegos (dar una nota tan alta como un 95.) Normalmente encuentras a gente que anda entre medias, que les gusta los temas más representativos, como el tema de Cañón Cosmo.

Personalmente pienso que Nobuo Uematsu ha compuesto una grandísima obra, que yo sepa nunca a llegado con otros títulos de FF a ocupar cuatro CDS, a parte de cantidad, de calidad. Puedes decir misa, pero componer 85 melodías no está al alcance de cualquiera. Salvando algunas (la de la nieve) me gustan todas, pocos discos en mi casa han pasado tanto tiempo metidos en el lector dando vueltas como esta BSO (a parte de mis otros dos compositores favoritos, Yoko Shimomura y Yasunori Mitsuda).

Nobuo no es un compositor novato, como ya sabréis ha firmado todas las partituras de todos los FF y en su haber tiene 26 álbumes recopilando sus composiciones (BSO, remixes, incluso un tema, “Roaming Sheep” ha sido remezclado y seguro que la has escuchado y no sabes quien realmente la ha compuesto). Nobuo no es el típico compositor que

cambia las melodías para incluirlas en siguientes capítulos (sabiendo de antemano la “mentalidad” FF de no repetir lo anterior), excepto el tema “The Prelude” que ha aparecido en todos, el “Fanfare” que suena cada vez que vences en los combates también se ha mantenido y solo en FF7 lo han cambiado (suenan de todos modos al final de las carreras de los Chocobos) y como no el tema de los Chocobos, que ha tocado todo tipo de ritmos, mambo, samba, rock...Repetirse temas dentro de la BSO de FF7 si que se han repetido, pero solo si tienes un buen oído te percatarás (el tema de las batallas suena pero de forma diferente en el trayecto de la casa de Aeris a mercado Muro,) algún que otro tema de Aeris y Red XIII si que es fácil fijarse.

Lo que no puedo negar es que a Nobuo no le gusta como suenan sus temas en las consolas y siempre se ha adaptado y orquestado muchos de sus temas, por ejemplo la ópera de FF6 podéis encontrarla bajo el nombre de “Aria Di Mezo Carattere” en el FF 1987-1994, o el tema de Aeris en FF7 Reunion Tracks, luego 15 temas seleccionados de la BSO de FF4 se han orquestado en forma de música Celta en FF4 Celtic Moon...

Puro merchandising, puro disfrute para tus oídos... sea cual sea tu bando o tu caso, no puedes negar la genialidad y el talento de este compositor que ya ha cosechado varios premios en Japón por sus composiciones (el último por “Eyes on me” de FF8 sin ir más lejos).

## Discografía

Mucho de los álbumes que a continuación voy a indicar han sido reeditados actualmente por una empresa llamada Ever Anime. FF está cosechando mucho éxito y se están reeditando muchos títulos, solo eso. Yo los códigos que a continuación voy a indicar son de una empresa, SM records. No os asustéis y penséis que os timan o si os engañan con otra empresa.

Código	CDS	Título
003	1	Final Fantasy I & II
004	1	Final Fantasy III
005	1	Final Fantasy IV
006-007	2	Final Fantasy V (Ever anime code=GM-214/215)
008-010	3	Final Fantasy VI (Viene en carpetas individuales)
011	1	Final Fantasy Grand Finales
018	1	Final Fantasy Symphonic Suite
019	1	Final Fantasy III Following the wind
020	1	Final Fantasy IV Celtic Moon
021	1	Final Fantasy V Dear Friends
057	1	Final Fantasy 1989-1994
070	1	Final Fantasy Mix
071	1	Final Fantasy Fantasmagoría
129	1	Final Fantasy Love Will Grow
270	1	Final Fantasy Pray
270	1	Final Fantasy dragon & star (BSO del OVA)
272	1	Final Fantasy winds & flaming (BSO del OVA)
A&G 007-010	4	Final Fantasy VII
A&G 026-027	2	Final Fantasy Tactics*
A&G 031	1	Final Fantasy Reunion Tracks

Últimamente estoy pillando las BSO en Chollo Games, muy barato y te lo mandan por MRW. Ir a la sección Final Fantasy de este fanzine y allí veréis su dirección.

\*La BSO de FFTactics no fue compuesta por Nobuo, sino por Masaharu Iwata y Hitoshi Sakimoto.

La última que conseguí fue la de FF5 de Ever Anime. Caja doble, totalmente transparente, serigrafías de Yoshitaka Amano en los CDs y un librito con una entrevista mixta entre Nobuo y Amano (aquí es donde he “leído” que le gusta más las orquestaciones). 5000 pelillas.



nuevo, esta vez tienes que ir a la nieve, aunque antes cruzas este negro con los viejos por si acaso. Necesitarás otra nuez, la Zeio, las tiene un tal Duende que habita en unas islas al Noreste.

Si todo va bien, conseguirás el codiciado Chocobo Dorado.

Al chocobo blanco le gusta que le arrastren detrás de las orejas!



SI TANTA LETRA TE HA MAREADO, HECHA UN PEQUEÑO VISTAZO A ESTE ESQUEMA.

**CHOCOBO AZUL:** Puede surcar zonas de **agua poco profundas**.

Te permite llegar a la materia Cuadramagia

**CHOCOBO VERDE:** Puede cruzar **montañas**.

Te permite llegar a la materia Gesticular

**CHOCOBO NEGRO:** Puede surcar **montañas** y cualquier tipo de ríos y **zonas de agua poco profundas**

Te permite llegar a la materia PG, PM.

**CHOCOBO DORADO:** Cualquier sitio de los anteriores mencionados más **aguas de cualquier profundidad**. Te permite llegar a la materia Caballeros de la mesa redonda

Chocobo área de  
Gold Saucer

X Chocobo área de  
Middel

Alimentar con Verduras Sylkis  
5000 gils c/u, comprar a  
Sabio Chocobo



Cruzar con Nueces Algarrobo  
Robar a Vlakorado.

**Chocobo Verde o Chocobo Azul**

Nota: Los mismos chocobos amarillos no suelen tener de nuevo al cruzarlos uno de color diferente (y mucho que sea de color). Me temo que debes de cazar al menos uno y cruzarlo con uno anterior, y si no sale, vuelta a empezar.

**Chocobo azul** X **Chocobo verde**

Alimentar con Verduras Sylkis



Cruzar con Nueces Algarrobo

Chocobo Negro

Chocobo negro X Chocobo  
Area de las Nieves

Alimentar con Verduras Sylkis  
Cruzar con Nueces Zeio  
La obtienes de Duende



**CHOCOBO DORADO**

Requisitos: Que sean unos buenos chocobos.

Subir a nivel A+ en las carreras de chocobos.

El área indicada es aquella donde hay un promedio mayor de encontrar buenos chocobos

Recomendaciones: Cazar un porrón de una vez y seleccionarlos. Usar a la vez la materia AtraeChocobo con AtraeEnemigos.

**Enjoy!**



## Curiosidades

En las páginas que a continuación vais a presenciar se ha conglomerado multitud de referencias al mundo de SquareSoft, curiosidades que no están de más saber y conocer sobre muchos de sus títulos. Dependiendo de tus necesidades y tus gustos, habrá alguna que te interese más que otra.

**FINAL FANTASY TACTICS: Jobs (oficios.)** La primera de las curiosidades va a ser esta, los oficios de Final Fantasy Tactics. No es nada del otro mundo, tal vez nunca lleguéis a jugar FFT, pero si sois amantes del mundo Final Fantasy no os vendrá mal saber algo más sobre los oficios ahora que en FF9 se vuelve a llevar de moda. En nuestro FF7 no aparecen los oficios como tales, cada materia tiene encerrada en sí cada una de las habilidades de cada oficio, robar, invocar, gesticular... en FF5 fue la primera vez que se introdujo el mundo de los oficios de forma tan abismal (22 oficios, oficio arriba oficio abajo.)

Para adquirir nuevos oficios, cada personaje necesitaba de cierto nivel de cada oficio, por lo que llegar a ser un maestro en todos los oficios requiere de mucha dedicación, tanto o más que las materias. Vamos al grano.

**Squire (Sq), Escudero (oficio inicial de cualquier guerrero.)** Se le puede equipar Cuchillo, Espada, Hacha, Mazo y Maza.

**Chemist (Ch), Químico. Requiere nivel 2 de Escudero.** Se le puede equipar Cuchillo y Revolver. Se encarga de los ítems del equipo de ataque, tales como Pociones, Elixires, Plumajes Fénix.

**Knight (Kn), Caballero. Nivel 2 de Escudero.** Espadas. Guerrero especializado en la espada, de gran poder ofensivo. Tiene la habilidad de reducir los parámetros del contrincante tales como la velocidad, la fuerza, la magia o también romper la equipación del enemigo.

**Archer (Ar), Arquero. Nivel 2 de Escudero.** Arco y Ballestas. Su especialidad es la de concentrar energía para que su ataque sea más poderoso de lo normal (en FF7 lo más parecido es la materia Golpe Mortal.)

**Priest (Pr), Sacerdote. Nivel 2 de Químico.** Báculo. Todo lo que concierne a magia Blanca se encarga este oficio, ya sabéis, Cura, Esuna, Revivir. (La magia más poderosa de ataque es Holy, más conocida en FF8 como Sanctus.)

**Wizard, (Wi), Hechicero. Nivel 2 de Químico.** Vara. Su habilidad es la magia Negra, Rayo, Fuego, Hielo.

**Monk, (Mk), Monje. Nivel 2 de Caballero.** Guantes. Sus puños son sus propias armas, todo su potencial está directamente relacionado con ellos y sus habilidades son varias (sí hacéis memoria de personajes como Tifa o Zell son monjes sí hablamos desde el punto de vista de FFT.)

**Thief, (Th), Ladrón. Nivel 2 de Arquero.** Cuchillos. Además de tener la capacidad de robar, también pueden encandilar al enemigo para que actúe a su favor (algo así como Manipular.)

**Geomancer, (Ge), Geomante. Nivel 3 de Monje.** Espada y Hacha. Sus conocimientos sobre el terreno hacen de él un gran aliado, ya que los usa para poder atacar al enemigo, causando estados alterados como sueño, silencio, petrificar. Ni en FF7 ni en FF8 hay nada que se le asemeje.

**Lancer, (La), Lancero. Nivel 3 de Ladrón.** Lanza / arpón. Es un luchador que imita a los dragones, atacando desde el aire. Este oficio es también conocido como Dragoon (FF4) (el representante de



Los diseños de personajes tampoco corrieron a cargo del diseñador de toda la vida pero no por ello FF perdió su encanto.

Dentro de las secuencias CG de FFT viene una donde se reflejaban alguno de los oficios con una pequeña explicación.

La del monje (monk) decía lo siguiente: "Expertos en artes marciales que durante años han disciplinado sus mentes y cuerpos. Sus puños son más mortíferos que espadas"

este oficio en FF7 es Cid, de hecho su primer límite de Nivel 1 es eso.)

**Oracle, (Or), Oráculo. Nivel 2 de Sacerdote.** Báculo, Vara, Diccionario, Bastón. Controla la magia Ying-Yang, un arte capaz de producir estados alterados además de otras magias como Drenaje de HP o MP, zombie... (en FF7 no se introdujo para nada el tema de los zombies, pero quien haya jugado a FF8 habrá disfrutado de las posibilidades de esta habilidad.)

**Time Mage, (TM), Mago del tiempo. Nivel 2 de Hechicero.** Báculo. Como su propio nombre indica, tiene la capacidad de controlar el tiempo, además del espacio. En su poder tiene una de las magias más poderosas, Meteorito. (El BTA creado por SquareSoft tiene también cabida en FFT, así que por que no iba a haber algo similar en este capítulo como Prisa, Lento y Alto.)

**Mediator, (Md), Mediador. Nivel 2 de Oráculo.** Cuchillo, Revolver. Nada como tener a alguien en nuestra "party" que tenga el don de convencer por medio de las palabras, además de otras posibilidades, como invitar a monstruos y enemigos a ser uno más de nuestro grupo. (No he encontrado nada que

asemeje este oficio a algo que haya aparecido en FF7 o FF8. Sin duda, es uno de los oficios más divertidos.)

**Summoner**, (Su), Invocador. **Nivel 2 de Mago del Tiempo**. Báculo, Vara. Tienen en sus manos la capacidad para invocar a monstruos poderosos, como son Shiva, Ifrit, Titán. (Muy poco debes de saber de FF para no conocer una de las diversiones más conocidas en el mundo del videojuego de Rol.)  
**Bard**, (Bd), Bardo. **Nivel 4 de Mediador e Invocador**. Instrumentos Musicales. Un oficio solo para hombres, el cual usa la música para atacar o para subir el ánimo de los guerreros durante la batalla o recuperar su HP y MP.

**Dancer**, (D), Bailarina. **Nivel 4 de Geomante y Lancero**. Cuchillo, Trapo. Un oficio solo para mujeres, con sus bailes encandila a los enemigos, reduciendo sus capacidades.

**Samurai**, (Sm), **Samurai**. Nivel 2 de Lancero, nivel 3 de Caballero y nivel 4 de Monje. Emplea el alma de la Katana para combatir a sus enemigos.

**Ninja**, (Nj), Ninja. Nivel 2 de Geomante, nivel 3 de Arquero y nivel 4 de Ladrón. Espada ninja, cuchillo,

Maza. Además de poder lanzar armas, tiene la habilidad de enfundar una en cada mano. Yuffie pertenece a este oficio (viene con la materia correspondiente pero no puede usar dos armas a la vez.)

**Calculator**, (Cl), Calculador. **Nivel 3 de Oráculo y Mago del Tiempo y nivel 4 de Sacerdote y Hechicero**. **Diccionario y Bastón**. Oficio que usa las matemáticas para poder causar más daño a más enemigos o más beneficio a cuanto más aliados. Contiene muchas de las magias de nivel bajo-medio de todos los oficios. Sería el mejor oficio si no fuera por que resulta ser el más lento de todos.

**Mime**, Imitador. **Nivel 4 de Geomante, Lancero, Invocador y Mediador y nivel 8 de Químico y Escudero**. Casi todas las habilidades de ataque que tiene Final Fantasy Tactics son imitables por semejante guerrero. Sabiéndole húsar, es de lo mejor que uno puede tener como aliado. (FF7 tiene también esta habilidad, conocida como Gesticular. Cuanto más nivel tenga la materia o el guerrero, más habilidades puede imitar.)

**FINAL FANTASY VII: ¿Tifa o Aeris?** No es una situación preestablecida, sino que la decides tu mismo. A lo largo de la historia, al hablar con una de las dos, si te fijas, la mayoría de las veces tienes que elegir una opción de respuesta. Dependiendo de tu elección o también de cómo respondas a determinadas situaciones, sumas puntos al marcador de una y restas en la de otra. Hay noventa y siete posibilidades de respuesta, concluyendo en el Gold Saucer donde sales con una de las dos. Lo curioso es que si hay tablas, saldrás con Yuffie, que por lo visto intenta hacer cosas deshonestas con el prota...

**FINAL FANTASY TACTICS: Conseguir a Cloud Strife.** Es la primera vez que ocurre esto, que un personaje vuelva a salir en otro capítulo diferente. Según mis estudios, Cloud visita el mundo de FFT durante su estancia en la corriente vital cuando busca a Aeris, y por una extraña razón aparece en el mundo de FFT; este mundo a su vez está dentro de FF6, alrededor de 500 años después de la guerra entre los Espers. Sea cual sea la razón y las conexiones entre ellos, no deja de resultar llamativo y a la vez atractivo poder jugar con un viejo conocido en un nuevo capítulo.

Pero para poder llegar a esto, antes has de realizar diferentes misiones para que este llegue a formar parte de tu equipo. No es muy difícil si estás al día en el juego, visitando todos los pueblos, escuchando los rumores.....pero no va a estar de más indicarlos para aquel que tenga el juego y quiera intentarlo. Y como colofón a todo esto, la traducción de la conversación que tienes con Cloud antes de que forme parte de tu grupo.

-Elegir oír el rumor de "Cursed Island, Nelveska", en el bar de Zeltennia.  
-Ir a Zarghidas Trade City y comprar una flor a la floristera (Aeris.)  
-Ir a Goug Machine City.  
-Escuchar el rumor de "Ghost of Colliery" en el bar de Goland Coal City.  
-Hacer que Beowulf se incorpore a tu grupo en Lesalia Imperial Capital.  
-Regresa a Goland Coal City, lucha las cuatro batallas y al salvar al Dragón Sagrado (Holy Dragon), incorpóralo a tu grupo. Recibirás la Piedra del Zodíaco (Zodiac Stone) de Cáncer.

-Regresa a G. Machine City. El Gigante de Acero (Steel Gigant) se metamorfoseará de la Bola de Acero (Steel Ball.)  
-Derrota el Gigante de Acero del Templo Nelveska y recibirás otra Piedra del Zodíaco, la de Acuario.  
-Regresa a Goug. La nueva Piedra activará la máquina que invocará a Cloud (resulta que según FFT Cloud es Acuario.)  
-Ve a Zarghidas y protege a Cloud de los ladrones. Asegúrate que la disputa entre tu hermano Dycedarg y Adramelk en Igron ha progresado.

Después de invocar a Cloud, este desconcertado huye. Después de realizar todas las acciones anteriormente citadas, le encuentras en Zarghidas donde por lo visto a encontrado a una persona conocida.....

-Flower Girl: ¿Compras una flor? Solo un gil.  
-Cloud: .....  
-Flower Girl: ¿Algo va mal? ¿Me parezco a alguien?

-Cloud: No, no es nada. (este cabizbajo se marcha despacio.)  
 -Flower Girl: ¿Algo va mal con él?  
 (de pronto aparece un grupo de ladrones rodeando a la floristera)  
 -Flower Girl: ¿Q, qué...?  
 Ladrones del pueblo: Te estaba buscando, Aeris... (en la versión americana de FF7, aparece como Aerith, pero por alguna extraña razón aquí lo han cambiado. Es más extraño aún viendo que ha sido la SCEA la que a producido los dos FF.. ¿?) ¿Vendiendo flores para tu madre? Bien por ti.....  
 -Flower Girl: Diez días más. No, solo una semana, por favor.  
 Ladrón: ¡No me fastidies! ¡ya ha vencido! Quiero conseguir mis 30000 gils, de una manera u otra. (Este se acerca con desaire y la coge de la pechera.)  
 -Flower Girl: Suelta, me!  
 -Ladrón: Hmm, preciosa!, Por que no tratas de vender tu cuerpo en vez de flores. Heee, hee.  
 (en esto, Cloud se da la vuelta y.....)  
 -Cloud: ¡Quita tus manos de encima!  
 -Ladrón: ¿¡Qué has dicho!?  
 -Cloud: (acercándose a él) ¿No me has oído? ¡Quita tus sucias manos de ella! (y acto seguido le da un empujón)  
 -Ladrón: ¿Quién demonios eres? ¡Vestido en ropas divertidas! (Lo dice por que está vestido con el uniforme de SOLDADO.)  
 -Cloud: Vete. Ahora.  
 -Ladrón: Bastardo, me tomas por un estúpido!  
 -Cloud: ¿Quieres luchar? (y de pronto le da uno de esos “cuquis” suyos)  
 U.uggh.....  
 -Ladrón: ¿Quién demonios eres?  
 -Ramza (es el personaje principal del juego, ósea, “tú”): (Por suerte aparece por allí Ramza y compañía) Cloud! ¿Estas bien?  
 -Ladrón: Maldición!.....Eaaagh!  
 -Cloud: Uhn... me duele la cabeza.....  
 -Ramza: Que va mal, Cloud!!  
 -Cloud: Para, para!, soy un SOLDADO!, no una marioneta!  
 (en este punto, comienza el combate, luchando Cloud también. Aeris huye, no presencia la batalla.)  
 (Al rato, y suponiendo que hayas vencido.....)  
 -Cloud: He perdido. una cosa importante...  
 -Ramza: Cloud!?  
 -Cloud: Desde entonces estoy perdido. ¿Quién soy? ¿Qué debo hacer? Que es este dolor...  
 -Ramza: Cloud. hay algo en tu mundo esperándote. Podríamos mandarte de vuelta a donde has venido usando el poder de las piedras.  
 -Cloud: Vamos, Ramza. No puedo estar aquí. Debo ir... a la Tierra Prometida.  
 (A continuación te aparece los textos pertinentes y luego la pantalla donde te preguntan si quieres que vaya contigo.)

No sé si luego hay posibilidad de mandarle de vuelta a FF7, si hubiese una manera de adquirir todas las rocas, pero aún así.....

El Job de Cloud no es Knight, ni Squire, sino Soldier. De hecho yo no lo he indicado anteriormente en la explicación de oficios y es debido a esto. Hay un hecho curioso, las habilidades de Soldier se llaman “Limit”. Tiene todas las aparecidas en FF7 además de una nueva (Cherry Blossom), pero para poder ejecutarlas necesitas cierto ítem, “Materia Blade” ¿dónde se encuentra? Si tienes el juego, puedes preguntárselo directamente a él, pulsa “Select”, lleva el cursor hasta su nombre y da al botón “Círculo”.

## FINAL FANTASY VII: El principio del fin.

Como en la revista de donde lo voy a sacar queda muy bonito, lo voy a copiar íntegramente. Lo he obtenido del nº8 de la segunda época de MangaZone (firma el comentario DARKMIND) y habla sobre la explicación oficial de SquareSoft del final de FF7. Aún estas a tiempo de no leerlo.

“Cloud se enfrenta a Sefirot en el río de la vida, que no era otro lugar que su propio interior. La esencia de Sefirot había quedado atrapada cuando Cloud lo lanzó allí hacía cuatro años, y el auténtico objetivo de Sefirot era penetrar aún más adentro del planeta para controlarlo por completo. Una vez derrotado, su esencia (la de color rojo) no tiene ningún otro lugar a donde ir y se desvanece por completo. Cloud se hubiera quedado entonces atrapado en el río de la



vida, pero alguien le ayuda desde allí a salir; Aeris. La última de los antiguos se había fundido con el río de la vida al ser introducida allí por Cloud, como el mismo Sefirot, y allí había preparado el planeta para la llegada del meteorito. Cloud lo entiende y confía en ella para salvar el planeta. Finalmente, cuando el meteorito está a punto de destruir la Tierra, Aeris utiliza el río de la vida para rechazarlo, con lo que sale del río de la vida con su cuerpo renacido.”

**PARASITE EVE: Tema de los créditos.** Poco a poco el mundo latino va dándose a conocer por todo el mundo, el éxito que esta cosechando los grupos y cantantes de habla hispano como Maná, o Gloria Estefan va en aumento y ya se está hablando de una nueva época donde la cultura hispana va a tener un mayor protagonismo.

No sé si ha tenido algo que ver para que Yoko Shimomura, la compositora de la banda sonora de Parasite Eve, eligiera el castellano para elaborar el tema que acompañara a los créditos. El caso es que el que haya tenido la ocasión de ver el final y esperar a los créditos se habrá llevado una grata sorpresa escuchando la pieza en cuestión. No es nada del otro mundo, ya es cuestión de gustos, pero si has tenido la ocasión de escucharla, te ha gustado y quieres la letra, aquí la tienes.

#### “SOMNIA MEMORIAS”

Words and Music by Yoko Shimomura, Translated and Adaptation by Raúl Ferrando, Vocal: Shumi Rigsbee

Siento que estuve en un viaje  
y que vengo de lejos  
tanto esperé este momento  
y no sé si fue obra de Dios  
o fue mi voluntad.

Y juro que pude escuchar como en sueños  
aquella voz que me dijo: Despierta!  
y sentí la fragancia  
de un sueño perdido.

(estribillo) A la deriva entre olas que  
vienen y van como sueños mil  
puedo traer de regreso a mí  
las memorias  
que tengo guardadas muy dentro

Ultra somnia, ultra memorias  
Arbor sacra, mala dulcem, matura ferens.  
Ultra somnia, ultra memorias  
Arbor sacra, mala dulcem, matura ferens  
Matura ferens

Si no hay mas nada que hacer,  
solo ver la tristeza  
Si no hay mas nada que hacer  
sino solo esperar lo que venga y nos llegue a  
pasar.

Tan solo esperar que termine la fiesta  
y nuestra historia se vaya borrando  
y nos deje sin nada poder esperar.

(estribillo)  
Alicubi apud memorias longinquas  
Aliquid intra me espergiselt.  
Amorem indulgentiam,  
maerorem dolorem conguoscebit  
Omnia terminabit.

Eras semper prope me  
Luro ut esses prope me.  
Puedo jurar que estuviste sí,  
cerca de mí.  
Hay que entender  
y comprender  
Cuando el pecado nos cubra con su canción,  
la tierra sufrirá, sufrirá, de verdad.  
Hay que entender, entender.

No olvides, no  
Nunca jamás, que cielo y tierra, el mar y el sol la  
vida son.  
Cuando el color de la maldad  
Llene esta tierra verás el Dies Irae  
Y todo se acabará.

El álbum en cuestión se titula Parasite Eve Original Soundtrack (A & G 038-039 de SM records. 2 CDs, 26 y 19 pistas respectivamente.)

**FINAL FANTASY VII: Crear un clon de Sefirot** ¿Será verdad? ¿Será mentira?. No lo sé, el caso es que ya me lo han dicho un par de personas y me parecía lo suficientemente curioso para introducirlo aquí. Por lo visto, consiste en reunir 35 Soldados 1/35. He indagado un poco más, no creo que por arte de magia esto suceda. Otro de mis coleguillas al que he consultado me ha dicho que no solo hace falta eso, sino la Katana de Sefirot Masamune, y que además se consigue todo en el Gold Saucer, en la atracción de la montaña rusa. Para colmo me ha dicho que esto solo se puede realizar en la versión japonesa... Solo hace falta tener un poco de paciencia y estar pegado a la atracción y conseguir todo... ¿y luego a donde vas a ir con todo esto? Tal vez tengas que ir a la mansión Shinra en Nibelheim... amos, digo yo.

#### **FINAL FANTASY IV: Textos de la intro.**

¿Piensas que esto del FF7 viene por arte de magia? No, todo lo contrario, detrás de ellos hay auténticas maravillas referentes a guiones ¿qué quieres comprobarlo? A continuación voy a ofrecer el guión de la introducción del Final Fantasy IV para demostrártelo.

“La acción comienza en un Airship\* del reino de Baron.  
El capitán Cecil junto con su tripulación se dirigen a  
realizar su misión.  
-Tripulación: Capitán Cecil, estamos a punto de llegar.  
-Cecil: Bien.

-Tripulación: ¿Por qué tenemos que robarle los  
cristales a la gente inocente?  
-Tripulación: Ese es nuestro deber.  
-Tripulación: ¿Realmente tenemos que hacer esto?  
Han llegado a su destino, y...

-Cecil: Entréguenos el Cristal de Agua.  
-Mago Negro: Nunca!  
-Cecil: Entonces, tomaré el Cristal por la fuerza.  
-Mago negro: ¡Waaaa!  
-Mago Blanco: ¡No! ¡no lo hagas!  
-Cecil: ¿Te atreves a desafiarnos?  
-Mago Blanco: ¡Arggg!  
-Elder: Yo... de acuerdo, toma el Cristal.  
-Tripulación: Deberías haberlo dicho antes!  
Cecil se acerca al Cristal, lo coge, y antes de marcharse...  
-Elder: ¿Por qué el rey Baron hace esto? ¿Por qué perseguir el Cristal tan rápidamente?  
-Cecil: ... (y cabizbajo se marcha.)  
Ya en el airship comienzan los problemas.  
-Tripulación: Estamos orgullosos de pertenecer a los Red Wings\*. Saquear no es lo nuestro.  
-Cecil: Parad.  
-Tripulación: No podemos ir haciendo esto más veces!  
-Cecil: Escuchad. Poseer el Cristal nos da un factor esencial para nuestra prosperidad. Además, su majestad calculó que los Mysidias saben demasiado sobre el secreto del Cristal. Somos los Red Wings, la fuerza aérea del reino de Baron, el único comando real.  
-Tripulación: Capitán...  
Al ratito después...  
-Tripulación: ¡Monstruos!  
-Cecil: Tomen posición de combate.  
  
-Tripulación: Ouch! (uno de los tripulantes se ha dado un guarrazo)  
-Cecil: ¿Estás bien?  
-Tripulación: ¡Vienen más!  
-Cecil: Cuidado!  
  
-Cecil: ¿Estáis bien?  
-Tripulación: Sí, señor.  
-Tripulación: Hay demasiados monstruos estos días.  
-Tripulación: Estoy de acuerdo.  
-Cecil: ¿Qué está pasando?  
Después de volver a la normalidad, han llegado a su destino.  
-Tripulación: ¡Estamos sobre Baron!  
-Cecil: Aterricemos.  
Una vez aterrizados los Airships, Cecil es recibido a las afueras del castillo.  
-Baigan: Oh, Cecil, ¿este es el Cristal de Agua?!  
-Cecil: Pero los Mysidians están indefensos.  
-Baigan: ¿Qué intentas decirme? Por aquí, Cecil.  
Baigan conduce a Cecil a la estancia del Rey, pero justo antes de cruzar la puerta, Baigan se da la vuelta y dice...  
-Baigan: Por favor, espere aquí.  
Dicho esto, Baigan accede a la estancia del Rey dejando a Cecil en el recibidor.  
-Baigan. ¿Su majestad! Me temo que Cecil ha vuelto a hacer una rebelión en el aire.  
-Rey: ¿De veras?! Bien hecho, Baigan! Debemos hacer algo, llámale y que pase.  
-Baigan: Sí, su majestad.  
-Baigan: Cecil, su majestad de llama a su presencia. Por favor, pasa,  
Este pasa y mantiene cierta distancia con el rey mientras. Baigan está justo a su derecha, además de dos guardias que serán los únicos en presenciar la entrega.  
-Rey: Estamos orgullosos de su completo éxito en la misión. Ahora ¿dónde está?  
-Cecil: Aquí, mi señor.

Baigan se acerca a Cecil y le coge el Cristal. Una vez en sus manos, va a admirarlo junto con su majestad.  
-Baigan: O, vaya...  
-Rey: Bien! Cecil... deberías marcharte.  
Este da media vuelta y se marcha, pero justo antes de salir, regresa a la atención de su majestad y le dice lo siguiente...  
-Cecil: Su majestad.  
-Rey: Q...que?  
-Baigan: Q...que es?  
-Cecil. No comprendemos el significado de tomar los cristales de la gente honesta.  
-Rey: ¿Me desobedeces?  
-Cecil: No, no lo hago.  
-Rey: No sabemos de tu descontento, Cecil. Si tu no puedes confiar en mi, yo no puedo permitir que vayas a ningún sitio más con los Red Wings . Quedas despedido de tu cargo.  
-Cecil: Su majestad!  
Los guardias se abalanzan sobre Cecil al ver que este intenta acercarse.  
-Rey: Ve y busca al Summoned Monster del Valle de Misty! Y...toma este paquete para la Villa de Mist. Partirás mañana por la mañana.  
En esto aparece un amigo de Cecil...  
-Kain: Su majestad  
-Kain: Cecil, no... (se lo dice para que cese en sus forcejeos).  
-Rey: Si estás preocupado por Cecil, ve con él, Kain.  
-Cecil: Su majestad!  
-Rey: Ahora, márchate con el paquete.  
Al salir de la estancia, Kain intenta animar a Cecil y le recomienda que marche a descansar. (En este punto tomas control del personaje, lo que te posibilita visitar con total libertad el castillo.) Al acceder a una de las estancias, aparece una joven...  
-Rosa: Cecil  
-Rosa: ¿No estas herido? Estaba tan preocupada.  
-Cecil: No estamos heridos. ¿Cómo quieres que estemos? Wizards didn't ever raise their hands.  
-Rosa: ¿puedo verte más tarde?  
-Cecil: o, sí, más tarde.  
Antes de llegar a la torre donde está su habitación, se encuentra con un conocido.  
-Cid: Hey, Cecil!  
-Cid: ¿Qué habéis estado haciendo con los airships? Son un error!  
-Cecil: Esto...  
-Cid: Entonces ¿quién será el que mande en los Red Wings? No estoy muy seguro de lo que el Rey está tramando. Él me ordenó hacer un airship. Pero no creo que valga como arma. He estado trabajando toda la noche... y creo que mi hija está preocupándose.  
Se hace de noche y Cecil se va a la cama. Sigue aún preocupado...  
-Cecil: ¿Qué le habrá pasado a su majestad? El cristal de Mysidia... seguramente solo le hemos rebatado la paz a esta gente. ¡Nunca de nuevo!, incluso si lo ordenara.  
...y entonces aparece Rosa.  
-Rosa: Cecil!  
-Rosa: ¿Cuál es el error? No eras realmente tu antes.....  
-Cecil: Naaaa...  
-  
-Rosa: Entonces... no te iras lejos.  
-Cecil: En Mysidia, Robamos a gente inocente.  
-Rosa: oh, querido.....  
-Cecil: Solo soy un Dark Knight\* sin nada de coraje para desobedecer a su majestad.

-Rosa: El verdadero Cecil... yo sé que nunca diría algo como eso.

-Rosa: Tienes que irte mañana a Mist ¿correcto? Si algo te pasara...

-Cecil: (se levanta de la cama) No te preocupes, Kain viene también conmigo.

Es tarde, regresa a tu habitación.

-Rosa: Ten cuidado.

-Cecil: (una vez que Rosa se ha ido) Gracias Rosa. Aunque solo soy un Dark Knight.

De este modo, el Dark Knight Cecil fue expulsado de su puesto como Capitán de los Red Wings.

Y él y el Dragoon Kain dejaron Baron para ir al pueblo de Mist en un valle cerrado en una profunda niebla.

Airships fue el sueño de mucha gente...

Después de la realización del sueño, vino la codicia y la ambición.

A través de la flota de Airships, Baron se convirtió en la más poderosa nación.

Pero ¿Por qué está Baron buscando los cristales? ¿Por qué los monstruos son cada vez más?

El cristal fue perdiendo su luz silenciosamente.....”

Nota:

Airship:

Aunque en inglés significa “nave voladora”, no he querido traducirlo literalmente, ya que aquí hace referencia a un elemento que hizo su aparición por primera vez en FF4, los barcos voladores

Red Wings:

“ ‘Castillo de Trials’ En el pasado, fue una escuela militar del reino de Baron.

Un excepcional grupo de pilotos llamados “Alas Rojas” se graduaban en esta academia. Aun siendo una gran institución está ahora destruida”. Esta es la definición traducida directamente de...FFT, si, del mismo. La verdad es que FFT es un cúmulo de referencias a este capítulo en especial (incluso donde te enfrentas con el monstruo final es un Airship), que me hace dudar mucho cuando tengo que colocarlo cronológicamente. ¿Por qué aparece esto? En FFT te desplazas de un pueblo a otro siempre por medio del mapa general, a la vieja usanza de los SLG como Vandal Hearts, así que no interactuar con personajes directamente, al acceder a un pueblo, puedes “entrar” en el bar, en una tienda de items y en otras cosas. En una partida avanzada, además de escuchar los rumores del pueblo, se te proponen diferentes currelos donde puedes mandar a tus guerreros. Unas veces consigues items raros, como un Cañon Chocobo, las mismas Materias de FF7, otras veces dinero y la última de todas encuentras lugares misteriosos que nadie aún ha encontrado antes. Una de esas localizaciones que encuentras es el “Castillo de Trials”, el castillo donde empieza FF4.

Dark Knight:

Es un oficio más, que tampoco he querido traducir. Este oficio también aparece en FFT y como ya dije solo lo tiene un personaje.

**FINAL FANTASY VII: El significado de Sefirot.** Sefirot forma parte de El árbol de la vida. No “nuestro”

Sefirot, sino del Cábala. Al principio cuando Dios creó el mundo, salieron de él diez emanaciones, manifestaciones de la Energía Universal. Estas emanaciones son llamadas sefirot (esferas) interconectadas entre sí. Los diez sefirot son:

Kether, significa corona y representa a Dios; Hockmah (sabiduría), Binah (conocimiento), Hesed o Chesed (amor), Gevurah (poder), Tifereth o Rahamin, que significa belleza y representa el corazón de Dios; Netzah (eternidad), Hod (resplandor) y Yesod o Tsaddiq (la base).

Para los interesados, intentar buscar más cosas con estas tres entradas: Sefer Yetsirah, Cábala e Isaac el Ciego.

**XENOGears: Texto de la intro.** Pocas veces en la vida se crean obras maestras que siempre estarán ahí por mucho que pase el tiempo. Este es el caso de Xenogears, sin lugar a dudas un gran RPG donde los haya con un guión y un argumento de esos que hacen historia. Ahora mismo Xenogears está descatalogado, tal vez lo debas de comprar de segunda mano a un alto precio. Eso sí, bien pagados.

Voy a tomarme la libertad de extraer y traducir el texto que dan comienzo a esta enorme aventura.

“El continente de Ignas, en el hemisferio norte de nuestro mundo. En este, el más grande continente, una guerra por cientos de años esta haciendo estragos entre los dos países. En el norte del continente se encuentra el Imperio de Kislev, en el sur el desértico Reino de Aveh. La guerra a pasado durante tanto tiempo que la gente ha olvidado la causa, recordando solo el sin sentido círculo de hostilidad y tragedia.

La obsesión crónica de la guerra pronto encontraría un cambio devastador. Fue debido a “Ethos”, una institución que preserva la cultura de nuestro mundo, reparando los instrumentos y las armas escurbadas de las ruinas de una antigua civilización. Una vez que ambos países excavaron estas ruinas, habiendo los “Ethos” reparado los descubrimientos con el objetivo de incrementar su poder militar.

Las varias armas escurbadas de las ruinas cambiaron en gran medida el curso de la guerra.

El resultado de las batallas entre dos países no era determinado en combate hombre-a-hombre, sino por “Gears” – gigantes máquinas humanoides de combate- obtenidas de dentro las profundidades de las ruinas. Finalmente, después de continuos giros en el curso de la guerra, Kislev se llevó la palma. El factor mayor entre estos estriba en la enorme diferencia en la cantidad de recursos enterrados entre sus ruinas. Pero de repente una misteriosa fuerza militar apareció en el continente de Ignas. Llamados “Gleber”, esta fuerza decidió tomar contacto con Aveh.

Con la existencia de la fuerza militar “Gleber”, Aveh fue capaz de recobrar de su desesperante inferioridad a regresar a una posición regular con Kislev.

Entonces, tomando ventaja de su ímpetu recuperado, Aveh comenzó a tomar territorio tras otro sin mostrar indicios de aminorar su campaña de invasión.

The remote village oh Lahan, in the outskirts of Aveh, near the border with Kislev  
This is where it all begins”

**FINAL FANTASY VII: Letra de los créditos.** Es triste que mis pocos conocimientos (bueno, nulos, no me acuerdo de nada de cuando di latín en el instituto) no sirvan para traducir la letra de la pieza que acompaña al combate final con Sefirot. Si controlas esta lengua, aprovecha para saciar tu curiosidad y así sepas lo que cantan.

“ONE WINGED ANGEL”

Autor: Nobuo Uematsu

Estuans interius	Estuans interius
Ira vehementi	ira vehementi
Estuans interius	Estuans interius
Ira vehementi	
Sephiroth	Sephiroth
Sephiroth	Sephiroth
Estuans interius	Veni, veni, venias
Ira vehementi	Ne me mori facias
Estuans interius	Veni veni venias
Ira vehementi	Ne me mori facias
Sors immanis	Veni, veni, venias, (Gloriosa, Glorius)
Et inanis	Ne me mori facias (Generosa, Noble)
Sors immanis	Veni, veni, venias, (Gloriosa, Glorius)
Et inanis	Ne me mori facias (Generosa, Noble)
Sephiroth	Sephiroth
Sephiroth	Sephiroth.

**FINAL FANTASY VII: Cronología.** A pesar de la dificultad que entraña establecer una cronología de FF7 hemos conseguido realizar algo que no va muy desencaminado. Salvo algún error que otro, aquí tenéis el resultado de nuestra recopilación.

-500	Llegan los Cetra al planeta (sí queréis conocer más datos, ir al pueblo de la nieve y visitar la casa del profesor Gasp).
-100	Después de convivir Geneva con los cetra, desata un virus letal.
0	Muere Geneva.
1916	Nace Bubenhagen.
1976	Nace Vicent Valentine.
2000	El profesor Gasp encuentra en un estrato a Geneva.
2001	Comienzan los experimentos con Geneva. Deciden hacer gente con sus poderes.
2002	El profesor Hojo se mete en el experimento. Lucrecia decide meterse en el experimento y tener un hijo con Hojo, el cual será el conejillo de indias. Vicent es aprisionado en la mansión Shinra.
2003	Nacen Sefirot y Nanaki.
2011	Nace Barret Wallace.
2012	Seto muere en combate contra los Gi.
2014	Nace Cid Highwind.
2020	En esa época hay una guerra. El marido de Elmyra participa en ella. (No recuerdo exactamente si en verdad existe este acontecimiento)
2021	El profesor Gasp escapa con la madre de Aeris.
2022	Comienza Hojo a buscar a Gasp. Hojo se une a Shinra. El profesor Gasp y la madre de Aeris se ocultan en el pueblo de nieve.
2024	Nace Aeris Gainsbourg. Sus padres son el profesor Gasp y la última superviviente de los ancianos.
2025	Nace Cloud Strife.
2026	Nace Tifa Lockhart.
2030	Nace Yuffie Kisaragi.
2031	El profesor Gasp y su familia son encontrados. Tiempo después, Aeris llega a Midgar con su madre malherida por medio del marido de Elmyra. Fallece la madre de Aeris.
2032	Marido de Elmyra fallece.
2034	El Shinra nº26 no consigue despegar. En esa época Shinra es una empresa de armamento. Comienzan a construir los reactores en Midgar, los pueblos adyacentes quedan encerrados dentro de la gran urbe.
2036	Nace Marlene.
2038	Muere la madre de Tifa. Construye Shinra el reactor de Corel.

- 2039 Cloud decide ir a Midgar para alistarse a SOLDADO. Shinra destruye el pueblo de Barret, Corel del Norte.  
 2042 Cloud realiza su primera misión junto a Sefirot en el monte Nibel. Padre de Tifa muere a manos de Sefirot y poco después Cloud le tira a la corriente de la vida. Zack y Cloud son rescatados del reactor del monte Nibel y llevados a la mansión Shinra para experimentar con ellos.  
 2043 Cloud y Zack consiguen escapar de Nibelheim y deciden ir a Midgar. Unos SOLDADOS los atacan y Zack muere por salvar a Cloud. Nace Avalancha  
 2044 Cloud llega malherido a Midgar poco después de la fundación de Avalancha.  
 2045/6 Explota primer reactor de Midgar.

Existen muchos más, pero por falta de datos no hemos querido introducirlos, como son los relacionados con Nanaki, tanto cuando se va de Cañón Cosmo como cuando es capturado por Hojo para los experimentos.

## Listado de las **Materias de Invocación**

Después de que en FF6 fueran un elemento clave a la hora de adquirir habilidades, vuelven a la carga en el siguiente capítulo pero esta vez solo para echarnos una mano en los momentos más difíciles. Al igual que las otras materias, tienen elementos asignados como viento, fuego que pueden ser utilizados en nuestro beneficio (por ejemplo con la materia Elemento básico.) Lo que vamos a mostrar ahora es una lista aún más detallada que la ofrecida para las materias mágicas. Disfrutarla y sacarla todo el provecho que podáis

Materia	Elemento	Efecto de equipo	PM / Turbo PM	
Chocobo y Mog	Viento	Magia + 1, Máximo PM +2%, Máximo PG -2%	14	22
Shiva	Hielo	Magia + 1, Máximo PM +2%, Máximo PG -2%	32	49
Ifrit	Fuego	Magia + 1, Máximo PM +2%, Máximo PG -2%	34	52
Ramuh	Rayo	Magia + 1, Máximo PM +2%, Máximo PG -2%	40	61
Titán	Tierra	Magia + 1, Máximo PM +2%, Máximo PG -2%	46	70
Odín		Magia y Def. Mágica +1, MAXPM +5%, Máximo PG -5%	80	121
Leviatán	Agua	Magia y Def. Mágica +1, MAXPM +5%, Máximo PG -5%	78	118
Bahamut		Magia y Def. Mágica +1, MAXPM +5%, Máximo PG -5%	100	151
Kjata		Magia y Def. Mágica +1, MAXPM +5%, Máximo PG -5%	110	166
Alejandro	Sacro	Magia y Def. Mágica +1, MAXPM +5%, Máximo PG -5%	120	169
Fénix	Fuego	Magia y Def. Mágica + 2, MAXPM +10%, Máximo PG -10%	180	253
Neo Bahamut		Magia y Def. Mágica + 2, MAXPM +10%, Máximo PG -10%	140	197
Hades		Magia y Def. Mágica +4, MAXPM +15%, Máximo PG -10%	150	211
Typoon	Viento	Magia y Def. Mágica +4, MAXPM +15%, Máximo PG -10%	160	225
Bahamut CERO		Magia y Def. Mágica +4, MAXPM +15%, Máximo PG -10%	180	253
Caballeros de la Mesa Redonda		Magia y Def. Mágica +8, MAXPM + 20%, Máximo PG -10 %	255	255

<p>SQUARE ELECTRONIC ARTS L.L.C.          949 SOUTH COAST DRIVE #200          COSTA MESA, CA 92626</p> <p>Esta es la dirección de la sede en California de Square Electronic Arts. Hombre, teniendo internet no es muy necesario, pero como el conocimiento no ocupa lugar, por tenerla no va a pasar nada ¿a que no? También tengo otra nueva:          SQUARE ELECTRONIC ARTS L.L.C.          PO BOX 6000          CLEAR LAKE, MN 55319. Está la encontré en Chrono Cross y la anterior en Xenogears</p>	<p>Direcciones de interés</p>	<p>SQUARE EUROPE Ltd.,          PO Box 4055 LONDON          W1A 6QH          Reino Unido</p> <p>Si a estas Alturas has adquirido FF9, en el propio juego podrás encontrarlo junto con el cuestionario. Aunque parezca una tontería, rellenarlo y mandarlo, de estos cuestionarios depende de los futuros juegos que vayan llegando.</p>
--	-------------------------------	---

## Listado de las Materias mágicas

He aquí todas las Materias Mágicas, junto con su elemento equivalente y el PM que consume cuando la equipas junto con **Turbo PM**.

<b>ULTIMA</b>				<b>MITIFICAR</b>			
Ultima	99	196		Confu	18	28	Hierbas
<b>ESCUDO</b>				<b>SELLAR</b>			
Escudo	180	255		Sueño	8	13	Polvo dormir
<b>CURA TOTAL</b>				Silencio	24	37	Máscara silencio
Cura Total	130	149	Poción X	<b>REVIVIR</b>			
<b>CONTENER</b>				Vida	34	52	Plumaje fénix
Congl.	82	124		Vida2	100	151	Plumaje Fénix + Poción X
Romper	86	130		<b>SANAR</b>			
Tornado	90	136		Veneno	3	5	Antídoto
Flama	100	151		Esuna	15	23	Remedio
<b>DESTRUIR</b>				Resistencia	120	181	Vacuna
Bar. Mrte.	12	19		<b>RECUPERAR</b>			
Hec. Mrt.	20	31	Antorcha Sagrada	Cura	5	8	
Muerte	30	46		Cura2	24	37	
<b>TIEMPO</b>				Regenerar	30	40	
Prisa	18	28	Bebida velocidad	Cura3	64	97	
Lento	20	31	Telaraña	<b>RELÁMPAGO</b>			
Alto	30	52	Reloj de arena	Rayo	4	7	Colmillo dragón
<b>COMETA</b>				Rayo2	22	34	Pluma rayo
Cometa	70	106		Rayo3	57	79	Rayo rápido
Cometa 2	110	166	Polvo estelar	<b>TIERRA</b>			
<b>BARRERA</b>				Sismo	6	10	
Barrera	16	25	Cortina de luz	Sismo2	28	43	
BarreraM	24	37	Cortina lunar	Sismo3	68	103	
Reflejo	30	46	Espejo	<b>HIELO</b>			
Muro	58	88		Hielo	4	7	
<b>GRAVEDAD</b>				Hielo2	22	34	Viento antártico
Semi	14	22	Gravibola	Hielo3	52	79	Cristal hielo
Semi2	33	50	Bomba T/S	<b>FUEGO</b>			
Semi3	48	73		Fuego	4	7	Molotov
<b>ENVENENAR</b>				Fuego2	22	34	Colmillo fuego
Bio	8	13		Fuego3	52	79	Velo fuego
Bio2	36	55	Basura letal				
Bio3	80	121	M-Tentáculos				
<b>SALIR</b>							
Fuga	16	25	Bomba de humo				
Eliminar	99	149					
<b>TRANSFORMAR</b>							
Pequeño	10	16					
Rana	14	22					

## Morfeando

Conocer todos los ítems, saber como obtenerlos y saber cuando y como usarlos es parte fundamental para avanzar con éxito en la aventura. Existen al menos 50, y entran también la equipación (armas, armaduras y accesorios.)

La manera de obtenerlos son varias, al final de las luchas, robándolos, y la más divertida de todas, usando la materia "Morfo". La materia en cuestión trasforma al enemigo en un elemento, para ello debemos de asestar el golpe de gracia con este comando (os recomiendo usas a menudo la Hab. Enemiga Láser para facilitar la tarea.) A continuación voy a ofreceros un listado con muchos de los monstruos transformables en elementos.

Anguila Gigante (ninguno)	Bagnadrana ( <b>Fuente Guardia</b> )	Kyuvilduns ( <b>Poción S</b> )
Antenoide	Desconocido 2	Levrikon
Castañetas	Espiral	Lobo Nivel
Caza Cabezas	Bahama Velamyu ( <b>Máscara Silencio</b> )	Mandouge
Cuerno Doble	Bandernath ( <b>Cristal Hielo</b> )	Rondador
Duende	Beso Aguja ( <b>Remedio</b> )	Valron
Dragón	Gagighandi	Zemzelett
Elfadunk	Lagarto Subterráneo	Casa Infierno ( <b>Poción</b> )
Golem	Tarea Velcher	Cometodo
Gran Cuervo	Tócame	Vicio
Grangalán	Bofetadas ( <b>Hiper</b> )	Caniche ( <b>Fuente Velocidad</b> )
Mu	Bomba ( <b>Metralla</b> )	Cerebro Gemelo ( <b>Eter Turbo</b> )
Nerosuferoth	Cactuer ( <b>Tetra Elemental</b> )	Corbe ( <b>Cortina de Luz</b> )
Oruga	Cakatolis ( <b>Blando</b> )	Crisálida ( <b>Polvo Dormir</b> )
Tapa Batería	Carrera Diabólica ( <b>Poción S</b> )	Lanza Corona
Tonadú	Gordinflón	Desconocido ( <b>Fuente Potencia</b> )
Truco	Colmillo Kalm	Tanque Pesado
Ave Sónico ( <b>Bebida Velocidad</b> )	Hongocorona	Gritón
Fórmula	Jinete Infernal VR2	Desconocido 3 ( <b>Fuente Magia</b> )

Desierto Sahagin (**Velo Fuego**)  
 Dragón Arcaico (**Plumaje Fénix**)  
 Fiffin  
 Gusano (**Escamas Dragón**)  
 Kimara (**Reloj de Arena**)

Kelazmelzer (**Antídoto**)  
 Mal Golpe (**Fuente Suerte**)  
 Mandrágora (**Eter**)  
 Midgar Zolom (**Poción X**)  
 Pájaro Trueno (**Rayo Rápido**)

Saltar (**Viento Antártico**)  
 Skiski (**Hiper**)  
 Vlakorado (**Elixir**)  
 Zuu (**Ala Pájaro**)

## DERROTANDO A LOS “ARMAS”

¿Cómo derrotar a Arma Rubí?

No es más que la táctica que he seguido para conseguir el triunfo final, no es que sea la maravilla de las maravillas pero tampoco es una caca de vaca, es eficaz y con eso basta.

Tiene un par de errores, la materia Larga Fila sobra (cambiarla por otra materia, tal vez contraataque sea la mejor elección) y en cuanto a Cura Total y Súper PG debería haberlos puesto en la armadura para subirlas de nivel, pero por lo demás está fenomenal (todo esto está especificado más abajo.)

Vayamos por partes, suponemos que ninguna de estas cosas las tienes, así que te diré dónde encontrarlas:

Oposición Mágica la ganas en el nivel A+ de las carreras de Chocobos. “Opo” es un tipo de contraataque que en vez hacer ataque físico realiza la magia que tiene en la ranura “vecina”. Tal vez este efecto que ingeniosamente he elaborado no os guste, pero a la larga sirve de mucho. Ataque Final se consigue en Battel, tienes que conseguir como mínimo Omnilátigo, Invocación W y creo que Cinturón de Campeón para que os aparezca el nivel “chungo”, y una vez que lo terminéis te darán esta materia y otras cosillas. Cura Total, date un gran

“voltio” por Cañón Cosmo que la verás (no te dejes sin mirar nada.) Por lo demás, Caballeros de la Mesa Redonda, pues, ya sabes, y las demás si no las tienes...

Arma Final se obtiene al cargarte definitivamente a Arma Voladora, y si no la tienes tal vez Ragnarok sea un buen sustituto; Mitrilo es lo mejor, sino Aro de Cristal o Cesador (creo que es incluso mejor... para obtenerla mirar en este mismo fanzine en la Guía de Habilidades Enemigas); en cuanto a Cinta, si no la conseguistes, lo tienes muy pero que muy difícil. Conseguir Fuentes para mejorar tus parámetros de fuerza, agilidad y cultivar las materias será tu otra misión (recomiendo armas de crecimiento Triple para acelerar el proceso.)

No es necesario que sea Cloud, tal vez tengas mejor a Tifa o a Cait Shit, pero como Cloud no lo hay. Una vez conseguido todo lo necesario, mucha paciencia con él, no juegues con amigos alrededor ((dios mío, que martirio)) y no ejerzas tu turno justo antes de que saque los tentáculos, por que el contraataque será terrible y los 8000 PGs tuyos no hay dios que te los salve. Mucha Sueeerte.

Táctica de equipación llevada a cabo

\*(mínimo que tengan Martillo Mágico, Viento Albo, En Guardia y Caja de Pandora)

\*\*estados alterados que produce los ataques de Arma (por sino tienes Cinta): Petrificar, Rana, Pequeño, Veneno y Confu

PERSONAJE: Cloud Strife	
<b>ARMA:</b> Arma Final	<b>ARMADURA:</b> Mitrilo
-Recuperar (NV Regenerar) + Oposición Mágica (NV3)	-Cab. de la Mesa Redonda (NV2) + Turbo PM (NV4)
-Ataque Final (NV4) + Revivir (NV maestro)	-Contraataque (NV Maestro) + Larga Fila (NV Maestro)
-Corte Doble (NV Maestro) + Habilidad Enemiga*	-Fuego (NV Maestro) + Elemento Básico (NV 3)
-Cura Total (NV2) + Súper PG (NV2)	
<b>AMULETO:</b> Cinta**	<b>LÍMITE POR REVASAR:</b> Omnilátigo
<b>ESTADO</b>	<b>ELEMENTOS PRINCIPALES A HUSAR</b>
PG 8096	EPIRITU 98
PM 854	SUERTE 62
NIVEL 96	ATAQUE 144
FUERZA 146	SUERTE 62
DESTREZA 85	DEFENSA 143, 21%
VITALIDAD 143	ATAQUE MÁGICO 134
MAGIA 139	DEFENSA MÁGICA 98

\*\*\*Fuego+Elemento Básico absorbe el ataque

Ataques de Arma		Recompensa	
Cometa 2	Última	Rosa del desierto	45000 puntos de EXP
Gran Golpe	Tentáculos	50000 puntos de AP	30000 Gils
Flama de sombra	Llama de Rubí***		

\*\*\*Fuego+Elemento Básico absorbe el ataque

En su momento no especificué el porque de cada cosa. tu experimenta las cosas y verás los resultados

¿Cómo derrotar a Arma Esmeralda?

7 de noviembre de 1998

Después de una sesión de unos ¾ de hora, por fin conseguí mi propósito, enfrentarme a Arma Esmeralda con éxito. Tengo que decir que es realmente emocionante la lucha, de vez en cuando se te va de las manos la situación y se te pone difícil, pero al final lo conseguí. Sin más preámbulos, voy a explicaros todo lo necesario para conseguirlo. Arma posee el ataque más devastador de todo Final Fantasy VII, Tormenta de Aire, consiste en que se separa su peto, se sitúa sobre encima y a continuación suelta un fulminante chorro de agua que termina con todos. Para evitar este desagradable final, lo único eficiente que he encontrado es poseer Ataque Final con Vida 2 (o tal vez con la invocación Fénix), su efecto consiste en que el último ataque que realiza antes de desfallecer es la magia que la pongas al lado, así que adivina cual es la mejor compañía de esta materia; lo único problemático es que te haya absorbido todo tu PM y no tengas el suficiente para realizarlo. Esa es una de tus pequeñas tareas, mantener el suficiente PM al personaje que tenga dicha combinación, en mi caso Cloud, empleando Elixir, Mega Elixir o lo que sea. Ya he dicho que lo combiné con Vida 2 y luego invocaba a Fénix, probar con Fénix que a lo mejor sale. Yo creo que consume más PM Fénix que Vida 2. El problema es que ni Oposición Mágica ni Ataque Final puedas hacerlo para todos.

Además de esto, Arma sigue una rutina que debes conocer. Primero realiza una secuencia de ataques, y luego hace aparecer sus cuatro gemas. Esas gemas tienen la capacidad de quitarte mazo PG y PM, perjudicial para tu salud ¿qué hacer? Bien, de primeras debes de cuidar que alguien tenga cargado su límite por rebasar (Cloud o Cid y si es posible Yuffie) para asestarle el mayor número de golpes para eliminar tantas gemas como puedas; otro a su vez rematará la faena ya sea con Corte x2, x4 o Fulminar y por último alguien hará una magia curativa (recomiendo Viento Albo), ya que uno de los ataques te quitará alrededor de 6500 PG dejándote algo jodío.

Una vez te hayas desecho de todas las gemas (te advierto que vuelven a aparecer), Arma se toma una especie de descanso, incluso se le ve que parece como si suspirara. Este momento es crucial, no debes atacarle bajo ningún concepto (si resulta que contraatacas antes del “suspiro” no pasa nada), de esa manera el tampoco atacará y te dará tiempo a poner todo en orden (recuperar PG, PM, hacer Muro...) y de nuevo atacar con todo lo que puedas. Si llevas esto a rajatabla, el éxito está asegurado. Por cierto, te recuerdo que incluso puedes gesticular tu propio límite por rebasar.

Ahora vamos a por las materias. Ten en cuenta todo esto que voy a contarte ahora. Las de Contraataque son una espada de doble filo, por un lado canea más de la cuenta, por otro si contraatacas después del “suspiro”, putada al canto, volverá a comenzar sus ataques y no habrá tiempo para nada. Oposición Mágica pasa tres cuartos de lo mismo que con Rubí, es opcional. En cuanto a las Habilidades Enemigas, las más eficientes son Viento Albo y puede que En Guardia. El problema de esta última es que te pone en estado prisa, innecesario en este combate e incluso perjudicial para cuando te haces Regenerar, o Barrera y Muro, te duraran un pedo y no darán el resultado que puedas esperar. Referente a la equipación, yo he puesto lo que tenía en ese momento, si tienes algo mejor, y referente al amuleto, yo opté por Muñeca Poder, al menos recuperas tanta fuerza te pueda bajar las materias equipadas.

¿Y la recompensa?, pues dásela al viejo de Kalm, el cual te obsequiará con interesantes ítems que te vendrán de perlas si no te has enfrentado a Rubí. Disfruta del combate, por que es la ostia. ah! y la materia Subacuática es fundamental. Busca dentro de Junon cierto barquito, morfealé y dale lo que obtienes al agüelo.

BANZAI!

## Táctica de equipación llevada a cabo

<b>PERSONAJE:</b> Cloud Strife	
<b>ARMA:</b> Arma Final	<b>LÍMITE POR REBASAR:</b> Omnilátigo
- Super PG (NV Maestro) + Contraataque (NV Maestro)	<b>ESTADO</b>
- Fénix (NV 1) + Absorción PM (NV Maestro)	<b>PG:</b> 9013 <b>PM:</b> 862 <b>NIVEL:</b> 97
- Contraataque (NV2) + Habilidad Enemiga*	<b>EXPERIENCIA:</b> 2.345.103
<b>ARMADURA:</b> Mitrilo	<b>FUERZA:</b> 144 <b>DESTREZA:</b> 85
- Super PM (NV 4) + Mega Todo (NV4)	<b>VITALIDAD:</b> 143 <b>MAGIA:</b> 145
- Ataque Final (NV4) + Revivir (NV2)	<b>ESPÍRITU:</b> 98 <b>SUERTE:</b> 62
- Recuperar (NV Regenerar) + Oposición Mágica (NV3)	
<b>AMULETO:</b> Muñeca Poder	

\*Recomiendo Viento Albo, Martillo Mágico y Susurro Ángel

<b>PERSONAJE:</b> Cid Highwind	
<b>ARMA:</b> Evangelio Venus	<b>LÍMITE POR REBASAR:</b> Gran Viento
- Super PM (NV Maestro) + Gesticular (NV Maestro)	<b>ESTADO</b>
- Super PG (NV Maestro) + Super PM (NV 1)	<b>PG:</b> 8067 <b>PM:</b> 732 <b>NIVEL:</b> 89
- Turbo PM (NV Maestro) + Magia Maestra	<b>EXPERIENCIA:</b> 1.824.266
<b>ARMADURA:</b> Aro de Cristal	<b>FUERZA:</b> 89 <b>DESTREZA:</b> 58
- Habilidad Enemiga* + Subacuática	<b>VITALIDAD:</b> 102 <b>MAGIA:</b> 91
- Elemento W (NV 1) + Contraataque (NV1)	<b>ESPÍRITU:</b> 88 <b>SUERTE:</b> 28
- Contraataque (NV3) + Corte Doble (NV1)	
<b>AMULETO:</b> Muñeca Poder	

\*Tenía En guardia y Viento Albo

<b>PERSONAJE:</b> Yuffie Kisaragi	
<b>ARMA:</b> Conformar	<b>LÍMITE POR REBASAR:</b> Toque Final
- Súper PG (NV Maestro) + Súper PM (NV 1)	<b>ESTADO</b>
- Gesticular (NV Maestro) + Corte Doble (NV Maestro)	<b>PG:</b> 8022 <b>PM:</b> 750 <b>NIVEL:</b> 90
- Recuperar (NV Regenerar) + Todos (NV Maestro)	<b>EXPERIENCIA:</b> 1.825.721
<b>ARMADURA:</b> Aro de Aegis	<b>FUERZA:</b> 93 <b>DESTREZA:</b> 74
- Cab. De la Mesa Redonda (NV 2) + Turbo PM (NV 2)	<b>VITALIDAD:</b> 84 <b>MAGIA:</b> 92
- Habilidad Enemiga* + Contraataque (NV3)	<b>ESPÍRITU:</b> 87 <b>SUERTE:</b> 30
<b>AMULETO:</b> Muñeca Poder	

\*En Guardia, Viento Albo, Susurro Ángel

Ataques de Arma	Recompensa
Tormenta de Aire (9999 PG)*	Arpa Tierra      50000 puntos de EXP
Rayo Esmeralda (6561 PG)	50000 puntos de AP      50000 Gils
Tiro Esmeralda (7000 PG solo a 1)	
Sello de Venganza (4000 PG)	

\*Estos datos no tienen por que corresponder con lo que te suceda a ti. Solo es una comparativa entre los estados que tu tengas y los que yo tenía en el momento de la lucha.

Nota: Esto no es más que una mera referencia, no es necesario que lo copiéis exactamente, simplemente tomarlo como referencia, ya que no hay dos partidas iguales y tal vez no dispongas de todo. Solo es eso, pura referencia. NV indica el nivel de la materia, ya sabéis que en el juego viene especificado con estrellitas. Otras veces indico hasta que habilidad ha adquirido esa materia.

## Listado de las Habilidades Enemigas

Y por último os indico todas las H.Enemigas que puedes adquirir, quien las realiza y sus efectos (encontrarlas es cosa tuya). En la mayoría de los casos tendrás que manipularles, otras esperar a que te lo haga y una sola, Chocohevilla, realizar una serie de comandos. Ojo, debes de acabar el combate matando a todos los enemigos si deseas adquirirla. Si huyes no la aprendes.

Y para completar, un regalo en forma de elemento, un listado con veintitantos elementos equipables que puedes robar, donde y a quien. Aprovecho para agradecer al señor J decirme donde encontrar Chocohevilla.

**Aguja Diamantada** “Bagnadrana” Arma de Red XIII que se roba en Monte Corel.

**Alfa Shinra** “PM Subacuática” Armadura que la adquirirás en Junón en el CD 2.

*Aliento Mágico* “Stilva” Daño por fuego, hielo y rayo a enemigos. 75 PM.

**Anillo Agua** “Serpiente” En la fortaleza hundida Gelnika, por supuesto.

**Anillo Fuerte** “Reno” Se lo podrás robar en dos ocasiones en el CD 2.

**Anillo Mala Suerte** “Arma Final” Si te empleas a fondo, lo adquirirás en Middel.....

**Anillo Protector** “Schizo” El dragón de dos cabezas del acantilado Gaea lo tiene.

*Aqualung* “Geneva” Daño por agua a enemigos. 34 PM.

**Aro de Adamán** “Adamantaimai” Merodea por el área de Wutai, en las playas, que le verás.

**Aro de Aurora** “Desconocido 2” Aprovecha que estás en Gelnika para obtenerlo.

**Aro de Dragón** “Dragón Oscuro” Poco antes del dragón de dos cabezas, en Gaea.

**Aro de Carbono** “Polilla Cortante” En Edificio Shinra P.68, cerca de un punto guardar.

**Aro de Fuego** “Desconocido” Más aros en la fortaleza Gelnika

**Aro de Oro** “Dragón” En el Monte Nivel está el Dragón.

**Aro de Platino** “Garra Letal” En la prisión de Corel, en la prisión de Corel!

**Aro de Rayo** “Desconocido 3” No te vayas de Gelnika sin adquirir este accesorio.

*Beta* “Midgar Zolom” Daño por fuego a enemigos. 35 PM.

**Beta Shinra** “Marina” Si lo quieres, en el barco Junón-Costa del Sol está.

**Boomerang** “Formula” Arma de Yuffie que se encuentra en área de Junón, bosque.

**Borde Duro** “Soldado de 3ª” Arma de Cloud, cerca de donde encontrarás Aro de Carbono.

*Caja de Pandora* “Dragón Zombie” Gran daño a enemigos, ignora defensa. 110 PM.

*Canto de Rana* “Tócame” Causa Sueño y Rana en enemigo. 5 PM.

**Cesador** “Ruda” Hasta tres veces podrás robárselo, en el CD 2. La mejor armadura.

*Chocohevilla* “Chocobo de Middel” Daño sin elemento en enemigo. 3 PM.

¿?: La obtendrás al ejecutar Suicida NV 4 a un chocobo. Creo que hay que darle antes una verdura Mimett. Suerte!

**Círculo** “Nieve” Cueva Gran glacial, al SO del mapa.

*En guardia* “Calamón A” Añade Barrera, BarreraM y Prisa a aliados. 56 PM.

*Flama de Sombra* “Dragón Zombie” Gran daño sin elemento a enemigo. 100 PM.

*Fuerza Dragon* “Dragón Oscuro” Aumenta NV de defensa y magia a un aliado. 19 PM.

*Fuerza Mortal* “Adamantaimai” Inmuniza contra muerte a uno solo. 3 PM.

*Golpe Aletazo* “Duende” Daño sin elemento en enemigo. 0 PM.

**Gran Guante** “Mandouge” Arma de Tifa que se encuentra en la cueva cerca de Granja Chocobo.

*Lanzallamas* “Dragón Arcaico” Causa daño por fuego a enemigo. 10 PM

*Láser* “Garra Letal” Disminuye ½ PG de enemigo. 16 PM.

*Magia de Matra* “Barredor Personalizado” Daño sin elemento en enemigos. 8 PM.

*Mal Aliento* “Malboro” Veneno, Confu, Sueño, Silencio, Pequeño y Rana en todos. 50 PM.

*Martillo Mágico* “Hierba Navaja” Extrae hasta 100 PM por enemigo. 3 PM.

*Muerte NV 5* “Parásito B” Causa muerte de enemigos en NV múltiplo de 5. 22 PM.

*Pena Capital* “Espectro Gi” Sentencia de muerte a enemigo, 10 PM.

*Ruleta* “Comerciante de Muerte” Sentencia a muerte a enemigos o aliados. 6 PM.

*Suicida NV 4* “Truco” Causa Crítico y pequeño en niveles múltiplos de 4. 10 PM.

**Sol Naciente** “Arma Diamante” Arma de Yuffie, en CD 2, ataque a Midgar.

*Susurro Ángel* “Pollensalta” Vida 2, restaura PG y estado de aliados. 50 PM.

*Trino* “Stilva” Daño por rayo a enemigos. 20 PM.

**Tijera Atómica** “Barredor Personalizado” Arma de Barret, área de Midgar.

**Vara golpeadora** “Eligor” Arma de Aeris, en el cementerio de trenes.

*Viento Albo* “Zemelett” Restaura tanta vida como el que lo ejecuta y estado en aliados. 34 PM.

¿???? “ ” Causa daño de Max PG entre PG actual. 3PM. Dicho monstruo está en la Mansión Shinra. Son unas pesas que desconozco su nombre.

## Prestación Siracusa

Siracusa nació como fanzine hace ya cinco años. Surgió en la época donde el manga, y más concretamente Dragon Ball, estaban dando caña. En esa época también se llevaba mucho esto de los fanzines, no había número de alguna serie de Planeta DeAgostini de manga que no hubiese anuncios de estas publicaciones que hicieran alusión a este mundillo.

Yo no iba a ser menos y después de leer uno en concreto, Generación Manga, me decidí a realizar uno, yo solo, sin nadie, a lo bestia. Tiempo atrás realicé un monográfico de Ranma ½ en un fanzine que llamé Manga Juice (que creo que aún lo tengo guardado) y Generación Manga me dio la suficiente envidia y ganas (sobre todo envidia) para liarne a hacer uno.

He tenido mis colaboradores pero actualmente no sé absolutamente nada de ellos. Lo que sí me quedan de todos estos años dándole a la máquina de escribir son 9 números más este que ahora mismo estáis leyendo y que ha tenido la suerte y también la desgracia de ser ahora reeditado. He aquí los temas tratados en todos estos números:

Si hay algún comentario en especial o algún número en concreto que quieras, no tienes más que ponerte en contacto conmigo a la dirección que indico en la Editorial.  
¿Dinero? Pues ni si ni no, venderte estas reliquias me parece quererle echar un morro muy serio, a estas alturas todos están muy anticuados (más que nada tienen muchísimo valor personal, es casi como mi diario) y no tienen nada nuevo que aportar, pero si tu quieres abonarlo en metálico... Yo tengo una forma mejor, y es intercambio, yo te doy un número completo si tu a cambio me mandas, no sé, algún número atrasado de algún manga, material de lo que sea. Hombre, y si solo te apetece escribirme contándome que te parece el fanzine, preguntarme dudillas, lo que quieras, a la misma dirección. No es necesario que escribas nada de Siracusa, conque pongas mi nombre te vale.

Nadia era el personaje principal de esta serie televisada por T5 el 97.

### **SIRACUSA Nº1 (25 de Septiembre de 1995)**

Sazan Aizu (3x3 Ojos), Comentarios, Entrevista a Miyazaki, Video Girl Ai, Sailor Moon, Hi no Tory de E.P. Rodríguez, Zeguy

### **SIRACUSA Nº2 (8 de Abril de 1996)**

Crítica, TBOs Marvel, Censura, El manga las "picha", "Gunkan" fancine para aprender Japonés, Everyday is Sunday, Honneamise no Tsubasa.

### **SIRACUSA Nº3 (16 de Junio de 1996)**

DNA2, Yu Yu Hakusho, Ryu Knight, Akira, You're Under Arrest, Yaiba, Comentarios sobre Tele 5 y Shonen Magazine.

### **SIRACUSA Nº4 (2 de Septiembre de 1996)**

Desafío, Nueva sección: El recorte, JackieChang, Gran Golpe en Nekonron, El Castillo de Cagliostro, Crying Freeman, Manga, de tiendas por Madrid.

### **SIRACUSA Nº5 (16 de Octubre de 1996)**

Taller de Manga de Akira Toriyama, Ghost in the Shell, Dragon Heart, Dragon Pink, Tokio Babilon, Dirty Pair, Lanzamientos de Manga Video, Escuela Joso, Comentarios.

### **SIRACUSA Nº6 (16 de Noviembre de 1996)**

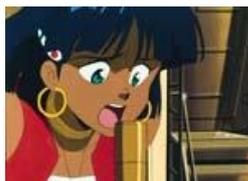
Operación Condor, Salón del Manga, la III OVA de 3x3 Ojos, El recorte, Alhwadse Club, Dragon Ball, La Espada del Inmortal, Comentarios.

### **SIRACUSA Nº7 (22 de Enero de 1997)**

Legend of Lemnear, ¿Qué tipo de aficionado eres?, Streer Fighter: The Movie, El recorte, Spice Girls, Yuzo Takada, Más de Tele 5, Walt Disney, T3, Mike Oldfield.

### **SIRACUSA Nº8 (9 de Septiembre de 1997)**

Comentarios, Bananaman, El recorte, ¿Game Boy o Game Gear?, Legend of Lemnear, Tamagotchi, Noticias breves, Miniposter de 3x3 Ojos, Terranigma, Diccionario de Kanjis Gunkan, Nihao mi Concubina, Final Fantasy VII, Street Fighter. La serie, Sherlock Holmes, DNA2, Evangelion, Despedida y Cierre.



### **SIRACUSA número extra: The Secret of Blue Water (17 de Febrero de 1998)**

Un pequeño gran análisis de una de las mejores series que el equipo de animación Gainax a realizado. Si eres novato en el tema y nunca has oído hablar de "El Misterio de la Piedra Azul", échale un vistazo.

# EL RECORTE

ES EL ORGULLO DE LA CASA. SI, SEÑORES, LA SECCIÓN INÉDITA EN TODOS LOS FANCINGS DEL MUNDO MUNDIAL ((¡¡¡¡¡ deeeeee algo!)).

¿ES RECOMENDABLE ADQUIRIR REVISTAS DE UNA SOLA CONSOLA? **NO!** Y POR TENEIS LA PRUEVA

TODO OBTENIDO DEL N.º 88 DE NINTENDO ACCIÓN

DESUJBLE POR QUE ZELDA SERÁ EL BUEGO DEL SIGLO!! ZELDA EN DESGARRO

ESTO EN PORTADA. PARECE UNA REVISTA DE FANÁTICOS MÁS QUE INFORMATIVA.

EL QUE SE HAGA CASO DE ESTO ES POR QUE MÁS TONTO QUE EL QUE RESPONDE.

OBLIGA A LA GENTE A TERMINAR UN JUEGO PARA ADQUIRIR OTRO... LO QUE HAY QUE VERLO PONDE LLEGAREMOS? LO QUE FUE ESTA REVISTA Y LO QUE ES AHORA.

NO MERECE LA EMERGERSE CON EL CUARTILLO

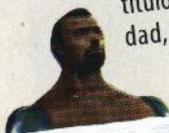


## ¿Dónde están las intros?

Empezaré con la carta que me envía Rubén Montoro desde Hospitalet, contándome las dudas que le surgieron cuando fue a la tienda a comprarse «Yoshi's Story» y vio un par de "intros" de juegos de PlayStation. Total, que se pregunta por qué los cartuchos de Nintendo 64 no incluyen escenas así. ¡Alma cándida! Has estado a punto de caer en el gran engaño de todos esos juegos. Sus intros son el anzuelo que ponen las compañías para que piquen unos cuantos pardillos. Lo malo viene después, cuando empieza el juego y al comprador se le caen los calzoncillos a los pies cuando comprobaban que lo de dentro no tiene nada que ver con lo de fuera. Vale que nuestra consola no nos ofrece esas escenas pregrabadas, pero te aseguro que pocos títulos de la de Sony llegan a tener la calidad, la imaginación y la fantasía de tu «Yoshi's Story», por ejemplo.



Yoshi's Story no necesita intros de fantasía para alucinar a los jugones.



"Las intros (de los juegos de PSX) son el anzuelo que ponen las compañías para que piquen unos cuantos pardillos."

ESTO QUE CABECERA EN EL CONSULTORIO DE LA PAG. 16 HASTA QUE LO CORTE DE LA REVISTA.

SI LLEGAS A COLABORAR EN NINTENDO ACCIÓN ESO SI ES FUTURO!

## LLEGA AL FINAL DE «LUFIA» ANTES QUE NADIE, Y GANA UNA N64 Y UN CARTUCHO DE ZELDA.

ZELDA 64, EL RPG más esperado de todos los tiempos, está a tu alcance. SÓLO TIENES QUE SER EL PRIMERO EN LLEGAR AL FINAL DE «LUFIA», y enviarnos una prueba de que lo has conseguido. ¿Cuál? Pues DOS FOTOS DE LAS PANTALLAS QUE TIENES AQUÍ ABAJO, pero con tu nombre en lugar del de Maxim.



Escena de la boda en el pueblo de Parcelyte.



Pantalla obtenida justo después de destruir la tercera piedra mística.

DATE MUCHA PRISA Y ENVÍA LAS FOTOS A: HOBBY PRESS S.A. NINTENDO ACCIÓN. C/Ciruelos, 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID. Indicando en el sobre «CONCURSO LUFIA».

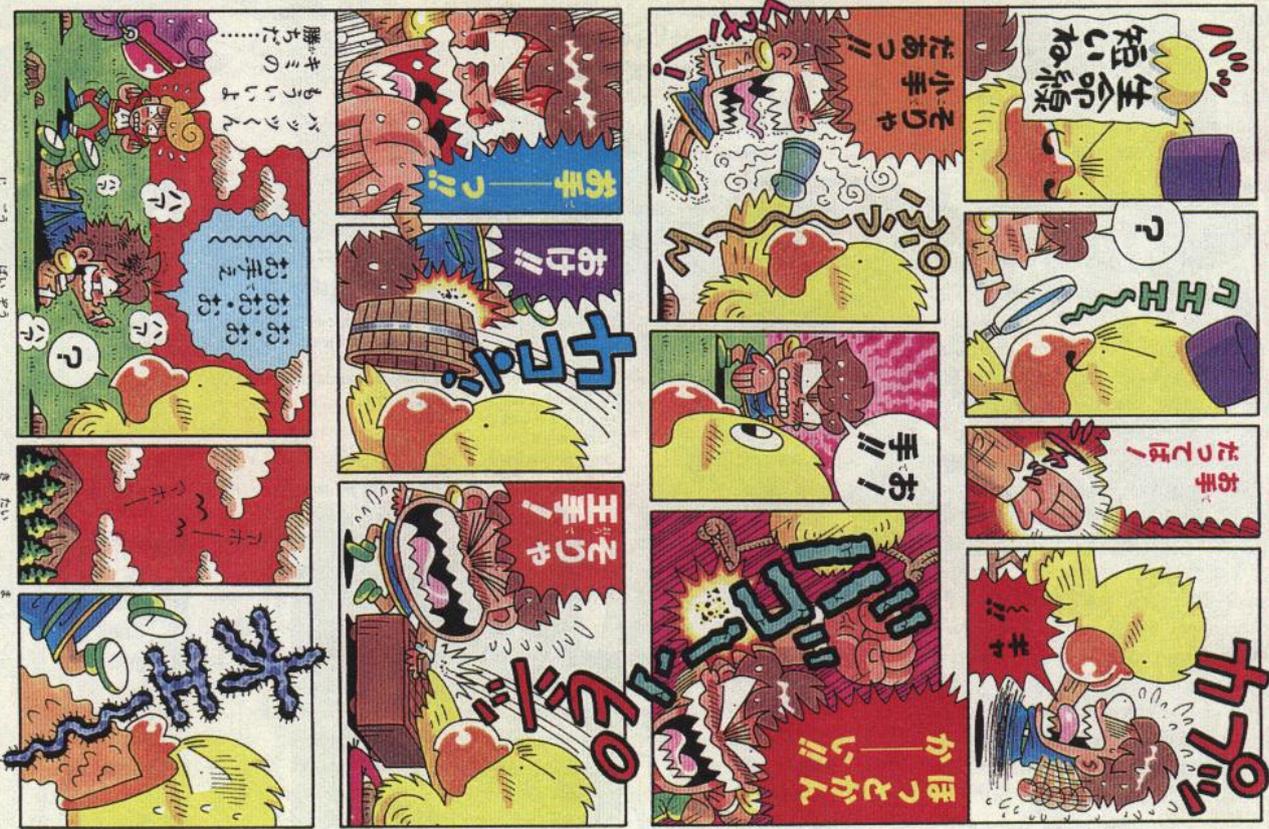
- BASES:**
- El plazo límite de recepción de las fotos será el día 15 de agosto de 1998, resultando ganador aquel que envíe primero las dos fotos de las pantallas de «Lufia» que pedimos.
  - El premio no será enviado hasta que el cartucho de «ZELDA 64» no salga oficialmente a la venta en España.
  - Las dos pantallas tienen que llegar acompañadas del cupón de participación que aparece en esta columna, con todos los datos del participante.
  - Nos pondremos en contacto telefónico con el ganador una vez concluida la promoción, y su nombre aparecerá en el número de Octubre de Nintendo Acción.

Nombre .....  
 Apellidos .....  
 Calle .....  
 Localidad .....  
 Código postal .....  
 Teléfono .....  
 Fecha de nacimiento .....  
 Sexo:  Hombre  Mujer

Hola gente. Veo que habéis venido todos, así que voy a empezar mi clase magistral. Prestad atención para que el día de mañana podáis haceros unos hombres de verdad.



FINAL FANTASY GAG COMIC



次号は倍増4ページ。期待して待て!!

揮け! 第1回バツツVSアールのチョコボ自慢合戦!!



★ハイビスコアを掲げせらるる世界の覇者! 先生のお手紙を書こう!!

〒101-50 東京都千代田区 丸の内 1-5-10 東宝 東宝社

## De que podemos presumir...

En recuerdo de Siracusa número extra: The Secret of Blue Water, hemos querido mantener el nombre de esta sección en donde damos cabida las mejores cualidades del título, aquellos elementos que le hacen personal y único. Veamos cuales son.

El potencial de jugabilidad de FF7 se resume en una frase que ya debéis conocer: reunir habilidades determinadas y combinarlas adecuadamente para salir victorioso. Esto ha sucedido a lo largo de todos los FF, nunca ha variado de una entrega a otra, cualquiera que juegues encontraras los mismos elementos, se introducen nuevas ideas (que yo sepa en ningún FF existe algo parecido a Ataque Final) pero en su base nada a cambiado. Para el séptimo episodio se ha elegido un formato para administrar las habilidades de lo más versátil que se haya visto jamás en FF, nunca antes se ha podido hacer tantos malabares y mezclas de habilidades como ahora, se le hecha en falta algunos elementos de otros capítulos que le hubiese hecho ser el mejor (pues las magias undead, float, trasparente, drenaje de HP...). Los jobs y oficios eran los portadores de los conocimientos que junto con los relics contienen todo el abecé Final Fantasy. Ahora sucede que todo se ha materializado (nunca mejor dicho) y ahora más que nunca nuestra pericia tiene un papel fundamental, es importante conocer el uso de cada materia, las posibles combinaciones y las habilidades, de ello depende para que nuestro viaje no termine siendo una agonía y una aparición constante del juego terminado. El pro de las materias es que eliges las magias justas que necesitas en ese momento, prueba de ello lo tenéis en el Battle Square del Gold Saucer (sí, es una pequeña recomendación para hacerlos la vida un poco más fácil); pero hay ocasiones que necesitas de magias que en ese momento no llevas y la pifias, cosa que no ocurre con los oficios que magia que aprendes magia que llevas, pero con estos la mayoría de las veces son innecesarias y un incordio tanta magia junta, muchas veces el mínimo segundo en buscarlo significa la derrota. El momento determina la táctica y los handicaps hay que conocerlos.

Las técnicas de algunos de los oficios, su estilo, siguen apareciendo en FF7 y lo han hecho por medio de los límites por rebasar. El caso más evidente es Tifa. Sin duda el oficio de monje es uno de los más jugables, al menos desde mi punto de vista; aunque en este caso han introducido las ranuras para realizar las técnicas, tanto Sabin de FF6 como Zell de FF8 necesitan de comandos a lo 'arcade de lucha' para realizar las técnicas, solo que Sabin podía hacerlo en cualquier momento. No solo tenemos un monje, tenemos también a nuestra maga blanca Aeris, nuestro dragoon Cid, Yuffie la ninga, el caballero Cloud...

Donde si han puesto todo la carne en el asador la gente de Square han sido en las batallas. Para FF7 querían unos combates épicos que no resultasen tan tediosos como los capítulos anteriores y que fueran si cabe más espectaculares. No solo lo han conseguido, sino que, además, han dado una vuelta de rosca a los combates por turnos. El dinamismo, la jugabilidad, la calidad de las magias, la animación de los monstruos y personajes, el diseño de las armas, los fondos junto a las mejoras introducidas como la ventana de ayuda, las barras que indican el estado de las barreras, los límites, los tres personajes por bando, el disponer de toda la información en la ventana de comandos (¡ala!, Si es posible que la barra de BTA, el PM actual y el HP máximo aparezcan a la vez!, y hasta con una barra bajo ellas) y como complemento los elementos de toda la vida de los combates FF crean un conjunto único de lo más explosivo (se nota que me gustan...). El único fallo es que ya a estas fechas estés jugando a FF8, solo en ese momento podrás dar alguna queja, y, aún así.

El lavado de cara del menú también cabe destacarlo, es el mismo de toda la vida pero mil veces más bonito, tal vez sea por que está en el idioma de Cervantes o por las posibilidades técnicas de la PSX; pero sufre también del batacazo de la traducción, si los menús FF de por sí tienen su dificultad la traducción no ayuda para nada. Salvando esto, estamos ante uno de los menús más completos que podamos tripular, las tres pantallas de Estado, el poder comprobar el cuadro de comandos, pasar de equipación de materias a armas con un solo botón, las mejoras introducidas en la versión PAL (seguro que es lo de intercambiarlas con cualquiera del grupo), cosas que hay que saber disfrutarlas (y lo de cambiar de color ni te cuento, 16.777.216 colores es la caña, y sí lo multiplicas por las cuatro esquinas de la pantalla ni te cuento). Es lo más difícil de acerse con ello en cualquier juego de Rol, pero una vez que indagamos y navegamos por los submenús terminamos por cojerle el gusto y no hay quien te saque de ahí.

La integración de las secuencias al entorno perrenderizado es sensacional, prueba de ello teneis la intro...desde entonces no hay RPG que no introduzca CG pero del modo que lo ha hecho Square pocos lo han conseguido. Muy bueno, si señor.

Detalles menores que se os escapan si es que es el primer FF que jugáis hay muchos y variopintos, por ejemplo la música y el menú que sale una vez finalizado la batalla son nuevos (antiguamente aparecían unas pequeñas ventanas en la parte superior del escenario indicando los elementos y el dinero encontrados, la experiencia adquirida), que se adquieren puntos de experiencia derrotando a jefazos, que es posible conocer en cuanta medida mejoran las armas que compramos a las que tenemos equipadas, que es el primer FF (las motos, el snowboard, el submarino), también lo del Gold Saucer, lo de criar chocobos ya ha sido el no va

más, la subventanita que te indica el área donde te encuentras (eliminando el que salía al entrar en los pueblos y mazmorras); todo ello a conllevado a realizar este cacho de juego que, supongo, tenéis (sí habéis comprado este fancine será por algo, digo). Hoy es 28 de junio del 2000 y a estas alturas hay nuevos FF que echan por tierra todas estas excelencias comentadas. Espero sea así siempre y que la sombra del pasado (por que la sombra de FF7 es enorme) no impida seguir adelante. Felicidades a Square y que siga así por muchos años, que es lo más importante ¿qué sería de mi vida sin FF?

## ¿Lo sabías?

A lo mejor pensabas que sabías todo referente a FF7 y su mecánica... ¿estas seguro? Lee esto y luego hablaremos.

Bien, primero son funciones de los botones en los combates. He conocido mucha gente que desconoce estas funciones así que para ellos va. Si no se os ha ocurrido cambiar la configuración, debéis de saber que el botón TRIÁNGULO sirve para cambiar de un personaje a otro, o lo que es lo mismo, mantener a ese personaje en Stand by para cuando de veras le necesitemos y pasar a otro, así no estáis obligados a usar dicho turno (esto ya ha sido explicado mazo de veces, pero por si acaso).

En cuanto a la materia TODOS, no siempre tendréis la necesidad de húsar dicha posibilidad siempre por que además se agota ¿cómo desactivar dicha opción? Una vez que tengáis el cursor apuntando a los blancos múltiples (saliendo el cursor parpadeando), pulsa L1 o R1 para solo elegir un blanco. Supongo que sabréis identificar durante los combates cuando la magia está con todos (sí, ese pequeño triángulito de color rojo que sale a la derecha). Bien, espero que a estas alturas del fancine sepáis lo del BTA, que hasta que no se cargue por completo no se pueden introducir comandos, y que la velocidad de esta se puede aumentar o disminuir. Esto se puede hacer en el menú CONFIGURACIÓN, vais a velocidad de batalla y lo reguláis; en cuanto a lo del tipo de batalla, ACTIVO, RECOMENDADO y ESPERA significa que si tenemos seleccionado lo de activo, los enemigos pueden atacarnos siempre que quieran (y si no encuentras en ese momento lo que quieres, un elemento o una magia, te jodes), en cambio si lo tienes en ESPERA, una vez que comiences a buscar un elemento o lo que sea, el BTA se detendrá y tendrás todo el tiempo que quieras para localizar lo que desees ¿lo sabías? Bien por ti. CURSOR MEMORIA sirve para que el cursor memorice lo último que hayamos seleccionado, así no tengamos que repetir la misma operación siete u ocho veces (pero cuidado con que se te quede pegado el dedo en el botón).

Otras de las muchas cosas que no sabréis es lo del rollo de RETAGUARDIA ¿de qué va eso? Va de que si sitúas a alguien en la retaguardia (todo esto se tripula tanto en el menú por medio del comando ORDEN, eliges a un personaje y pulsa de nuevo seleccionar, como en las batallas, en la ventana de comandos, lleva el cursor más allá de la izquierda hasta que aparezca una ventanita que ponga Orden algo así) el daño que le inflijan será menor al normal pero el que cause él también. Esto es útil cuando hablamos de ATAQUES FÍSICOS, por que los mágicos tanto da igual en ataque como retaguardia. Es recomendable saberlo sobre todo ante gente, monstruos, de gran poder ofensivo. Cuando tienes un ataque por detrás, tu posición es inversa a la inicial, así todos los personajes que estén en retaguardia estarán en ataque viceversa. En el caso de que todos estéis en ataque, en un ataque por detrás vuestra línea ofensiva está en defensa e infligiereis menos daño; lo único que tenéis que hacer es lo que he explicado antes. Ah, huir de los combates es pulsar simultáneamente L1 y R1. Tanto Barret como Yuffie y Vicent tienen ARMAS DE LARGO ALCANCE. Lo que he dicho antes de la retaguardia va también pa los monstruos, aquellos que van en grupo siempre estará más protegido el que esté situado por detrás ¿no? Pues bien, lo que hacen las armas de largo alcance es que el ataque sea igual de poderoso esté donde esté situado el bicho, así de sencillo. Hay una materia, LARGO ALCANCE, que hace que las armas que no lo sean tengan esta misma habilidad... y espero que también sepáis lo que implica ATACAR POR LA ESPALDA (pues quitar el doble de lo habitual y el 100% de acierto).

Hay dos materias muy útiles que seguro desconocéis, son ELEMENTO BÁSICO y estado básico. Son materias que al combinarlas o con una mágica o una invocación, cada vez que realizas un ataque, ese ataque adquiere ese elemento, y en el caso de la de elemento básico pues puedes envenenar al enemigo, causarle lento, transformarle en rana, en pequeño, sin gastar un ápice de PM. Esto se verifica en el menú ESTADO, pulsa seleccionar un par de veces y aparecerán las pantallas donde verificaras si tu ataque es de elemento Rayo o en cambio causas Alto, o por el contrario si lo pones en la armadura, te proteges de ese estado y en el caso de los elementos, absorber HP si te atacan con ese elemento (ocurre lo mismo si atacas a un enemigo afín a, por ejemplo Fuego, si tu arma produce

ataque Fuego ocurrirá lo mismo ¿para que vale todo esto? Un ejemplo, si el jefe final es un bicho mecánico, al combinar Rayo o Ramuh con elemento básico en tu arma infringirás más daño por que los monstruos mecánicos 'detestan las descargas eléctricas' ¿a qué está guay? Todo esto lo puedes consultar en Junón). Una vez que tengáis al VIENTO FUERTE, una vez que estéis volando con él, si mantenéis pulsado CUADRADO, le moveréis directamente con el botón direccional, mucho más manejable. Yo no soy el maestro de maestros ni mucho menos, así que hay va mi duda ¿sabéis para que vale la materia lila CONTAR? Si lo sabéis, decírmelo, leñe. Bueno, pues esto es lo que quería contaros ¿os ha sido útil? Me alegro.

Viernes, 14 de julio de 2000

El aburrimiento es una cosa muy mala, te da tiempo a pensar y dar vueltas al coco. Bueno, el miércoles pasado era una de esas tardes, eran las cinco y tanto ojear la SuperJuegos y ver las Bandas Sonoras, y pensar que llevo esperando la BSO de Xenogears como seis meses a que Edu mueva un poco el cuajo a la distribuidora a por ella, que tengo el dinero con telarañas que al final decidí ir a Chollo Games a darme una vuelta para ver que tenían. Al final me vine con la Banda Sonora de Final Fantasy V, la verdad es que es una auténtica chulada, pero para mi sorpresa no estaba editada por la SM records, sino por una que responde por el nombre de Ever Anime. A mi mente en ese momento me vino que en cierta revista llamada Loading, en primer nº que fue un especial de FF, decían que había alguno de los títulos descatalogados, por ejemplo la de FF6 (entre otras). Entonces, por lo visto dicha empresa está dedicándose a reeditar muchos de los albumes, e incluso han editado la de FF8 (tiene el código 108-111).

No se como será la edición que en su día hiciera SM a la BSO de FF5, pero la de Ever Anime no desmerece en absoluto, serigrafías de Yositaka Amano en los CDs e ilustraciones en el Booklet, una conversación entre Nobuo Uematsu y el ilustrador, la caja es transparente, una verdadera preciosidad vamos. El pequeño fallo es que es una Versión sonora origina y hay algunas melodías que el cambio de instrumentos no les sienta nada bien. El caso es que viene un papelito con todos los títulos editados hasta el momento (o por lo menos los que entran) y puedes encontrar:

FF IV Celtic Moon (216), FF VII Reunion Tracks (223), FFI (219-222), FF VI (204, 205 y 206, por lo visto vienen en carpetas individuales ?), FF V (214-215), FF I&II (201), FF 1987-1994 (210, con las letras en color dorado), FF VI Grand Finale (207), FF III (212), FF IV (213)... vienen desde el 201 al 223, algunos títulos están en Kanji y no puedo traducirlos. Tambien vienen sus correspondientes direcciones en Internet que paso a escribiros:

[www.anime.com.tw](http://www.anime.com.tw)

[shiima@ms23.url.com.tw](mailto:shiima@ms23.url.com.tw)

Esto que a continuación voy a escribir lo saqué de una revista que edita el ayuntamiento de mi localidad que dan en los institutos. Por si no sabíais nada de ello.

“Última On-Line: más que un juego de rol a través de Internet.

Britannia solo existe en la realidad virtual, pero, una vez dentro, ya no querrás salir de él. Es el nombre del continente fantástico a donde miles de personas de todo el mundo pueden viajar con la imaginación si deciden introducirse en la aventura que supone participar en este juego de rol a través de Internet

Por el momento, no hay en el mercado juego de rol con mayores ambiciones que Última On-Line. Desde que hace unos pocos meses ((ahora hace un par de años o tres)) comenzará a funcionar en Internet, ha permitido que miles de personas convivan desde su casa en un mundo medieval y fantástico. Un mundo en el que cada jugador o jugadora se convierte en habitante de Britannia. Este continente es una inmensa extensión de terreno con bosques, ciudades, desiertos, páramos, pantanos, selvas y montañas, donde el clima varía de región a región y las aventuras transcurren sin parar, tanto de noche como de día. Imposible de recorrer a pie en un solo día por su gran tamaño, Britannia tiene numerosas islas e islotes a los que sólo se puede acceder a través de puentes mágicos y barcos. Los personajes son de lo más variado, pues cada uno de ellos puede ser diseñado por la persona que juega

hasta en el más mínimo detalle, desde el aspecto físico, hasta el vestuario; desde la edad hasta el sexo y el carácter. Cuanto más capacitado se hace el personaje mejor podrá afrontar las aventuras, peligros y retos que le esperan en los numerosos paisajes, castillos y demás sorpresas. También podrá enriquecerse y, así, comprar armas e instrumentos con los que mejorar su defensa. Los personajes pueden ser de todo tipo, héroes, malvados monstruos, guerreros, doncellas, luchadoras, magos y brujos, asesinos, ladrones y asaltantes de caminos, etc. Sólo hay que poner en marcha la imaginación y decidir en qué bando quieres jugar y en qué personaje te quieres convertir.

A diferencia de otros juegos de rol, Última On-Line no tiene un objetivo concreto, sino que su fin es que juguemos y disfrutemos con las aventuras que, sin duda, vamos a vivir en este mundo virtual.

Sólo tiene una pega: Última On-Line todavía no está comercializado en España, pero no te desanimes,

dentro de poco podrás disfrutar de él en tu ordenador.”

Texto: Isabel Hernandez

## Los combates

A la gente lo que le gusta es la acción trepidante, no pasarse horas delante de ventanas llenas de comandos donde a fin de cuentas tu no haces nada y solo ves a unos muñecos darse de leches.

No creo que se diferencie en exceso lo dicho a lo que la mayoría piensa. Cierto es que a primera vista la mecánica de las luchas de los RPG es aburrida, sin sustancia, pero luego con el paso del tiempo y la acumulación de horas de juego uno no puede pasar sin ellas. Di todo lo que te apetezca, pero a fin de cuentas los combates por turnos son una verdadera pasada.

Los combates por turnos es un mundo a parte, algo que hay que saber degustar. Es verdad que resultar más adictivo y divertido mover e interactuar ‘directamente’ con el personaje, si necesitas de estrujarse excesivamente el tarro como ocurre con los c.p.t. (combates por turnos.) ni navegar por cientos de ventanas llenas de parámetros tralará tralará. (solo las ganas que tengan de complicarte la vida los programadores puede cambiarlo un poco, pero vamos, no es pa tanto), pero lo que sí cambia es la presentación, la narrativa, los personajes y sobre todo, los combates. Es difícil que veas dos RPG con el mismo sistema (sin contar que sea de la misma compañía) y título a título, van consiguiendo que pasen de ser tediosos y aburridos a sencillos y dinámicos.

El mayor exponente del c.p.t. en la actualidad es Final Fantasy VII, pocos RPG pueden fardar del dinamismo que contienen las luchas. Cualidades no le falta para ser lo mejor que se vea por mucho tiempo si no fuera por el interés que ponen los creadores en cada nuevo título. No podemos negar que Square es el rey, y aunque tira mucho de BTA siempre está innovándolo. Uno de los ejemplos que viene que ni pintao es Xenogears.

Normalmente el ‘pecado’ de los c.p.t. es que no hay libertad para romper el ritmo de ataque de los personajes, la máquina aleatoriamente suelta algún que otro golpetazo (FF7 tiene la materia golpe mortal, pero no voy por ahí). Pues en Xenogears no ocurre. En los combates de los botones triángulo, cuadrado y equis del mando tienen un papel importante pues cada uno de ellos representan un ataque físico, del más flojo pero con más posibilidades de impacto al más fuerte pero con menos posibilidades de éxito. Cada golpe consume un número determinado de puntos, de uno a tres, teniendo un número determinado cada personaje de puntos (de tres que son con los que comienzas, a siete). Existen ciertas combinaciones de estos botones que desencadenan técnicas, y si con un poco de suerte te sobran puntos, estos van acumulándose (máximo veintiocho puntos).

Piensa en un personaje que dispone de 6 puntos por turno y que su técnica mínima cancela tres. Si en un turno solo consumes un punto, el resto se guarda. Si mantienes este ritmo durante cinco turnos más, habrás llegado a acumular 27 y si lo deseas puedes acceder al menú Combo y seleccionar 9 veces dicha técnica para encadenarla... la masacre está asegurada. Los combates son a tiempo activo, pero llegado el momento de introducir comandos dispones de todo el tiempo del mundo para pensar. Sería lo mejor en cuanto a c.p.t. si no hubiese aparecido Chrono Cross, pero aun así está genial.

El BTA resulto ser un invento genial, tanto que no solo se introdujo en FF, Chrono Trigger, Parasite Eve, e incluso fuera ya de los RPG, (Final Fantasy Tactics por ejemplo) lo han disfrutado, pero no creas que se ha olvidado del todo el c.p.t. de toda la vida, prueba de ello lo tenemos con SaGa Frontier 2. Lo destacable de este título en cuanto al c.p.t. es que no tiene un solo modo como sería lo normal, sino tres, además de el de toda la vida ( tu grupo contra el/los enemigo/s), se ha introducido combate táctico y un combate donde solo participa un aliado. El argumento afecta directamente al curso de las batallas y la mecánica del mismo modo que el Mako y las materias en FF7. El Anima es el que proporciona la capacidad de poder manejar a los elementos para poder realizar conjuros y Arts. Arts son técnicas que se adquiere dependiendo del tipo de arma tipo de arma y que normalmente usan conjuntamente magias. Cada personaje puede llevar durante las batallas máximo dos tipos de armas más la posibilidad de luchar con los puños (por lo que cuentas con un porrón de habilidades), además se pueden combinar entre los personajes, por lo que resultarían más demoledores de lo habitual.

Los Arts también entran también en los combates a un solo aliado, pero no aparecen como tales. En estos, disponemos de comandos como Swing, Focus, Charge, Beat, Quickshot... si seleccionamos una combinación concreta de cuatro, podemos desencadenar Arts. Ejemplo, si seleccionas

Focus+Shoot, el personaje realizará un Art llamado Aim Shot, o si combinas Focus + Beat realizarás un Art, Heart Beat. Estos Arts, en el combate por grupos, seleccionados en un orden (Aim Shot, Heart Beat, Aim Shot) y con unos personajes en concreto, desencadenarás con un poco de suerte Aim Shot Triple Onslaught. Los Arts consumen un parámetro, Wp. Si abusas de Arts que consumen mucho, tu Vp irá disminuyendo hasta el punto de quedarte a cero y entres en coma (no te preocupes, en cada turno se recuperan un número determinado). Son muchos los handicaps a tener en cuenta (las armas se gastan.) y como no estás habituados a ellos pues cuesta un poco adaptarse. Si lo consigues, tendrás un juego que te mantendrá pegado a tu Play durante mucho tiempo.

Como Square no es el único que produce RPGs, son muchas las compañías que dedican también su tiempo a realizar grandes obras, por lo que la innovación no viene solo de Square. Un título que nos sirve de referencia es Valkyrie Profile de Enix. El c.p.t. no es de tiempo real., cada personaje tiene asignado un botón del pad, de modo que cuando deseemos que ataque pulsaremos su botón. Dependiendo de la fuerza del ataque, y lo rápido que seleccionemos los otros personajes, iremos sumando puntos a un marcador. Llegando 100 puntos dispondremos de un tiempo muy limitado para elegir que personaje realizará una técnica (que no magia) de esas que te dejan con la boca abierta. Hay personajes que una vez usados tardan más que otros en hacerse de nuevo seleccionables (casi siempre el más poderosillo). Por cierto, si el personaje principal queda KO, el número de turnos a ejecutar quedará reducido a una cantidad no superior a tres (tiene un contador de turnos) y si no huimos o vencemos, automáticamente seremos expulsado al mapa principal. El desarrollo de las mazmorras es plataformero y no lucharemos hasta que no entremos en contacto con el enemigo además de contar de diversas habilidades, como congelar a los enemigos para poder saltar sobre ellos. Son muy entretenidos y rompen totalmente con lo que solemos jugar (no hay ventanas). Espero que lo traigan en PAL por que el juego es realmente bueno.

Namco también a aportado su granito de arena a esto de los juegos de rol. Si pensáis que estáis condenados (los que les gusta el genero pero no los combates) a que todos los RPG los combates sean por turnos, es que aún no conocéis su saga de rol por excelencia , Tales of Phantasia / Destini/ Eternia.

El desarrollo de los enfrentamientos es calcado a un beat-'em up solo que la vitalidad se indica por medio de HP y que contigo van tres personajes más. Las técnicas se desarrollan por combinaciones del pad (pero muy simples),y las magias y demás historias se gestionan mediante comandos. Los demás personajes los controla la CPU (creo que en la versión japonesa por medio del multipad pueden jugar hasta cuatro). Son realmente divertidos, mucho más si juegas con tus colegas, lo único que salen cada dos por tres y acabas de batallas hasta el ojete. Si no fuera por la asiduidad, sería uno de mis RPGs favoritos.

Tales of Phantasia ha sido reeditado para PSX (apareció para SNES en el 95) y Tales of Eternia, el segundo capitulo de los realizados para PSX, fue editado en Noviembre del año pasado. Si pensamos que Tales of Destini ha sido traducido al ingles, esperemos que le suceda lo mismo a Tales of Eternia.

Hay muchos títulos que siguen usando el c.p.t. de toda la vida y no por ello son malos, el caso le tenéis con todas las ediciones de Pokemon, ninguno de ellos tienen combates en tiempo real y nadie se queja, es más, no ha sido ningún impedimento para que el juego tenga el éxito que está cosechando, y sobretodo entre los chavales.

Pero si hay un título que rompa con todos los esquemas, es Chrono Cross y el sistema que Square a denominado Cross Sequence Battle .Mientras tus personajes tengan estamina, puedes entrar comandos en cualquier personaje, en cualquier tiempo y en cualquier orden sin esperar barras de tiempo.

Me explico. Es cierto que no hay BTA pero si estamina. Esta se va agotando a medida que axestas golpes a lo Xenogears (golpe Weak, Strong y Fierce) con la particularidad de que puedes pasar a otro compañero sin agotar todo tu estamina. A medida que asestes golpes, la estamina de tus aliados va recargándose, de hecho necesitas tener mínimo 1 estamina para introducir comandos ( cabe la posibilidad que te quedes a cero o en números rojos, la mayoría de las veces sucede al realizar conjuros o técnicas, ya que cancelan del tirón 7 estaminas). Nunca sabes cuando te van atacar, así que has de pensar el número de golpes precisos si no quieres llevarte más de un susto.

La gestión de habilidades es casi un calco de FF7(materias, elements) que se van asignando a los personajes como precisemos (Ranuras, grids). Pero solo hasta ahí legan os parecidos. Los grids están colocados por niveles de forma piramidal. Cuanto más "alto" coloquemos nuestro element, más efectivo será, pero más difícil haceder a él. En los combates estos se hacen "operativos" a media que asestemos golpes. (Weak recarga 1, Strong 2 y Fierce 3)..No hay PM pero magia hecha, magia cancelada , hasta el combate siguiente que puedas volver a utilizarla (si no estaría chupao,

das golpe fuerte, haces meteo, golpe fuerte, meteo, golpe fuerte, meteo)  
Mantienen el espíritu de Chrono Trigger pero este sistema de combate le da un aire nuevo, los combates no causan excesivas complicaciones (hasta los jefes finales) por lo que se hace más digerible el juego, aumentando la diversión (aunque eso la depende de ti y de lo rápido que te canses).  
A nuestro sistema están llegando nuevos títulos, el último que he jugado ha sido Legend of Legaia. Me causó muy buena impresión los combates, no solo gráficamente sino por el sistema de batallas. Esencialmente consiste en una barra que se va cargando por medio de 'arrebatos'

a lo Goku y compañía.  
A lo largo de la aventura esta irá ganando en longitud, cuanto más grande sea, más 'comandos' entran. ¿Cómo es eso? La primera técnica que te enseñan es una patada mortal, y para hacerla debes pulsar abajo, arriba, abajo. Cada botón que pulsas, ocupa cierta parte de esa barra (además de tener los comandos básicos). El juego en si no tiene mala pinta, se le hecha en falta rotar los escenarios pero en general no está nada mal.  
En fin, pillarán. todo es ponerse y los combates por turnos no es una excepción, como has visto hay de todo y para todos los gustos ¿qué videojuegos, además de entretenerte, de contarte una bonita historia, ejercita tu mente?

### ¿Son peligrosos los videojuegos?

He rescatado de "Mujer de hoy" (una revista que acompaña al Diario 16 los fines de semana) una entrevista a José Luis Linaza Iglesias, catedrático de Psicología Evolutiva. Son contadas las ocasiones que uno se encuentra de artículos sobre videojuegos escritos de forma imparcial como este, es sumamente tan interesante que voy a ofrecerlo de forma íntegra.

Por cierto, originalmente este artículo escrito por Raquel Peláez Ortiz se titula "¿Son peligrosos para los niños los videojuegos?"

Seamos realistas, hasta una persona entrada en años puede caer víctima del vicio desmesurado ¿o no?

“¿Fomentan los videojuegos la agresividad?

Hay muchos tópicos, como que fomentan el aislamiento o la agresividad, pero no existen estudios que lo demuestren. Estos juegos tienen una imagen muy negativa porque generalizamos a partir de casos aislados que salen en los medios de comunicación.

¿En qué otros tópicos caemos al hablar de ellos?

Se dice que los niños llegan a confundir realidad y ficción, pero siempre han existido juegos fantásticos y los menores siempre han sabido donde está el límite.

Sin embargo existen casos de niños que creen ser los protagonistas de las historias a las que juegan... Lo que ocurre es que a veces los videojuegos se convierten en una excusa para sacar a la luz conductas sexistas o violentas. Pero estos casos son excepciones.

¿Cuándo podemos decir que un menor presenta un trastorno adictivo?

Cuando le resta tiempo a otras actividades y lo dedica únicamente a los videojuegos. A veces, los adultos pensamos de forma errónea que a nuestros hijos no les interesa otra cosa y, sin embargo, cuando llega el verano, descubrimos que abandonan la consola y practican juegos distintos. Esto significa que no hay adicción, sino que no les ofrecemos otras opciones.

¿Qué tipo de control existe sobre estos productos?

Actualmente no conozco ninguna normativa\*. Es muy difícil tratar de controlarlos, ya que se desarrollan en el ámbito privado. Aunque se establezca el límite de edad, la ley no puede vigilar que si un adolescente tiene un juego, su hermano más pequeño no participe. El control deben llevarlo los padres.

¿Cómo se puede evitar que los hijos pasen tanto tiempo del ordenador sin provocar un conflicto?

La única solución real es ofrecerles alternativas, ponernos en el punto de vista del niño e interesarnos por saber lo que les gusta. Al haber reducido su zona de juego al hogar, la televisión y los videojuegos son sus únicas opciones si no les proponemos otras.

Los videojuegos no son más peligrosos que los juegos tradicionales como "echar guerras" o "peleas". Ambas son manifestaciones lúdicas de la realidad. Cuando la guerra formaba parte del comportamiento de los adultos, los niños hacían bandos y se tiraban piedras. Los videojuegos reproducen lo que vemos en los periódicos.  
¿Qué pierden los niños al sustituir los juegos tradicionales por éstos?

Hay mucha gente que cree que los juegos de antes eran mejores...

Eso sería muy peligroso, pero es prácticamente imposible que ocurra. El error está en creer que los niños de hoy en día sólo juegan a los videojuegos, porque eso es lo que vemos cuando están en casa, pero durante el recreo en el colegio su actividad lúdica sigue siendo la de siempre: carreras, deportes, canicas...

¿Qué habilidades se desarrollan con el manejo de videojuegos?

Son un medio de familiarizarse con las nuevas tecnologías y permiten explorar comportamientos en un ámbito en el que las consecuencias no son graves. Además, si permiten la participación de varios jugadores, fomentan la interacción.

¿Tiene algunas ventajas sobre ver la televisión?

Durante el juego, los niños se muestran activos, son los protagonistas de la historia, manejan a sus personajes y pueden jugar con otros niños. La televisión fomenta una actitud pasiva.”

\* A pesar de que ha existido siempre una clasificación por edades por parte de ELSPA (ver pag 33), se ha creado a finales del año pasado una asociación que viene a hacer lo mismo. Su nombre es aDeSe (Asociación española de distribución de software de entretenimiento.)

### Final Fantasy's Original Video Animation

Toda producción en Japón con un mínimo renombre tiende a ser explotada en otros campos.

Esto ha sido siempre así, por ejemplo el juego de Rol de Enix Dragon Quest fue llevado a la pantalla grande como serie de televisión (nosotros la vimos en Tele Madrid ya hace tiempo bajo el nombre Las aventuras de Fly), o un ejemplo mucho más fácil, contar por un momento los videojuegos que hay sobre Dragon Ball, entre juegos de lucha y de rol puede haber tantos como Final Fantasy hay en este momento.

De buena o mala calidad, eso da igual con tal de maximizar los beneficios, los fanáticos siempre tienden a adquirir todo aquello que tenga el nombre de su serie favorita, por lo que no es extraño que realicen series de televisión o videojuegos basados en un producto de renombre. Ojo, esto mirado bajo el punto de vista del típico crítico que se ceba en criticar cualquier serie que no es de su agrado, muchas veces es necesario ampliar horizontes y experimentar recursos, en nuestro caso puede ser un videojuego, un cómic, o una película.

Por la mente de Hironobu Sakaguchi devía de pasar esta idea cuando termino de realizar FF6 ¿por qué no realizar algo diferente del videojuego?

Esta idea dejó de ser tal cuando al poco tiempo (el 21 de mayo de 1994, si no me equivoco) bajo la supervisión de Hironobu y de Nubuo Uematsu se publicaron dos OVAs con cuatro capítulos en total basados como no en su saga Final Fantasy. Por supuesto no os confundáis con la película que se está terminando de producir en la actualidad (puede pasaros, por que no.) El argumento de la aventura retoma los hechos ocurridos en FF5 doscientos años después de que Butz, Faris, Kyle, Reina, Cid, Mid y “alguien más” derrotaran a ExDeath. Como ya sabréis, pocos son los FF que mantengan relación entre ellos más que la presencia de algunos elementos (los mogs, chocobos, Cid ....) pero como siempre hay una excepción que confirma la regla....

El planeta R subsiste gracias al equilibrio que los cuatro cristales elementales mantienen en el universo. Después de haber sido derrotado doscientos años atrás ExDeath, en el planeta ha reinado la paz y la tranquilidad, pero las cosas van a tomar un giro de 180 grados. Uno de los descendientes del valeroso Butz que derrotara a ExDeath y encargado de custodiar el cristal del viento a percibido el mal que se avecina. Alguien se ha hecho con los tres cristales elementales y el del viento es el único que queda Sin dudarlo ni un minuto, se pone en camino con su nieta Linaly al Templo del Viento.

El camino no está exento de riesgos, pero gracias a la ayuda de Prettz (amiga de Linaly) la cosa a los malos no les resultará tan fácil. Tampoco faltan los aliados, que si en un principio reina la confusión y no hacen más que entorpecer la misión de los protagonistas, terminan colaborando con ellos. Estos son Rouge, líder de una banda de chicas-pirata que asaltan a Prettz y Linaly al comienzo de la historia y Barkus, comandante de Ala de Hierro, la nave acorazada más poderosa del Reino de Tycoon que les confunde con los que están robando los cristales.

Los OVAs tienen una pinta excepcional a pesar del tiempo que ha pasado, no es La princesa Mononoke ni mucho menos pero cumple con la misión de mantenernos pegados a la pantalla lo que dura los cuatro capítulos. Referencias a FF5 hay muchas, primero por que es en su mundo donde se lleva a cabo la aventura pero también por la aparición del espíritu del nieto de Cid, Mid, que aguarda en el cristal del viento hasta la llegada de los protagonistas y que nos podrá al día de lo acontecido antes de que apareciera el nuevo malo. Si sumas a todo esto el carácter tan elocuente y divertido de Prettz, la sencillez y la simpatía de Linaly, la malevolencia de Rouge y la enorme persona de poco cerebro pero enorme corazón Barkus

consigues una mezcla explosiva que en absoluto pasará por alto

Puede que no llegue a gustar, pero si buscas una historia sin muchas complicaciones y divertida, este es sin duda un título imprescindible en tu videoteca.

Final Fantasy: La leyenda de los cristales ha sido editado en PAL por Manga Video bajo dos cintas de una hora de duración con dos capítulos en cada una ( la primera cinta “El Viento” y “el Fuego” y la segunda “El Dragón” y “La Estrella”). Normalmente Manga Video doblaba a los personajes femeninos con una voz de chica que suena a pito demasiado, pero para nuestra suerte el doblaje se lo han currao de lo lindo y las voz de cada personaje van en perfecta armonía con su carácter. Si sois asiduos a adquirir OVAs sabréis a que voz hablo (en alguna de Ranma sale).

OVA son las siglas de Original Video Animation. Son películas de animación pensadas para ser editadas directamente en venta, ya sea en Láser Disk, DVD, Cinta de Video... No es ni mucho menos por que sea de calidad dudosa lo que se edita, simplemente es una manera más de llamar a las cosas.



Estos son algunos de los títulos publicados por Square para Nintendo

- Shoot'em up
- '85 Teguzar -NES- /1º
- '86 King's Knight /2º
- '87 Tobidase Daisakusen (en 3D) /5º
- JJ /13º
- '88 Akkusenki Rajin /15º

Aventuras

- '86 Suishou no Ryou -NES- /3º
- '93 Alchaest -SNES- /32º
- '96 Front Mission: Gun Hazard /40º



- RPG
- '86 Deep Dungeon -NES- /4º
  - '87 Yuushi no Monshou /8º
  - Cleopatra no Mahou /10º
  - Final Fantasy /14º



- '88 Deep Dungeon III /15º
- Final Fantasy II /19º
- '89 Square's Tom Sawyer /20º
- \*Makaitoushi SaGa -GB- /21º
- '90 Final Fantasy III -NES- /22º
- \*SaGa 2 Hihoudensetsu -GB- /23º
- '91 Final Fantasy IV -SNES- /25º
- \*Jikuuno Hasha SaGa 3 -GB- /26º
- '92 Romancing SaGa -SNES- /27º



- Final Fantasy V /28º
- Romancing SaGa 2 /31º
- '94 Final Fantasy VI /33º
- '95 Chrono Trigger /36º
- Romancing SaGa 3 /38º
- '96 Super Mario RPG /41º
- Rudra no Hihou /42ª



Estrategia

- '87 Appletown Monogatari -NES- /6º
- '88 Hanjuku Hero /18º
- '92 Hanjuku Hero -SNES- /29º
- '95 Front Mission /35º
- '96 Bahamut Lagoon /39º
- Treasure Hunter G /43º

Acción

- '87 Haokun no Fushigina Tabi -NES- /7º

Puzzle de acción

- '87 Jikashounen Met & Mag -NES- /9º

Carreras

- '87 Highway Star -NES- /11º

Juego de Mesa

- '88 Moonball Magic -NES- /17º

ARPG

- '87 Kariin no Ken -NES- /12º
- '91 Seiken Densetsu -GB- /24º
- '93 Seiken Densetsu -SNES- /30º
- '95 Seiken Densetsu /37º

/xxº hace referencia al orden de producción en el conjunto de todos los juegos.



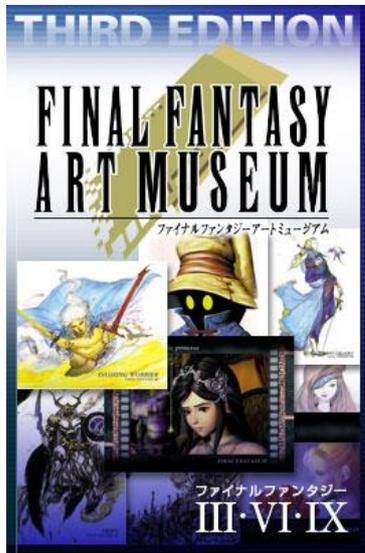
<<< De arriba abajo, Chrono Trigger, Bahamut Lagoon, Front Misión: Gun Hazard, Mystic Quest, Alchaest, y Treasure Hunter G

Decir que Square es una empresa de videojuegos de dos días no es más que mera desinformación, y si nó no tenéis más que echar un pequeño vistacillo a la lista de aquí a la izquierda. Square comenzó allá por el año 1985 programando jugos para la Famicom de Nintendo. Su primer juego fue un Shoot'em up, pero más tarde, después de sacar a la luz su primeros RPGs y que sobre todo uno de ellos le salvara de la bancarrota, se dieron cuenta que lo suyo era realizar juegos de Rol y como podréis comprobar casi el 50% de su producción está dedicada a este género. Por cierto, los juegos marcados con un asterisco son los que conocemos por Final Fantasy Legend, Legend II y Legend III pero que realmente no son FF, ojo, sino SaGa; también he de decir que seguro faltan un par de títulos además de los programados en la sede Americana (Secret of Evermore por ejemplo.)

Pocos juegos de Square se han visto por aquí. No os preocupéis que no perderéis la cuenta, pero para nuestra suerte Square le dio una buena patada en el trasero y los mandó a la mierda a toos juntos (pues eche usted aquí el payo, mira que podían haber sacado Super Mario RPG y no quisieron, sacaron Secret of Evermore; pudieron sacar FF6 y tampoco.) Las razones que llevaron a Square a la consola de Sony son bien conocidas, de hecho ya han sido mencionadas páginas atrás. Nunca en su corta vida a dado un mejor paso, de verás ¿quieres saber que han hecho hasta el momento? Por lo pronto han producido una veintena de títulos, han “pasado” cuatro de sus sagas a PSX (a saber, Final Fantasy, SaGa, Front Mission y Secret of Mana), han reeditado FF IV, V y VI



No estamos ni mucho menos a la zaga con los Yanquis en cuanto a títulos publicados. Si contamos que en la lista faltan Vagrant Story y Final Fantasy IX, de 25 títulos publicados fuera de Japón, 12 se han publicado en Europa, no está del todo mal si lo comparamos con los títulos que disfrutamos con Nintendo. Eso sí, nadie quita que por el camino han quedado títulos muy buenos, para que engañarnos. No hace falta decir que los títulos en color azul son los títulos editados en PAL.



además de Chrono Trigger, tienen cuatro sedes repartidas por to el mundo, tienen su propia división de Merchandising, Digi Cube, llegaron a un acuerdo con Electronic Arts para publicarse sus juegos en ambos países, están a punto de concluir la primera película con personajes fotorreales del universo (Hironobu Sakaguchi a los mandos)... ¿crees que hubiesen llegado a tanto de haber permanecido con Nintendo?

En el campo del videojuego, una vez que llegaron a PSX, no habrían conseguido hacer mucho con el personal de que disponían así que empezaron a reclutar personal de compañías como Capcom, Namco y Sega llegando a conseguir 100 trabajadores. También le echó el guante a casi todo el equipo de Resident Evil 2 para trabajar en Parasite Eve, poniéndolos luego de patitas a la calle...

Abundan los rumores, pero lo que sí quedo bien claro era la tenacidad y eficacia para llevar a cabo sus proyectos. (intervino gente de Hollywood para las secuencias CG de Parasite Eve. El bueno de Sakaguchi explicó que ellos solos las podían hacer pero con su ayuda irían más rápidos.)

Nosotros podemos estar tranquilos, Square Europa es ya una realidad y títulos no nos va a faltar de aquí en adelante. El primero de PS2 ya está aquí, Driving Emotion Type S. Yo espero y deseo que las cosas en el futuro a Square le vayan como ahora, por el bien de nosotros y del mundo del videojuego.



(c)スクウェア



(c) スクウェア



(C)スクウェア

Muñecos, llaveros, libros de ilustraciones, calendarios, correas para móviles, guías de juegos, relojes, carpetas. En la web oficial de Square Japón podéis encontrar mucho más (casi todo esto es de allí) ¡Hazte con todos!

## Square's Chrono Saga

*Dentro del extenso catálogo de RPGs de SquareSoft no encontramos con Chrono Trigger y Chrono Cross, dos títulos de muy buena calidad que sobrepasan el espacio y el tiempo.*

Tuve mi primer contacto con la saga Chrono hace tres años, cuando aún tenía que alquilar la SNES para poder jugar a Terranigma. Desde entonces he jugado siempre que he podido pero nunca tuve la ocasión de dedicarle toda mi atención como lo he estado haciendo ahora. Muchas de las sensaciones de entonces se han refrescado, y con esto y la llegada de Chrono Cross he decidido rescribir por tercera vez el artículo que en su día realicé sobre Chrono Trigger comentando ambos (espero que sea la última y que pueda ver por fin el fancine editado...)

### El comienzo

CT nació hace ya cinco años (el 11 de Marzo de 1995) bajo un cartucho de 32 megas en dónde Square puso dos años de trabajo. Akira Toriyama, creador de Dragon Ball y que prestó su mano y lápiz para la creación de personajes, Yuji Horii, escritor y guionista y que fuera creador de Dragon Quest y el entonces vicepresidente de Square y productor de

FF Hironobu Sakaguchi fueron los encargados de llevar a cabo el proyecto (se habló y se sigue hablando de Dream Team, y no es para menos.) CT nos sitúa en un reino imaginario en el año 1000 de nuestro planeta. En él tiene lugar una feria, Milenial Fair, donde tiene cabida todo tipo de tenderetes y diversiones. Lucca,

amiga del protagonista Crono, va a presentar en dicha feria junto con su padre Taban su último invento, una cámara tele transportadora. Crono ni mucho menos no va a hacer el feo de no ir, así que asistirá.

Este, junto con Marle, una chica que momentos antes conoció, llegan al rincón donde tendrá lugar la presentación. Para la primera prueba, Crono se ofrece voluntario para probar la máquina. Por suerte parece que funciona del todo bien, nadie se lo esperaba. Marle también se ofrece voluntaria pues parece divertido, pero sucede una situación inesperada. La máquina entra en reacción con un colgante que Marle lleva produciendo una especie de agujero negro que la subduce. Las caras de asombro no se hacen de esperar y Taban decide que los espectadores se marchen. No entienden que a sucedido, pero Crono valientemente decide correr el riesgo y aventurarse al agujero para salvarla.

Este suceso desencadena una serie de acontecimientos que tienen lugar en diferentes épocas y lo que al principio parece una pequeña aventura termina siendo una gran hazaña en pos de salvar al mundo de Lavos, un ser que en el año 1999 provocará un ataque devastador que dejará a la Tierra desolada.



CT no solo cuenta con una historia que tiene como objetivo primordial procurar liberar al mundo de Lavos, como trasfondo tiene a todo un grupo de personajes que con su pequeña intervención enriquecen la historia.

Si ya la aventura cuenta con sus alicientes, no hablemos en cuanto a su jugabilidad: la mecánica de

los combates y la dosificación de la dificultad hacen de CT un título único que incluso hoy en día puede sorprender a más de uno. Si hay algo que me gusta de este juego es, además de sus buenos gráficos, el diseño de los combates. Si Normalmente los RPG llevan a cabo los combates en una pantalla diferente a la habitual, en CT no ocurre lo mismo pues luchas en la misma pantalla

cenital donde manejas tus personajes, nada de remolinos introductores de batalla ni escenarios de combate que se repiten. Además olvídate de las luchas sin sentido que te asaltan cada dos por tres, en CT no luchas si no entras en contacto con los enemigos

Una vez que entres en contacto con el monstruo, o te aya sorprendido, los personajes se ponen en posición de ataque y aparece la ventana de comandos. Para sorpresa del jugador experimentado en RPGs, verá que los enemigos no son estáticos sino que están en constante movimiento, aguardando a que su BTA se cargue para atacarte. Los personajes no solo disponen del básico ataque con arma, a lo largo de la aventura estos van adquiriendo técnicas y magias, cada una con un rango de ataque. Si, he dicho bien, con su rango de ataque. Existen técnicas que afectan solo a un blanco pero abundan también las que atacan en línea, en un área determinada o a tu alrededor, de manera que solo tienes que esperar a que los enemigos entren dentro del área o trayectoria del ataque para infligir daño cuanto más mejor. Pero no acaba ahí las sorpresas, puestos a hacer bien las cosas los chicos de Square se las ingeniaron para que las técnicas de los diferentes personajes pudieran

combinarse en otras aún más poderosas ejecutadas por dos e incluso por tres personajes a la vez. A pesar de los datos a gestionar, el menú es de lo más simple. La pantalla de estado se ha fusionado a la de equipación, el menú de los ítems te concede todo tipo de información y los demás menús, configuración, orden de los personajes, técnicas y el menú de grabar partida no pasan de tener una sola ventana. También tengo que decir que en el mapa

general no luchas pues no es más que un interface para poder trasladarte a las diferentes localizaciones (interface queda feo, el mapa esta bastante currao para decir eso.) Y sobre todo, para el bien de los que tienen poca paciencia aguantando las conversaciones, decirles que puedes dejar a la gente con la palabra en la boca (vamos, que puedes librarte de cualquier personaje pesado en cualquier momento. Es, sin lugar a dudas, el mejor detalle.)

### Queremos más

Además de ser un RPG puro digno de jugadores exigentes, cuenta con una fabulosa historia, ¿qué más se puede pedir? Crono no podía quedar ahí, el éxito cosechado no perdonaría a Square no hacer algo similar a FF...

El proyecto Xenogears comenzó a llevarse a cabo poco después de terminar CT. Parecería su segunda parte, tiene sus semejanzas en cuanto concepción y diseño pero no en historia, aunque Lucca aparece en la aldea donde da comienzo la aventura, pero solo hasta ahí llegan los parecidos ¿A caso no va a ver segunda parte?

Al año siguiente de salir CT, para el periférico Satellaview de SuperFamicom crearon una aventura de texto llamada Radical Dreamers donde se hacía referencia a los personajes de CT contando además con nuevos protagonistas, Serge, Kid, Yamaneko, Gill y Riddle. Fue el año pasado cuando oí por primera vez Satellaview, a lo mejor los más acérrimos seguidores de SNES o los yanquis supieran algo, pero pa' mí que no por lo que, aunque supuestamente fuera su segunda parte, si ya aquí era difícil ver un cartucho de importación... (¿tú sabes algo sobre ese periférico?) Pero comenzó a resonar un nombre que animaba a soñar, Project Kid, y que nació poco después de Radical Dreamers ¿Puede ser Chrono Trigger 2?

### Chrono Again

La noticia se hizo oficial hará cosa de un par de años, Square estaba trabajando en la secuela de CT. Su nombre sería Chrono Cross y los acontecimientos no tendrán lugar en el tiempo sino en mundos paralelos. Además los personajes no estarán diseñados por Akira Toriyama. Eran pocos datos y muy escuetos para empezar a hacerse ilusiones, pero era lo que ponía en el nº 88 de Agosto 1999 de SuperJuegos y las tres capturas mostradas daban esperanzas.

En el número 93 se concretaron por fin todo los detalles. Crono Cross apareció el 18 de Noviembre de 1999 para PSX en 2 CDS. Todas las conjeturas también se resolvieron, todo era cierto, Project Kid, Radical Dreamers... Project Kid es como se conocía al proyecto que luego daría lugar a CC, que no es más que una adaptación a lo bestia de Radical Dreamers, con Serge, Kid y Yamaneko a la carga. Nobuteru Yuuki relevaba a Akira Toriyama en el diseño de los personajes pero Yasunori Mitsuda seguía al mando de la batuta. Las capturas hablaban por si solas y para colmo el comentario de Marcos García me avivaba aun más las ganas hacerme con una copia. Por favor ¿para cuando en inglés?

*“¿Cuándo fue el comienzo de todo?  
¿Cuándo comenzó a girar los engranajes del destino?  
Tal vez sea imposible comprender esta respuesta ahora,  
Desde lo más profundo del fluir del tiempo...  
Pero para (tener la) certeza, volvamos entonces  
Tanto amamos, tanto odiamos  
Herimos a otros y nos herimos a nosotros mismos...”*

*Incluso entonces, corremos como el viento  
Mientras resuenan nuestras risas  
Bajo cielos cerúleos...”*

Me he permitido el lujo de traducir los textos que acompañan a la intro pues son un fiel reflejo de lo que ocurre a lo largo de la aventura, y por que no, de nuestra sociedad.

CC arranca 20 años después del suceso en Millennial Fair. Después de presenciar una pequeña aventura contigo de protagonista que no presagia nada bueno, despiertas. Es un nuevo día en la aldea Arni y las labores comienzan. Como no tienes nada que hacer, daremos una vuelta por el pueblo a ver que pasa. Al llegar al puertecillo te encuentras con Leena, la cual te recuerda que habías quedado con ella para recoger Escamas Komodo. Por llegar tarde la ha tocado de hacer de niñera, por lo que en vez de ir los dos irás tu solito a Lizard Rock y luego se las entregarás en Playa Opassa. Ostras, no té queda otra elección así que al ataque.



Hecho el encargo, marchas a la playa donde habéis quedado. Parece que está más calmada, así que “pacíficamente” paráis a charlar. Durante la conversación, sin saber de donde, una vocecilla dice tu nombre. Extrañado miras alrededor pero no ves nada. Es aquí cuando las cosas van siendo aún más extrañas, vagos recuerdos aparecen en tu mente e instante después comienza a aumentar el oleaje. Se forma una espiral a tu alrededor y caes desmayado...

Al recobrar el conocimiento, ves que hay un personajillo acompañado por un Komodo. Le preguntas por Leena y te dice que está haciendo de niñera en el mismo sitio de antes. A, pues vale, regresaremos al pueblo. Llegas al puertecillo y cuando pensabas que ibas a ser tu ahora el que iba ha echar la bronca, resulta que dice que no te conoce... Intentas por todos los medios decirle que eres tu, pero no la convences. Dice que le recuerdas a alguien, vecino suyo, que murió hace diez años y que se llamaba como tú. Vaya, parece que no bromea. Para que te convenzas totalmente, te indica el lugar

exacto donde se encuentra su lápida.....

Así de este modo comienza la aventura. En esta hora y media que pueda llevarte comenzar, compruebas que muchas cosas han variado con respecto a CT, la que más el nuevo “formato” de las luchas. El cambio ha sido radical, los combates se llevan en impresionantes escenarios de batalla que se cargan al instante, aunque se mantiene el requisito de entrar en contacto con el enemigo para luchar. Tampoco hay PM y si una cosa que llaman “Grids”, “Elements” y “Field Effect” y tampoco puntos de experiencia...

Acabas de ser bienvenido a Cross Battle Sequence, un sistema de batallas creado exclusivamente para CC, todo un alarde de ingenio por parte de Square que, bueno, tiene sus pros y contras pero que no está nada mal cambiar un poco la tónica de los combates por turnos (hecha un vistazo a la parte final del comentario “Los combates” para datos más concretos.) Ya no se busca tanto la dificultad como anteriormente, sino experimentar nuevas posibilidades. Habrá quien le guste y quien no

A estas alturas del juego habrás sido testigo (si no te han llevado las prisas de comenzar y avanzar a saco) de muchos detalles tomados directamente de CT como la presentación del juego en donde te ofrecen de forma inteligente y siempre con ganas de atraparte más en el fluir del argumento trozos de la aventura. En CC lo han llevado mucho más lejos y la confusión que crea la intro es demasiado. No todo es como parece, solo os digo eso (suponiendo que decidáis pillarlo.)

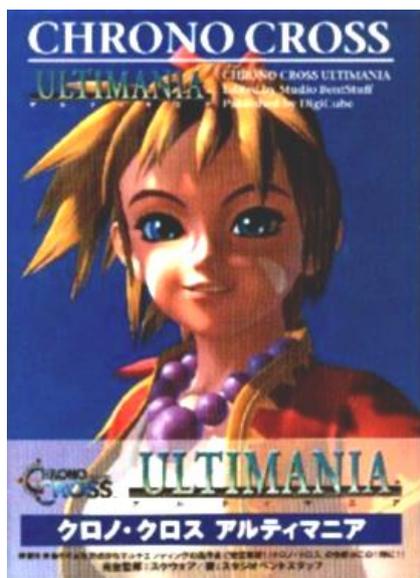
Yasunori Mitsuda se a preocupado por realizar una Banda Sonora de antología sin que falten los temas más representativos de CT como es “Chrono Trigger”, tema que acompañaba a los créditos de la intro y que suena en el mapa del mundo. Para colmo, el juego puede ser conectado a un decodificador Dolby Surround, así que ya ni te cuento si tienes una buena tele conectar el juego a la cadena.

### Links to Chrono Trigger

Por supuesto no faltan las alusiones a CT, de hecho si de verdad hay interés por tu parte comprender al 100% toda la historia se te hará casi imprescindible jugar a CT. Ojo, advierto que en ningún momento menciono que sea la segunda parte, a CC le sobra argumento, pero pierdes esos momentos donde empiezan a aparecer nombres, sucesos y localizaciones. Yo recomiendo de todo corazón jugar CT antes que CC y sobre todo darte tu tiempo para asimilarlo si es que llegas hasta el final.

CC al igual que CT funciona por capítulos, que se van anotando en el archivo de guardar partidas, también hay técnicas dobles y triples, no tantas por que es mucho más difícil hacer congeniar a personajes en 3D que en 2D (aunque no me preguntes como conseguir las por que llevo jugando ochenta horas y aún no he visto ninguna) pero haberlas hay. Más similitudes, a pesar de las posibilidades 3D de Play se han mantenido las 2D de que hiciera gala CT pero con la salvedad de que ahora disponen de una paleta de colores de 24 bytes en vez de 8 y eso se nota, y más usándolos con la maestría con que lo han hecho.

De verdad son muchas las cosas que contar (también puedes huir de los charlatanes como en CT) y de hacerlo destriparía por completo el juego. Solo decirte que hay a lo largo de la aventura 45 personajes jugables y un montón de ítems que entregar a determinados personajes para ganar su amistad o pasar a determinadas áreas del juego y unos jugosos extras al concluir la aventura, además de dos finales alternativos y sobre todo que la historia no es tan lineal como a un principio pueda parecer (para los que se quejan de que los juegos de Rol japoneses son lineales, toma uno, y además bien gordo.)



Esta que veis es la portada de la guía oficial publicada por Digi Cube de Chrono Cross. 500 páginas llenas de datos, todos los personajes, todas las armas, elementos, entrevista con los creadores e incluso incluye la partitura del tema final "Radical Dreamers". Afortunadamente tengo una y si deseáis que os resuelva alguna duda, escribir, pero no seáis muy exigentes que está en japonés.

Si estáis ya cansados de tanto FF, CC o CT pueden ser una buena alternativa dentro del catálogo de Squaresoft. Solo deciros que el inglés del que hace gala CC es rico en matices (gente que habla con acento francés o alemán por ejemplo) y bastante más difícil que el de CT.

## Final Fantasy VII in PC

Disponible: CD(WIN95)

CPU mínima y máxima: Pentium/133-166(Recomendada)

RAM: 16MB (32MB recomendados) Disco duro: 260-460 MB T.Video: SVGA

CD-ROM: Cuádruple Control: Ratón, Teclado Sonido: COMP.DIRECTX Otros: DIRECTX 5.1

“La versión para PC acaba de llegar de la mano de Eidos con una adaptación hecha a toda pastilla, lo que ha propiciado que los fondos de los combates no estén en Alta Resolución ((desde luego, alucino con el somero detallismo)) y se ha dejado FF7 tal y como lo disfrutamos los usuarios de PSX”

Dicen también que es una visión arriesgada de juego de Rol, del típico juego de Rol a lo que están acostumbrados a jugar los usuarios de PC y que lo único que puede llamarles la atención es la puesta en escena y el tufillo a película interactiva. La única dificultad que plantea es la del huso de las armas además de las habilidades de los personajes ((yo he dicho que el objetivo de todos los FF es ese)), por lo demás no ofrece nada nuevo a los JDR vistos de las manos japonesas ((ya, eso es lo que TÚ te crees, Sr. F.D.L.)) e incluso decir que la “historia con todo su atractivo no deja de resultar ingenua y previsible en numerosas ocasiones –algo muy japonés”. Como conclusión, el señor comentarista le concede un 86 como nota ((parece que son muchísimo más exigente el usuario de PC que los de PSX. Sus razones hay...eso sí, si que dan ‘tufillo’ ellos con los productos nacionales, un 92 para Commandos, si señor)) y un sello recomendando el juego.

Se me olvida mencionar el título del comentario: “Final Fantasy VII, un toque de distinción”. Esto es en resumidas cuentas lo que ofrece el comentario de MicroManía.

En fin, solo me queda recomendarle a los PeCeros que hagan el pequeño-grán esfuerzo por probar el juego y de paso comprobar si todo lo que dicen en este comentario es verdad ((ñe ñe ñe, decir previsible e ingenua, que se habrá creído)).



Una de las mejoras con respecto a la versión PSX es que debajo las ventanas de comando se ha añadido más escenario.

He comentado a partir de micro manía por que no he jugado aún en la versión PC. A FF8 lo dejaron por los suelos, si tenéis ocasión de leer el comentario que le dedicaron, hacerlo.

## Y mientras tanto, hechemos un vistazo al pasado.....

Mi amigo el señor J tiene la culpa de que ahora pueda estar disfrutando de este juego. Me pidió que le alquilara la Play a mi nombre para poder jugar durante las vacaciones a Resident Evil 2 y cuando fui al videoclub no me encontré, no solo con la primera ni la segunda, sino las tres partes de un juego de GameBoy que se llama **FINAL FANTASY LEGEND**. A pesar de que en la caja aparece la casa de videojuegos SunSoft, no hace falta hacerse cruces por que no es una imitación, una vez que insertemos el juego comprobaremos que el título está avalado por la empresa SquareSoft.

¿De que parte estoy hablando? De la segunda, hace tiempo me quedé con las ganas de comprarlo una de las veces que fui al rastro de Madrid, así que no pude desaprovechar la ocasión de adquirir uno de ellos.

6000 pelias es un precio un tanto elevado, pero merece la pena (si es que no se te antoja comprar las OVAs de Final Fantasy días después de comprártelo).

A pesar de tratarse de un Final Fantasy (o por lo menos pone eso en la caja), se aleja mucho de lo que uno espera, algo parecido a lo visto en NES pero a dos colores, pero ya desde el principio se distancia, la pieza musical de la pantalla de presentación no es The prelude, aunque es igual de bonita. Tal vez si os ponen al lado de este a Mystic Quest os lo penseis dos veces por que este último resulte más llamativo (además, lo cubre el club Nintendo y si te atrancas pueden resolvértelo), pero no penseis que FFL2 se le queda a la suela de los zapatos, y si no prestar atención al comentario.

FINAL FANTASY LEGEN II puede gustaros por varias razones, el modo de combate tal vez os eche para atrás, es el típico donde se introducen primero los comandos... será cosa de ponerle empeño y habituales. Tal vez os guste por la manera de

Bueno, al menos sabéis que realmente este cartucho no es un Final Fantasy, quedó comentado en la sección de Square. Cuando adquirí el juego no lo sabía, por lo que cuando escribí este artículo estaba igual. Mucho de esto puede servir para haceros una idea de cómo funciona el SaGa Frontier 2, ya que el mecanismo es básicamente este, pero salvando distancias.

personalizar tu party, al principio del juego tienes que elegir a cuatro entre ocho tipos de personajes (dos humanos de diferente sexo, también dos mutantes de diferente sexo, un robot, un slime, un Baby-D y un Imp), cada uno con sus handicaps que dificultan la elección. Por ejemplo los robots no pueden húsar magia, no tienen mana (las magias son a base de libros, no de MP), los humanos pueden

equiparse con todo tipo de armas pero no resultan ser tan fuertes como los robots, los bichos (los tres últimos mencionados) se transforman en otros monstruos diferentes al comer la carne del monstruo aniquilado... el mayor de todos es que aquí las armas no duran siempre, tienen un huso limitado (indicado por medio de números., durante el combate, por ataque efectuado con dicha arma se cancela un "huso"), por lo que se hace constante la compra de armas, solo los robots al descansar en las posadas recobran dicha cifra; por el contrario, equiparles cualquier arma significa reducir a la mitad la cifra... claro, que aumenta de HP cuanto mejor sea lo que le equipes.

Un máximo de tres enemigos pueden aparecer durante las batallas. En el momento de introducir los comandos pertinentes, las ventanas de estado y opciones desaparecen y solo queda una que hace de comentarista de la batalla. Son tediosos, pero la facilidad de huir y que Odín aparezca cada vez que tu party is perhised para retomar la lucha (y si no te interesa, huir) te alegran la vida. Si alguien queda KO, no puedes revivirle; si acabas con éxito, este se recupera con un solo HP. Cada parámetro sube a medida que practiques, si por ejemplo atacas constantemente con magia, subirás mana. Puedes salvar partida en cualquier sitio, límite de items que puedes llevar y miles de cosas que le convierten en un juego muy interesante.

.....

### **THE LEGEND LIVES ON**

**Long ago, the accient gods possessed a powerful force called The Magi. But they latter split it into 77 different pieces and scattered diferent worlds.**

**You've been given one of those pieces. And now, along with your band of chosen warrios, you journey through each world searching for the rest of the pieces and your long-lost father.**

**You face danger al every turn. But if you make the right decisions, you can conquer each world and recover all the pieces of the Magi.**

**Get ready for a daunting adventure, filled with unexpected surprises and perils.**

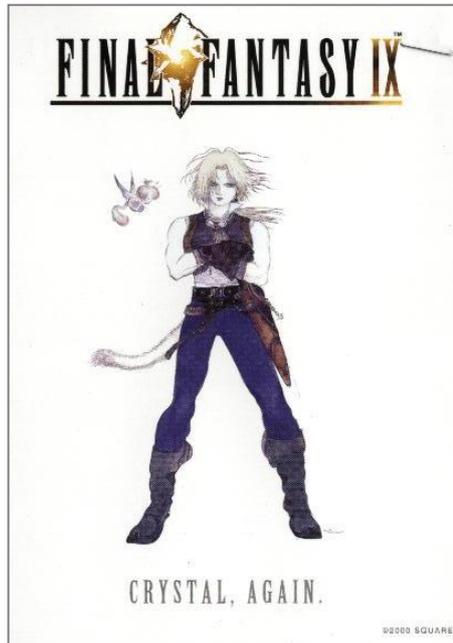
Yo estuve allí.....

## SQUARE EUROPE MILLENIUM TOUR 2000

Toda la vida enviando cupones para los concursos de SuperJuegos y me ha ido a tocar el más inesperado. No sé si fue cuestión de suerte o que, de verdad, pero cuando recibí en casa el sobre con las entradas para ir al S.E.M.T. 2000 casi tiene que venir el Samur para darme asistencia del soponcio de felicidad que me dio. A mí, que en mi vida me ha tocado nada.... (es un tópico, pero siempre he deseado decirlo.)

La cita era en Madrid, el 10 de Octubre a las 6 de la tarde en el Palacio Municipal de Congresos. Después de días llamando a SuperJuegos y al Palacio Municipal de Congresos va y resulta que me tocan dos entradas... ji, ji, ji... bueno, a lo que vamos. Me acompañaba el señor I, que aunque de Square pasa un poco bastante, el acontecimiento era digno de ver. Salimos de la estación de Metro más cercana como media hora antes de las seis y mis dudas me asaltaron ¿a dónde hay que ir? Si, teníamos la dirección, pero a que edificio entrar y si hubiese una bandera o lo que fuera que lo identificara. Para nuestra sorpresa no había bandera, sino un operario de ojos rasgados con unos cascos con micrófono (parecía que llevaba el cartel de “sígame” o “por aquí, por favor”). Entramos al edificio y después de pasar por los controles pertinentes, enseñar un par de veces la tarjeta e identificarnos, nos acomodamos dentro de la sala de espera. Mientras que rellenábamos y leíamos el papel que nos graparon en la tarjeta (“no se olviden de entregarlo a la salida para darles sus obsequios”) y de ver la sala (vaya lujo) se pasó el tiempo volao.

Llegaron las seis, la hora en que comenzaría el show. Abrieron las puertas y allí nos empezamos a acomodar. Era impresionante, todo estaba de color negro, las paredes, el suelo, al frente una gran pantalla como las que vemos en las revistas y a lo largo de la sala habían instalado Pleis con casi todos los títulos de Square editados en Europa. Destaco las dos pleis dedicadas a FF9 y una play 2 con The Bouncer (no se podía jugar, era un video, pero vaya video). Nos dejaron media hora para hechar unos vicios hasta que empezaran con la presentación así que cada uno buscó una máquina libre (nosotros Chocobo's Racing. Aunque dijeron que no nos tiraríamos mucho tiempo, pasamos un rato largo). Por supuesto la de FF9 estaba llena, The Bouncer igual... y allí estaba mi FF7 muertecito de risa. Tubo ya su época. Recuerdo que nos hicieron fotos los chicos de ojos rasgados (vamos a salir en Japón!) 6 y media. Todos nos arremolinamos frente a la pantalla gigante, los de delante sentados en el suelo para que los de atrás no se pedieran nada (no había



Londres (9 Septiembre), Munich (16 de Septiembre), Paris (23 de Septiembre), Milán (30 de Septiembre) y Madrid (10 de Octubre) fueron las cinco paradas de Square Europe Millenium Tour 2000... ¡y yo estube en la de Madrid! Jo, hace ya de esto unos cuantos meses que pasó y aún lo recuerdo ¿cómo se puede olvidar uno de estas cosas?

sillas, pero que importaba.) Una chica muy simpática era la encargada de presentar el show, y a su alrededor revoloteando los organizadores para que todo estuviera perfecto. Mostraron trailers de todos los títulos (Ergheiz, SaGa, Front Misión, Chocobo's Racing...) y la gente como que se aburría (más de uno pensaría que iban ha mostrar Chrono Cross o alguno de esos títulos) hasta que apareció FF9. Miles de fotonazos de cámaras de foto salieron de nuestras espaldas justo cuando aparecieron las letras. “Hey, que solo son las letras!” soltamos todos. La sucesión de imágenes era de impresión, una pasada chico, sobre todo cuando salió nuestro “amigo” Odín en una fabulosa secuencia CG. Sensacional, de veras.

Si mal no recuerdo, nos dejaron otro rato de vicio total (yo aproveché para enseñar a jugar a uno a Vagrant Story hasta que su madre se puso pesada y tuve que darle el mando), aún nos quedaba el torneo y otra cosa más. Tampoco hubo manera de jugar a FF9 pero sí verlo.

Después de estirar un poco las piernas, comenzó lo que para mí fue lo más interesante: las preguntas. No nos pusieron de blanco a nuestras “questions” a ningún pez gordo. Un chico del apartado de “localización de juegos” (usease, los que nos traducen los juegos) tuvo la valentía de responder a cuantas preguntas se le hicieron. A pesar de que no era español, el tío se defendía con el castellano mejor que muchos de los que había por allí merodeando. Lanzaron todo tipos de preguntas, algunas repetidas un porrón de veces, otras absurdas y otras que iban a degüello. Yo no pregunté, y estube al tanto por si la gente de

SuperJuegos se mojaba (vi a todos, a The Elf por ejemplo) pero nada. No hizo falta que preguntara por que mis dudas las preguntaron los demás (iba a preguntar si habría posibilidad de jugar dos o más con el multi pad a FF9 pero me parecía una pregunta irrelevante.)

Xenogears y Parasite Eve no vendrán por que Square, los equipos programadores, estaban dedicando todo su tiempo y esfuerzo a multitud de proyectos nuevos, The Bouncer por ejemplo. Además su política era muy clara y concisa: experimentar con nuevos títulos, experimentar experiencias nuevas, así que no va a ver Final Fantasy Tactis II, ni nada por el estilo. El ejemplo está en Vagrant Story. Final Fantasy por supuesto que estará por siempre ahí, es su título estrella. Alegaron también que Square Europe es relativamente nueva y tienen que ir a toda mecha, de hecho Vagrant Story no pudo salir traducido al castellano por falta de tiempo. Preguntaron por Chrono Cross y dijeron que nada, tampoco, es muy difícil de traducir (eso no se lo discuto. Hay que decir también que se hace casi necesario jugar a Chrono Trigger para entenderlo al 100%...) y así que yo recuerde, las demás eran relativas a FF9, cuantos personajes tendría y tal y cual. El chaval llevó muy bien el asunto con su medio castellano, echamos unas risas, le preguntamos nuestras dudas y todos tan contentos.

Después de la sesión de preguntas comenzaron a sortear merchandising, llaveros, chocobos, cosas de pequeño tamaño (yo no me llevé absolutamente nada) y una vez terminado el arsenal, comenzó el torneo de Ergheiz. Yo me frotaba las manos, no soy muy bueno pero si me pilló a Tifa prepárate. Tampoco hubo suerte. Los premios eran muy suculentos, posters,



figuras, por no mencionar los dos premios más tochos, una chaqueta muy maja con el logo del S.E.M.T. 2000 y una figura de esas imposibles de encontrar enorme que no recuerdo si se trataba de Cerbero de FF8 o de SaGa; el vencedor podía elegir entre las dos y el segundo se quedaría con lo sobrante (primero figura, segundo chaqueta). Nos reímos mucho, creo que uno de la prensa especializada fue vapuleado.

El último evento por ver era la presentación de Play On Line (nadie pregunto por ello en la sesión de preguntas cuando es algo que dentro de un par de años será el pan de cada día si es que seguimos en

esto de los videojuegos de Square). Pusieron un video protagonizado por tres jóvenes de tres rincones diferentes del mundo que tenían en común la misma partida de un FF (parecía el FF8, te lo juro). De forma desenfadada nos mostraron las virtudes de



Play On Line, bajar música, imágenes, todo eso que ahora hacemos desde nuestro sillón con cualquier PC, y sobre todo eso, jugar On Line. Una chica estaba en su casa y por lo visto se quedó atrancada y pidió ayuda a sus otros dos colegas. Uno estaba en unos

recreativos (el chico en cuestión tenía el acento cual negrito zumbon de esos que tenemos todos en mente. Era hablar el tío y partírnos todos el pecho.) Los dos atendieron a su llamada de auxilio y colorín colorado, final feliz.

Quedaba media hora para las ocho de la tarde. El señor I quería que nos fuéramos. Le convencí para quedarnos un poquito más y di una última vuelta. En ese rato la gente aprovecho a entregar el cuestionario y coger su bolsa de regalos, así que hicimos lo mismo, entregamos el papelillo, recogimos la bolsa, otra vueltecita y bye bye. Me lo pasé requetebién (el señor I también). Vi muy buena intención en esta presentación, se interesan

por nosotros y eso hay que saber apreciarlo. Se despidieron de nosotros hasta el año que viene, así que rezaremos y desearemos estar allí de nuevo.

Lugo Ilmer.

Sin lugar a dudas, FF9 fue el rey indiscutible de la velada, de hecho era su presentación oficial...

Seguro que os estareis pensando que había en esa dichosa bolsa ¿eh, pillines? Venga, os lo digo (si más ganas que tengo yo). Había un Chocobo con ruedas de esas que los das un poco de cuerda tirando de ellos hacia atrás a al soltarlos tiran pa' lante (no veas como jala, con un poco de cuerda te lleva de Madrid a Sevilla en hora y media. Tiene un fallo y es que si le das mucha cuerda tiende a girar a la derecha), un par de llaveros de metal en 2D de Aya, la de Parasite Eve 2, una camisa de algodón negra con el logo del Tour y una pequeña carta firmada por Yuji Shibata, el Director General de Square Europe Ltd, agradeciéndonos la visita. Los de la prensa especializada se llevaron además un compacto, supongo con imágenes, datos de futuros lanzamientos, videos... Por el compacto no pasa nada, este año iré como director del fancine Siracusa.... Envidias a parte, fue curioso ver a la gente pasar a tropel al metro con tu misma bolsa de Square. Cualquiera que nos viera pensaría que pertenecemos a una secta o algo así. Pues si, que pasa, a la "secta Square vicio", ¿algún problema?

## DESPEDIDA

Puf, la verdad es que tenía ya ganas de llegar a esta página, de verás. Aquí el ordena y yo no nos llevamos muy allá, pero son problemillas de fácil solución, unos fanzines más y asunto arreglado.

Se nota mucho, en serio, de hacer el fancine con la máquina de escribir a hacerlo en el ordena, ya no solo por la asistencia tecnológica como introducir ilustraciones, capturarlas, aumentarlas, disminuirlas, sino por corregir los textos, manipularlos y ponerlos a una o dos columnas, distintas letras...

Yo aún no lo controlo mucho, ya lo habréis notado en las primeras páginas, pero vamos, es un mal menor, no tenéis más que ver las últimas páginas.

En cuanto al fancine, que ya era hora de que lo terminara y pudiera publicarlo, ha sufrido muchas variaciones con respecto a las hojas que realicé a máquina de escribir, mucho texto ha sido eliminado, otro corregido, comentarios cambiados por otros, páginas que se mantienen de la "versión perdida" que hice el año pasado, pero la razón de ser no ha cambiado ¿qué es lo que ofrece esta publicación con respecto a lo que hay en los quioscos? ¿Y por que siendo un especial de FF7 hay más material de otras series que la que ofrecemos en portada?

En principio, la versión a máquina de escribir ya contenía más material no-FF7 que de FF7, puede ser al 60 ó 70 %. Se hizo así para remendar el error cometido con el especial de "The Secret of Blue Water", que fue 100% dedicado a la serie y no quedó muy bien del todo, muy sosete y un royo. Mi intención con este que tenéis ahora es comentar cosas que el jugon iniciado, o incluso medio no supiera, dar un punto de vista diferente al de una revista especializada, el mío, el de un jugador chiflado por esto de los juegos de rol para consola. ¿Por qué realizar una guía exhaustiva si en cualquier revista lo encontráis? No digamos ya si te pones a dar vueltas por internet... Tampoco me he salido mucho, todo lo comentado tiene algo que ver con los juegos de rol, que no he puesto ninguna receta de cómo hacer trufas al chocolate. Noticias de última hora no encontrarás, pero si datos de interés para aquellos que pretendan dedicarse más en serio a la caza y persecución de títulos RPG ya sea de Square o de cualquier otra casa.

A pesar de que todo lo he escrito yo (salvo algo de última hora), muchas han sido las pequeñas colaboraciones, sin su ayuda y su paciencia no hubiese finalizado este proyecto. Gracias a Edu de Otium Center por corregirme algunas de las traducciones (entre otras cosas), al señor J por dejarme escanear algunas imágenes en su casa además de su apoyo en algunos de los documentos, a Jesús por los juegos, al señor S que, aunque no fue del todo fructífero el intento en su ordena mucho de lo que escribí ha aparecido aquí, al señor I por ayudarme a corregir el comentario de Square Europe.

En fin, esto se acaba. Esperemos que te haya servido de algo la lectura del fancine. Cualquier duda, sugerencia, intercambio de material o de ideas que queráis hacer, será bienvenida. La dirección está en la editorial, ya lo sabréis. Por cierto, el comic japonés editado páginas atrás se llama **ChocoChocoBonbon**, un gang comic que he sacado de V-Jump, la revista japonesa que menciono en la página 2.

Sin más que contaros, me despido. Un saludo y hasta otra.

domingo, 18 de marzo de 2001

Fe de erratas:

Dudo mucho que DiGi Cube sea de Square, pero ante la duda...

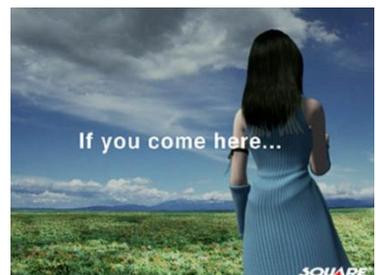
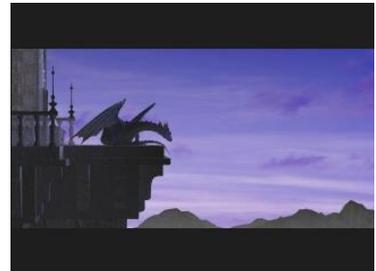
Esperemos que estos errores y otros más no hallan impedido que disfrutes del fancine.

*Última hora!!!:*

*Debido a la subida del precio del fancine, me he visto en la necesidad de mejorar la maquetación para, al menos, contrarrestar el incremento de precio (hacerlo más "bonito", vaya.)*

*Espero que no incomode los cambios hechos a los que ya comprarais con anterioridad el fancine, no han sido muchos pero si significativos. Si es así, mil disculpas.*

No están todos los que son pero son todos los que están. Son capturas de secuencias desde FF4 hasta FF10 (que si no me equivoco, sale esta primavera en Japón) >>>



# Contenidos

## Siracusa nº especial

425 pts

2'55 €

EDITORIAL	2
¿INTRODUCCIÓN A LOS JUEGOS DE ROL?	3
FINAL FANTASY	4
OPINIÓN	7
FINAL FANTASY VII: COMIENZA LA AVENTURA	9
PERSONAJES PRINCIPALES	
Cloud Strife	
Tifa Lockhart	
Aeris Gainsbourg	10
Barret Wallace	
Caith Sith	
Red XIII	
Cid Highwind	11
Vicent Valentine	
Yuffie Kisaragi	12
EL DOBLAJE	13
Nuestra recomendación literaria: DRAGON HALF	14
BANDA SONORA ORIGINAL	15
GUÍA PARA CRIAR CHOCOBOS	16
CURIOSIDADES	18
LISTA MATERIAS DE INVOCACIÓN	25
LISTA MATERIAS MÁGICAS y	
MONSTRUOS MORFEABLES	26
TÁCTICA PARA DERROTAR A LOS ARMAS	27
LISTA HABILIDADES ENEMIGAS	30
SIRACUSA	31
EL RECORTE	32
DE QUÉ PODEMOS PRESUMIR?	35
LO SABIAS? y	
LOS COMBATES	38
¿SON PELIGROSOS LOS VIDEOJUEGOS?	40
EL OVA DE FINAL FANTASY	41
SQUARE	42
SQUARE'S CHRONO SAGA	44
FF7 PARA PC	47
FINAL FANTASY LEGEND 2	48
SQUARE EUROPE MILLENIUM TOUR 2000	49
DESPEDIDA	51

España'01