

デジタル・デビル物語 女神転生/Digital Devil Monogatari Megami Tensei



Portada de la caja original del Famicom

Ficha técnica

Plataforma	Famicom
Título	デジタル・デビル物語 女神転生/Digital Devil Monogatari Megami Tensei
Traducción	Historia de demonios digitales, el renacer de la diosa
Año	1987
Desarrollador	Namcot LTD.
Publicista	Namcot
Numero de jugadores	1
Género	RPG, Monstruos colecciónables, Exploración de calabozos
Precuela	N/A
Secuela	
Elementos	Demonios, Subida de nivel por experiencia, Jugador topografo, Protagonistas fijos,
Origen	Novelas Ligeras

Introducción

Este fue el inicio de una de las sagas más reconocidas en el mundo del RPG, así como uno de los primeros juegos, y el técnicamente primero de todos para Nintendo, sobre monstruos colecciónables. Con un estilo de exploración de calabozos en el que la falta de un mapa fijo hace que el juego consista en un gran laberinto buscando la salida y usando a un par de personajes fijos cuyos nombres no se podrán cambiar en ningún momento.

Al iniciar, se da una muy breve presentación en forma de vídeo como solo era posible en la época de los 8-bits tratando de dar una explicación de la historia. Es bastante corto y la manera de entenderlo es al haber leído las novelas ligeras en las que se basa esta serie que proporcionarían el trasfondo de la historia. No obstante no existe una obligación en leerlos para disfrutar el juego, y sería para los fanáticos de la serie que quieran conocer toda la historia de la serie Megami Tensei.

Cuando se empieza a jugar, se nos muestran los dos protagonistas a los que se les deberá personalizar sus estadísticas iniciales. Seguido apareceremos en una especie de laberinto que tendremos que explorar hasta descender al nivel más bajo para derrotar al jefe del lugar, pero claro ese sería sólo el comienzo ya que iremos pasando por otras ciudades (laberintos calabozos)

Don Gamer Tako

mientras tratamos de guiarnos ya sea por memoria, uso de la magia del mapa (literalmente existe un conjuro llamado mapa) o por el clásico lápiz y papel para crear nuestros mapas del juego y evitar perdernos. A lo largo del juego podremos reclutar algunos de los monstruos que nos encontraremos en el lugar que servirán como nuestros compañeros, subiendo de nivel que les permitirá adquirir nuevos conjuros, así como la posibilidad de fusionar dos de estos monstruos para generar uno más poderoso si se tiene la combinación correcta.

Debido a las limitaciones de la consola y tal vez a ser de los primeros juegos desarrollados por Namco de este tipo, no existe la posibilidad de guardar el progreso del juego. Recurriendo entonces al calvario de los Gamers de antaño, las contraseñas o passwords.

Si bien en su tiempo no fue tan reconocido por no haber sido localizado al otro lado del mar, seguro por la generación de cristal de la época (conocida mayoritariamente como cristianos) por su temática de demonios que según Nintendo podría ofender a un gran sector del continente americano. Hoy día es una de las series más exitosas y para varios es de las favoritas por los fanáticos de los J-RPGs teniendo varios Spin-offs como el Persona y diversas adaptaciones en formato de Manga, Anime e inclusión de algunos de sus personajes en otras series como Smash Bros. o juegos gacha para móviles.

Personajes

Protagonistas

ナカジマ/Nakajima



El protagonista del juego. Un estudiante de preparatoria genio que creó un programa capaz de invocar a demonios en el mundo humano. Como creado del programa “COMP” para invocar demonios, es el único que sabe cómo utilizarlo.

Él es el especialista en el combate físico y la comunicación con demonios.

ユミコ/Yumiko



La protagonista principal. También es una estudiante de preparatoria y resulta ser también la reencarnación de la diosa Izanami. Como tal, posee poderes mágicos y es la que pude usar magia tanto de apoyo, recuperatoria y de ataque tanto dentro como fuera de una batalla.

Como usuaria mágica, tiene un menor repertorio de armas y armadura a su disposición. Sin embargo su magia le permite compensar y es tan importante dentro del equipo como Nakajima.

イザナミ/Izanami



Una de las mayores deidades de la mitología shintoista o japonesa. En esta ocasión ha sido capturada por Lucifer en uno de los niveles más bajos del tercer calabozo o "Mazurka", que bien podría considerarse el infierno considerando el diseño del nivel en el que se encuentra.

Su cooperación es necesaria para completar el juego, y será uno de los puntos más importantes y posiblemente difíciles de completar si no se tiene la información correcta.

Antagonistas

ルシファー/Lucifer

El antagonista principal y jefe final del juego, también producto de la mitología judeo-cristiana. Él



Don Gamer Tako

es quien está detrás de todos los acontecimientos del juego al revivir a las deidades Loki y Seth para continuar con sus planes de domino.

Como jefe final es el enemigo más poderoso de todos y se requerirá de todos los medios disponibles para ser derrotado.

ロキ/Loki



Uno de los antagonistas iniciales y parte de la mitología nórdica. Vuelve con sus deseos de conquista ahora bajo el mando de Lucifer y es el primero de los tres grandes a quien se deben enfrentar los protagonistas, siendo por tal el más débil de los tres. Junto con Medusa está a cargo del segundo calabozo dentro del juego.

セト/Seth



El otro antagonista inicial, parte de la mitología egipcia. Él es el encargado del tercer calabozo y representa un gran aumento en la curva de dificultad, capaz de inflingir un gran daño a todo el grupo, es recomendable enfrentarlo después de recolectar ciertos objetos que facilitarán la lucha contra él.

Mecánica

Al empezar el juego se nos pide personalizar las estadísticas de los personajes principales divididos en cinco categorías: つよさ (vitalidad), ちりょく (inteligencia), こうげき (Ataque), きびんさ (Velocidad) y うん (Suerte). Ambos poseen valores iniciales de cinco en cada categoría y se nos permite agregar 15 puntos entre todos los atributos. Conforme se avanza y derrotan enemigos, se acumularán puntos de experiencia para subir de nivel. Con cada aumento de nivel se permite agregar un punto a los atributos de cada personaje. Algo característico en este juego es que la experiencia es compartida por ambos personajes por lo que siempre tendrán el mismo nivel en todo momento.



ナカジマ マの のうりょくを きめます。
のうりょくに ホーポイントを わりふります。

Distribución de puntos iniciales

También para diferenciar a los personajes, están sus habilidades, puesto que Nakajima es el que es capaz de reclutar, llamar y retirar los demonios que nos pueden acompañar durante el viaje. Siendo también más como un tipo cuerpo a cuerpo debido a que es capaz de equiparse con armaduras y armas de mayor poder físico. Mientras tanto Yumiko es la maga poniéndola en el papel de la curandera y atacante mágica del grupo, pero con una limitante en el departamento físico, por lo que su resistencia al daño es notablemente menor al de Nakajima. En las imágenes de abajo se muestran las pantallas de estadísticas. Nakajima en la izquierda puede tener cuatro espacios para equipamiento, nos indica la cantidad de experiencia acumulada y los objetos clave. Yumiko en el centro tiene tres espacios para equipamiento, nos muestra la cantidad de experiencia necesaria para el siguiente nivel y sus habilidades de magia disponibles. Los demonios en la derecha se muestran sus habilidades mágicas (tres como máximo), puntos de magia máximo y valores en cada atributo.



Nakajima con sus estadísticas.



Yumiko con sus estadísticas.



Un demonio con sus estadísticas

Don Gamer Tako

En caso de la muerte de alguno de los protagonistas, se perderán las capacidades de cada uno hasta que sean revividos. En caso de que ambos mueran, es fin del juego y se debe volver al principio del juego con la mitad de la magnetita, makka y cero gemas, pero se conservan los avances tales como objetos clave y jefes derrotados. También con cada muerte, se muestra al jefe al actual al que se debe derrotar mostrado en la imagen siguiente.



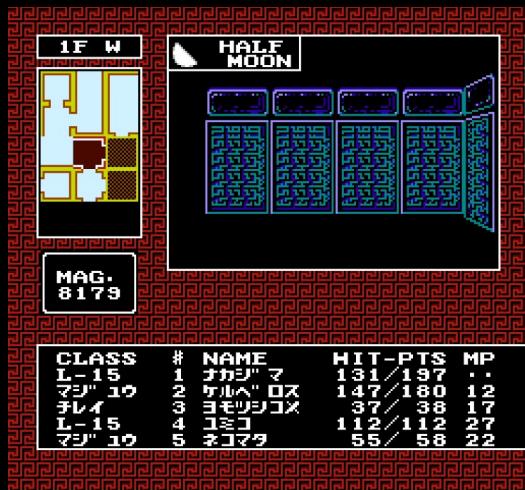
Pantalla de fin de juego cuando se es derrotado.

Es por eso que la capacidad de reclutar demonios es vital para la supervivencia del grupo, y también la manera en que se puede dar algo de personalización al equipo a llevar. Sin embargo los demonios en sí no son capaces de mejorar sus capacidades de manera alguna y tampoco son pueden ser equipados con algún armamento o armadura. También está el hecho de que ellos consumen un elemento del juego, “magnetita”, cuya cantidad es reducida desde nuestro inventario con cada paso que demos. En caso de que la magnetita se agote, los demonios comenzarán a perder puntos de vitalidad con cada paso. Igualmente su adición al equipo no es de manera directa, y existe un mecanismo para administrar a los demonios.

En la interfaz del juego se nos permite cambiar entre dos menús, que es más un desplazamiento sobre la misma interfaz de manera horizontal. En el lado izquierdo se muestra el piso en el que nos encontramos y la cantidad de magnetita actual, y en la parte superior izquierdo se encuentra una luna que es una forma de medir el tiempo, sin embargo solo avanza con cada paso del personaje y afecta ligeramente el comportamiento de los enemigos, concretamente cuando es luna llena o nueva. En caso de luna llena, se vuelven agresivos por lo que no es posible reclutarlos, pero en luna nueva

Don Gamer Tako

son más susceptibles a ser reclutados, siempre y cuando sean de los tipos permitidos. En el lado derecho es el menú principal donde podemos usar el COMP, magia, gemas o ver el estado de los personajes y demonios del grupo. En la parte inferior nos muestra nuestro equipo actual con sus puntos de vitalidad y magia actuales, así como los demonios activo en el equipo.



Interfaz principal. Presionando el botón "B", se recorre el menú entre izquierda y derecha

Para poder adicionar demonios al grupo, primero se debe entrar en combate con uno, luego seleccionar el menú “COMP” seguido de la opción de “hablar” (はなす). Esto entablará conversación con el demonio a lo cual de una serie de libretos predeterminados, se nos proporcionarán opciones con respuesta sí ó no. Igualmente no todos los demonios son reclutables y se limitan a ciertos tipos y también dependiendo de nuestro nivel al momento de reclutar. En la mayoría de los casos, se pedirá un tipo de pago que puede ser makka (dinero), magnetita o gemas. Algunos pueden ser persuadidos por conversación sin pago alguno, generalmente si son de un nivel mucho menor al nuestro y son el último restante de un grupo. Sin embargo esto no es todo, pues luego de que este se decida a unirse al jugador, se debe adicionar al equipo por medio de la opción “COMP”, disponible dentro o fuera de una batalla, a excepción de ciertos pisos donde su uso está bloqueado. Pero eso no es todo, pues aparte se solicita pagar en makka para que el demonio sea agregado al grupo actual. El total de demonios que se pueden acompañarnos, es de siete en total con cuatro en el grupo activo y el resto en “la banca”. En la imagen de abajo están los pasos para reclutar.



Inicio de plática



Demonio solicitando tributo



Negociación exitosa, demonio se une

Si bien no se pueden mejorar los demonios, existe la posibilidad de obtener uno de mayor poder por medio de la fusión de dos y estos a su vez sean de tipos compatibles y no superen el nivel del jugador. También es importante recalcar que los demonios no pueden usar sus habilidades fuera de una batalla, por lo que Yumiko será la mayor curandera del grupo sin importar los demonios que poseamos. Por lo que la combinación de demonios o una tabla de fusiones son muy importantes para poder prepararse adecuadamente.



El Jakyou no Yakata, es donde se pueden hacer fusiones y resucitar personajes



Antes de hacer una fusión, siempre se mostrará el demonio resultante



La fusión al finalizar

Un punto negativo sería los encuentros aleatorios, pues estos están descontrolados ya que podemos enfrentarnos contra un grupo diferente justo después de terminar con uno, y por si fuera poco, los puntos de experiencia, makka y magnetita no se otorgan si no se eliminan a todos los grupos que aparezcan de manera seguida, con los ocasionales grupos grandes de hasta 8 enemigos (con un potencial de hasta tres grupos seguidos con un total de 24 demonios en total por batalla) y por supuesto también suelen ocurrir

encuentros a un solo paso de distancia. Es notable que existen ciertos demonios que son capaces de reducir el nivel actual de forma permanente, un factor bastante frustrante que puede hacer desistir a muchos jugadores.



Interfaz durante una batalla

Como se mencionó, es un tipo RPG de exploración de calabozos, o en inglés “Dungeon Crawler”, que fue bastante exitoso en las PCs en el cual se tiene el objetivo de explorar cada pasillo en busca de trampas, cofres, personas, enemigos especiales, objetos, pasadizos secretos, etc., dependiendo de cada juego hasta completar la meta final en específico. Por supuesto que en esos tiempos la capacidad computacional era muy limitada por lo que la existencia de mapas era prácticamente nula y hubo una característica especial en el género, que fue la vista en primera persona que servía como una experiencia de inmersión mucho antes de la realidad virtual. Si bien hoy día es bastante tedioso el tener que memorizar el camino o volvemos cartógrafos y usar el lápiz y papel para dibujar nuestros mapas para evitar perdernos, y si se quiere ser más detallista, anotar los puntos de interés y eventos de cada paso dado. Hoy día nadie parece tener tiempo (paciencia) para eso, lo cual puede ser un punto divisorio entre los gamers de antaño y los contemporáneos. Si bien existe una habilidad mágica desde el inicio que despliega un minimapa en el lado izquierdo de la pantalla, esta es temporal y representa un gasto de los puntos de magia, pero el mayor defecto sería el que no siempre funciona y resulta en un gasto de valiosos puntos de magia que se podrían usar para vencer a un jefe o restaurar la salud de los integrantes del grupo.

Una gran parte del juego se debe explorar en busca de información para poder proseguir. Concretamente existen artículos que son esenciales para proseguir, con el gran defecto de que hay algunos puntos donde si no se realizan las acciones en el orden correcto y en ese preciso instante, se

Don Gamer Tako

llega a un fin del juego definitivo en el cual es necesario reiniciar el juego. Ese problema es un error de diseño definitivo, ya que la acumulación de experiencia es imperativa para el progreso. Requiriendo de grandes cantidades de tiempo.



Ciertos NPC te darán información sobre como avanzar



Existen los cofres que pueden tener makka, una gema o un demonio



Por un módico precio, este viejo recuperará la salud y magia de un personaje

Considerando la percepción que se tenía sobre el público de occidente respecto a un desprecio por una alta dificultad con los videojuegos y a un mayor interés en la acción. Es muy seguro que esto también influyó a que se optaría por no localizar el juego internacionalmente.

Se puede resumir este juego como uno RPG de exploración en primera persona con una dificultad muy alta y gran cantidad de escalado de niveles para una larga duración y bastante limitado en la recolección de objetos. Con una historia no muy presente en el juego. Demonios quieren conquistar el mundo, dos jóvenes deben detenerlos con la ayuda de otros demonios y el mero malo es el mismísimo Lucifer.

En lo personal, sólo a aquellos que gusten mucho de la serie o anhelen juegos de antaño y tengan mucha paciencia, son los que podrían disfrutar de este juego. Para la mayoría sería una experiencia que vale la pena saltarse.



Pantalla de inicio

Después del botón start

El vídeo de introducción nos dice que Nakajima fue capaz de crear un programa de invocación de demonios del cual salieron Loki y Seth deseosos de conquistar el mundo humano, pero fueron detenidos por Nakajima con la ayuda de Yumiko. Sin embargo ahora los demonios volvieron bajo el mando de Lucifer quien ha resucitado a Loki y compañía para continuar con los planes de conquista. Seguido la pantalla de inicio con las opciones start o continue.

Lo primero que se pide es distribuir los puntos de atributo para ambos personajes. Acto seguido se ven a Nakajima y Yumiko entrando en una especie de pirámide para luego cambiar a una perspectiva en primera persona. Si revisamos el menú izquierdo, nos indicará que nos encontramos en el octavo piso. Este piso es totalmente pacífico y no entraremos en batalla. Sería como la aldea inicial donde podemos comprar equipamiento, recuperar por completo el estado de cualquier integrante del grupo por un precio, resucitar a algún miembro muerto, fusionar demonios y obtener un poco de información hablando con los habitantes.



Y así empieza

Encontrando un guardia que simplemente nos dará un aviso de que más adelante se encuentran los monstruos, estaremos frente a un cuadro que nos lleva un piso abajo. A partir de aquí nos encontraremos con los demonios del juego y comienza el rumbo, y conforme encontraremos pistas en los muros, recibiremos cierta información sobre la trama, como que el **Minotauro** controla el lugar donde nos encontramos o que la magia de **Lucifer** es la que generó todo el edificio. Por tal primer objetivo es derrotar al jefe del lugar, el **Minotauro**, algo curioso es que siempre que muramos, nos aparecerá el jefe objetivo actual burlándose, sirviendo como pista de a quien debemos derrotar en este momento para poder proseguir. El **Minotauro** se encuentra en el piso más bajo, o piso uno, y en dicho piso, el mapa se extiende más que en los siete anteriores. Una vez derrotado, recibiremos una orbe que nos dará acceso al elevador, permitiéndonos ir de piso en piso de forma instantánea sin tener que ir de regreso hacia las escaleras. Dirigiéndonos hacia el este nos toparemos con el **corredor de Valhalla**, que sería como el segundo calabozo, en este mismo corredor en la parte norte, se encuentra la segunda tienda para actualizar armas y armadura. Este calabozo rodea por completo a la segunda ciudad, la ciudad del cielo, sin embargo no tendremos acceso a esta porque unos guardias no nos permitirán el paso, salvo uno llamado **Garu** el cual perdió su escudo en el piso tres, cuya habitación solo tenemos acceso después de derrotar al **Minotauro**. Entrando en la ciudad nos encontraremos con enemigos y una vez más estará conformado por diferentes pisos, siendo en esta ocasión el piso más alto donde se encontrará el jefe del lugar, **Medusa**, a lo cual nos encontraremos con algunos habitantes petrificados.



Primer jefe, Minotauro

Para derrotar a **Medusa** se recomienda antes obtener un objeto llamado la **estatua de Tabasa**, localizada en el piso dos que nos volverá inmunes a su petrificación, también existen otras medusas que son como sub-jefes y por tal escasas. En esta misma ciudad también nos encontraremos con el capitán que nos puede transportar a los otros dos calabozos restantes, así como también la tienda y el lugar de recuperación, pero estos estarán disponibles después de la muerte de Medusa, y a su muerte también nos podemos encontrar con un NPC despetrificado que nos dará un objeto que hará a todos los guardias de la ciudad susceptibles a dejarnos acceder desde cualquier punto hacia la ciudad.



Aprendan la diferencia. Izquierda es una lacaya, la reina es la de la derecha. Ambas pueden endurecer a tus miembros.

Siguiendo en el corredor del Valhalla, se encuentra una tienda que solo acepta **Ametista** (esta misma tienda también estará disponible en los demás

Don Gamer Tako

calabozos) y tiene en venta a cuatro objetos de los cuales dos son esenciales para terminar el juego (el collar de Ares [“アレスのくびかざり”] y la magatama del cielo [てんのまがたま]). Desafortunadamente la amatista se encuentra en ciertos puntos específicos y se puede transportar una unidad únicamente, por lo que es forzado realizar mínimo dos viajes en total. Al final, existen ciertos lugares que son accesibles con la orbe tirada por Medusa.



Mercado negro



Amatista



El capitán de la ciudad del cielo

Con la orbe y la muerte de medusa, el ambiente dentro de la ciudad del cielo cambiará a uno más colorido y se podrá explorar todo el piso dos de la ciudad, donde en la parte inferior es recomendable visitar ya que se puede encontrar la tienda y el anciano curandero. En ese mismo piso también se puede encontrar a un NPC que nos entrega un objeto que nos permitirá entrar a la ciudad desde cualquiera de las tres entradas, y al capitán de la ciudad que puede transportar toda la ciudad en tres puntos: Valhalla, Mazurka y Anfini a los cuales se ingresa al salir por el piso uno de la ciudad. Igualmente se debe buscar a un demonio capturado llamado Rick quién al ser liberado, entrega un objeto necesario para terminar el juego, además de unirse al grupo con su verdadera forma, Lashkmi, con lo cual se puede proseguir al siguiente paso. Derrotar a Loki quien se localiza en la dirección este del primer piso del Valhalla pasando una zona “iluminada” que evita ver el mapa y la vista dificulta orientarse. Al salir de esta área a través del camino correcto, se llegará a un pasillo que lleva a un único camino y al final se encontrará a Loki. Luego de su derrota se obtendrá otra orbe, el grupo es transportado instantáneamente hasta el punto más al sureste del mapa que conecta directamente al siguiente calabozo.



Rick capturado. Liberalo y obtén una amiguita.



Pasando este laberinto luminoso, está



Loki con su fabulosa cabellera



Después de derrotar a Loki, se es transportado hacia este punto

El siguiente calabozo es Mazuruka con otro gran incremento en la dificultad así como estar dividido en dos torres: este y oeste. Después de Loki, se nos transporta a la entrada de la torre oeste, pero también es posible ingresar a este lugar desde la ciudad del cielo pidiéndoselo al capitán quien nos transporta a la torre este. En este calabozo se encuentra la diosa Izanami atrapada y para liberarla, es necesario seguir una serie de pasos bastante largo. En primer lugar se deben obtener dos objetos: el ぎんのレリーフ (relieve de plata) y la ラトスのぞう (estatua de Latos).

El primer objeto se obtiene en el piso ocho de la torre este en la zona en la zona sureste dentro de un laberinto de luz, por lo que es necesario contar cada paso y dirección tomada con el fin de encontrar a Gaia. Una vez encontrado, este nos demandará pagarle en Makka una cantidad que parece variar, pero por lo general puede costar todo el Makka que poseamos en ese momento. El segundo objeto se encuentra en el piso cinco en la zona noreste y se requiere de usar el collar de Ares para intercambiarlo y evitar activar una trampa.



Gaia.



La estatua de Latos

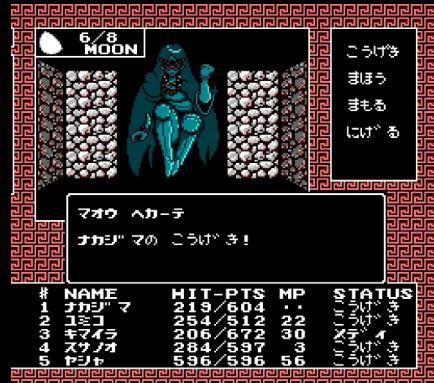


Cambio por el collar de Ares para evitar una trampa. Parece familiar

Teniendo ambos objetos, el siguiente paso es derrotar al siguiente jefe Hecate escondido en el piso tres. Como requerimientos, se debe abrir una puerta oculta que está mostrada como un muro con un hueco que es rellenado con el relieve de plata. Para ello se debe usar la magia "mapa" mientras el grupo activo está integrado únicamente por Nakajima y Yumiko, que provocará que los personajes inserten dicho objeto y se muestre un camino que llevará directamente a Hecate, quién es invisible hasta que el grupo utiliza automáticamente la estatua de Latos. Luego de derrotar a Hecate, se debe proceder a los pisos más bajos, y siguiendo el patrón, los elevadores están disponibles para uso con la derrota del jefe. En este caso se debe proceder a los pisos subterráneos que parecen ser el infierno, lugar en el cual la salud de todos los integrantes activos reducirá con cada paso.



El muro especial.



Al principio no lo veías, pero ahora sí lo ves. Hecate

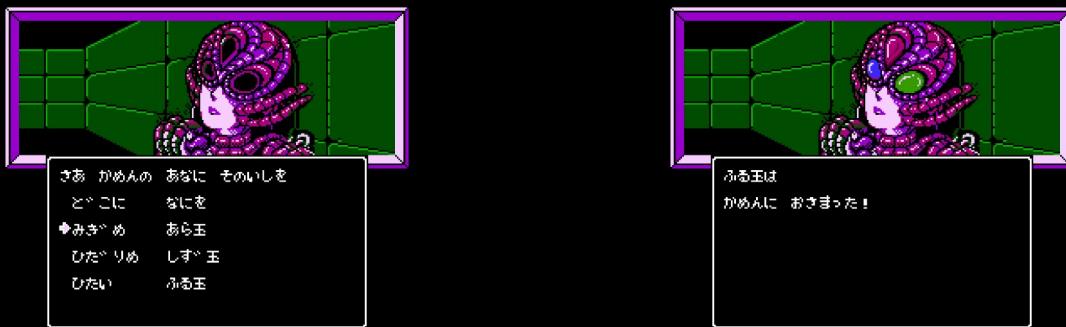


¿El infierno?, ¿Una caverna?,
¿Entrañas?.

El siguiente objetivo es encontrar a Izanami, quién se encuentra en el piso subterráneo dos en el extremo este. En este mismo piso también se encuentra una tienda para actualizar todo el armamento. Para liberarla, es necesario usar las orbes obtenidas de: Minotauro, Loki y Hecate. Dicho orden es:

1. ひたい(frente) con la orbe rugosa(あら玉).
2. みぎめ(ojo derecho) con la orbe silenciosa(しず玉).
3. ひだりめ(ojo izquierdo) con la orbe antigua(ふる玉).

Una vez liberada, esta entregará otro objeto que evitará que se pierdan puntos de vida al caminar en los pisos subterráneos de Mazuruka.



Este es un punto clave que puede hacer al jugador abandonar el juego

Lo siguiente es encontrar un tele transportador en el primer sótano que nos lleva a una zona aislada del mismo en el lado noreste para de ahí llegar a una escalera en dirección hacia arriba a otra zona aislada en el primer piso y de ahí a otra escalera hacia arriba para llegar al segundo piso donde se encuentra un gran pasillo que atraviesa todo el mapa desde norte a sur, en el cual al final en el sur, se encuentra otro sub-jefe, Purusukushi, quién suelta un objeto muy útil contra Seth. En este mismo piso también se encuentran un artículo importante para terminar el juego, sin embargo no es posible obtenerlo hasta derrotar a Seth. Lo que se debe hacer es bajar por una escalera que esta por la parte central este y de ahí obtener un objeto que parece un insecto en una botella, Rusu. Con Rusu en mano, se debe volver a donde se encontraba Purusukushi y bajar por la escalera que está casi al instante. Esto nos lleva directamente a la zona donde se localiza Seth. Para llegar a el se debe pasar por una especie de habitación en estructura de caracol que está en otra zona iluminada por lo que es importante tener en mente los pasos dados para ubicarse (por lo general si se llega a una pared, solo se debe girar izquierda para adentrarse y derecha para salir según la dirección general). Al llegar a un cierto punto al interior del “caracol”, Rusu nos informará que hay un pasadizo secreto y como con Hecate, se debe usar la magia “map” que permitirá adentrarse más al fondo y llegar hasta Seth.



Rusu en una botella.

Este caldero tiene la gema del dragón blanco.

Buscando a Seth, esta será la mejor pista para saber a donde ir

Luego de derrotar a Seth queda Lucifer, pero antes se pueden obtener el mejor armamento explorando los anteriores calabozos, sin embargo lo más importante es ir al piso 4 del palacio Anfini para hablar con cierto NPC para después regresar a la misma zona donde Purusukushi estaba y con el brazalete de Rick se obtiene la gema del dragón blanco que evitará que Lucifer recupere su salud durante la batalla. Teniendo todo el mejor equipo que uno pueda conseguir, solo queda ir en busca de Lucifer quien se encuentra en el piso más alto del palacio. Derrotándolo significa el fin del juego y una muestra de paciencia ya que no es un recorrido corto llegar hasta él ni todos los anteriores calabozos. En cualquier caso, al final se muestra el vídeo estilo famicom con la trillada imagen de los protagonistas viendo hacia el horizonte mientras en el fondo se muestran sus rostros.



Finalmente todo se reduce a esta imagen

Elementos de mecánica de juego introducidos

Descripción	Límites
Fases de la luna	N/A
Experiencia compartida entre los dos protagonistas	N/A
Catedral de las sombras	N/A
Contraseña para continuación	N/A
Mapa por medio de magia	N/A
Makka	65,535
Magnetita para mantener la salud de los demonios aliados	9,999
Gemas	99
Reclutamiento de demonios por plática	N/A
Estadísticas fijas de demonios reclutados	N/A
Total de compañeros	9
Integrantes máximo en equipo actual	5
Magia fuera de batalla	Solo Yumiko

Tabla niveles

Nivel actual	Exp. Para sig. nivel	Exp. Total
1	20	0
2	30	20
3	50	50
4	80	100
5	120	180
6	170	300
7	230	470
8	300	700
9	380	1000
10	470	1380
11	570	1850
12	680	2420
13	800	3100
14	930	3900

Don Gamer Tako

15	1070	4830
16	1220	5900
17	1380	7120
18	1550	8500
19	1730	10050
20	1920	10780
21	2120	12700
22	2330	14820
23	2550	17150
24	2780	19700
25	3020	22480
26	3270	25500
27	3530	28770
28	3800	32300
29	4080	36100
30	4370	40180
31	4670	44550
32	4980	49220
33	5300	54200
34	5630	59500
35	5970	65130
36	6320	71100
37	6680	77420
38	7050	84100
39	7430	91150
40	7820	98580
41	8220	106400
42	8630	114620
43	9050	123250
44	9480	132300
45	9920	141780
46	10370	151700

Don Gamer Tako

47		
48		
49		
50		