

STELLA GLOW

The title 'STELLA GLOW' is rendered in a large, stylized, black serif font. The letter 'S' is uniquely designed as a sword hilt with a crossguard. The letter 'O' is replaced by a blue, glowing mechanical gear. The background of the entire image is a detailed illustration of a fantasy city at night, with various buildings, streets, and a large clock tower visible in the distance.

MINIGUÍA
EN ESPAÑOL

A central illustration featuring a group of anime-style characters. At the top, a character with long white hair and a black hat with a crown-like ornament holds a long, thin staff. Below her, a character with blonde hair and a green and white outfit is visible. In the center, a character with black hair and a red and white outfit is prominent. To the right, a character with red hair and a blue and white outfit is shown. In the foreground, a character with dark hair and a red and white outfit is holding a large sword. The characters are surrounded by various mechanical and magical elements, including gears, a clock, and a small black cat-like creature.

GlowTranslations

The text 'GlowTranslations' is written in a stylized, light blue font. A small, pink, pig-like character is integrated into the letter 'o' of 'Glow'.

Esta mini guía ha sido creada por **Darkmet98** y **Xppancho** por fans para fans.

Las imágenes del documento pertenecen al videojuego **Stella Glow**, que es obra de **SEGA** y sus **afiliados**.

Las capturas realizadas pertenecen a la traducción al español de **Stella Glow** hecha por **GlowTranslations**.

Esta guía es un contenido gratuito proporcionado por **GlowTranslations** a sus fans para resolver dudas sobre el juego, si lo has comprado en algún lugar, significa que te han estafado, contacta con nosotros y resolveremos esa incidencia con el estafador.

Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



ÍNDICE

- [Consejos para los tiempos libres](#)
- [Finales](#)
- [Consejos para varios capítulos](#)
 - a. [Capítulo 8](#)
 - b. [Capítulo 10](#)
 - c. [Capítulo X](#)
- [Spoilers y curiosidades](#)

CONSEJOS PARA LOS TIEMPOS LIBRES



Normalmente, en los tiempos libres, puedes realizar diversas acciones para pasar el tiempo:

- Relaciones con tus compañeros.
- Trabajos a tiempo parcial.
- Explorar tu entorno.
- Armonizar con las brujas.
- Dormir.



Lo aconsejable para avanzar correctamente en la historia, **es relacionarte con tus compañeros**, ya que, gracias a esas acciones, **puedes desbloquear el final verdadero** (explicado en el siguiente apartado) y **desbloquear los finales de cada personaje al finalizar el juego**.

Hay personajes más importantes que otros en lo que respecta a la historia del juego, por lo que recomendamos tratar de subir afinidad con:

- Las brujas.
- Klaus (explicado en el siguiente apartado).
- Rusty.
- Giselle.

Una vez que hayas subido tu afinidad con los personajes disponibles y no puedas hacer nada, **la mejor acción que puedes realizar** es trabajar a tiempo parcial.

Los mejores sitios que puedes ir para trabajar a tiempo parcial son:

- Armería de Bianca.
- Taller de Franz.



Ya que te ofrecen descuentos, te dan materiales para refinar orbes y dan bastante dinero, puedes ahorrar bastante dinero a la hora de comprar objetos, armas, orbes o refinar orbes.

Lo peor que puedes hacer a la hora de usar tu tiempo libre, es explorar y dormir.

Lo que te dan por explorar son objetos que puedes comprar y/o conseguir tras derrotar un enemigo y pocas veces te dan un accesorio útil, ya que el porcentaje de conseguir algo interesante es bastante bajo.

Y dormir, obviamente es derrochar todo el tiempo disponible.

FINALES



Cada personaje que permanece en tu plantilla tiene un final distinto, este final es posible verlo al terminar el juego y haber completado el 100% de afinidad con el personaje en cuestión. (O sea, hacer todos los «Tiempos Libres»).

Sólo es posible ver 1 final al terminar el juego (*), por lo que si tienen a más de 1 personaje con la afinidad al 100% es recomendable guardar antes del golpe final al jefe final si quieren ver otro distinto.

Además de cada final de los personajes, el juego tiene un final principal (va antes de los finales de cada personaje)

- Final verdadero (Bad ending)
- Final feliz (Good ending)

Es muy importante ver los dos finales, ya que ocurren cosas distintas y muy importantes para enterarte completamente de la historia.

Nota: En el apartado «Spoilers y curiosidades» explicamos por qué le hemos dado esos nombres.

Los pasos para llegar al «Final feliz» son los siguientes:

- Subir la relación con Klaus hasta el segundo nivel **antes del capítulo 8**. (Klaus aprenderá la Habilidad «Escudo Mágico» cuando llegue a ese nivel).
- Si el punto anterior se cumple, cierto personaje se unirá a la historia en el capítulo 10.
- En la Batalla Final, en mitad de la pelea un personaje hará una petición a Alto. Hay que negarla. (No aceptarla).
- Si llegado a la batalla final no se hace esta pregunta es porque no se ha cumplido el punto 1 y no podrán ver el «Final feliz», tendrán que jugar de nuevo el juego en «Nueva Partida+» y subir la relación de Klaus.

Los pasos para llegar al «Final verdadero» son los siguientes

- (Opcional) No subir la relación con Klaus al segundo nivel (Esto es opcional, ya que subiéndolo al segundo nivel puedes ver ambos finales).
- En la Batalla Final, en mitad de la pelea un personaje hará una petición a Alto. Hay que aceptarla. (No negarla).

Cabe destacar que es imposible llegar al final de todos los personajes jugando el juego solo una vez, es necesario terminar el juego para acceder a la «Nueva partida+» y conseguir 9 ranuras de tiempo libre (además de otras ventajas que ya descubrirás).

(*) NOTA: Nosotros hemos agregado contenido eliminado, después de ver el final feliz, aparecerá una escena que estaba eliminada del juego mostrando otro final inédito, pero esto os tocará descubrirlo.

CONSEJOS PARA VARIOS CAPÍTULOS



Capítulo 8

Al cantar el Anthem, en la batalla contra los ángeles, en la cual el objetivo es escapar de ellos. Lo mejor para este caso es mover a todos los personajes a las esquinas para evitar ser golpeados y morir en el intento.

Capítulo 10

En cierta parte de la historia, hay un enfrentamiento de las brujas «antiguas» con las nuevas. En esta batalla se recomienda encarecidamente llevar a algún personaje con el orbe que permite robar cosas, esto para poder obtener sus armas y que la batalla final no sea tan complicada.

Capítulo X

La Batalla final (tanto del final verdadero y final feliz) es, por lo menos, unas 20 veces más difícil que una batalla normal, lo mejor es llevar objetos curativos, a Lisette, Hilda y a Sakuya.

SPOILERS Y CURIOSIDADES



- Hemos denominado así los finales debido a como finalizan:
 - En el «Bad ending» como «Final verdadero» se muestra como **Sense Data** habla con **Marie** acerca de que ella es una princesa en un lugar desconocido, además de cuando te echa el sermón de que todos pueden sobrevivir (mentira), comenta que su existencia ocurre en otra historia. Obviamente eso muestra que puede continuar el juego en otro título (¿Stella Glow Zero o Stella Glow 2?).
 - En el «Good ending» como «Final feliz» tras acabar la historia que cuenta Lisette a los niños, aparece una imagen final diciendo «FIN» como que finaliza la historia, no ocurre nada más
- En el juego hemos encontrado bastante contenido eliminado, y tras analizarlo, hemos llegado a la conclusión de que el juego era originalmente más largo y con una historia distinta a la mostrada. Había orbes y objetos que no se usaban en el juego, además de que hemos encontrado un final oculto que es el de Ana, lo hemos traducido del japonés al español y lo hemos incluido si consigues superar el «Final feliz». Eso nos indica que la historia hubiera sido de manera distinta si Image Pooch no hubiera quebrado y SEGA no hubiera manipulado la historia para lanzar el juego lo más pronto posible.
- El juego está muy mal optimizado, en la fase de traducción hubo muchísimos pantallazos negros de error por overflows de superar el límite de un carácter en los textos de todo menos los cuadros de dialogo de los personajes, si haces un contraataque a un enemigo que ha muerto anteriormente, el juego muestra un pantallazo negro de error, imágenes muy grandes (la de los fondos y artes visuales, por ejemplo) que ralentizan la carga del juego, etc...