

# deltarune

## Inicio

Deltarune es un videojuego de rol desarrollado por el creador independiente estadounidense Toby Fox. El jugador asume el control de un humano llamado Kris en un mundo donde los monstruos habitan la superficie terrestre. Junto a su compañera de clase, Susie, Kris cae en un lugar denominado "Mundo Oscuro" (Dark World), donde conocen a Ralsei, quien les revela que son los héroes destinados a restaurar el equilibrio del mundo. A lo largo de su aventura, se encuentran con diversas criaturas conocidas como "Darkners" mientras buscan sellar la fuente oscura. El sistema de combate es por turnos e incorpora elementos de "bullet hell", permitiendo al jugador resolver los encuentros de manera pacífica o mediante la confrontación. El primer capítulo fue lanzado el 31 de octubre de 2018, seguido del segundo el 17 de septiembre de 2021. Los capítulos tres y cuatro están programados para un lanzamiento conjunto en 2025. El juego está disponible en plataformas como Microsoft Windows, macOS, Nintendo Switch y PlayStation 4. Aunque comparte personajes con Undertale, Deltarune se desarrolla en un universo diferente. La recepción crítica ha sido mayormente positiva, destacando su banda sonora, personajes y sentido del humor.

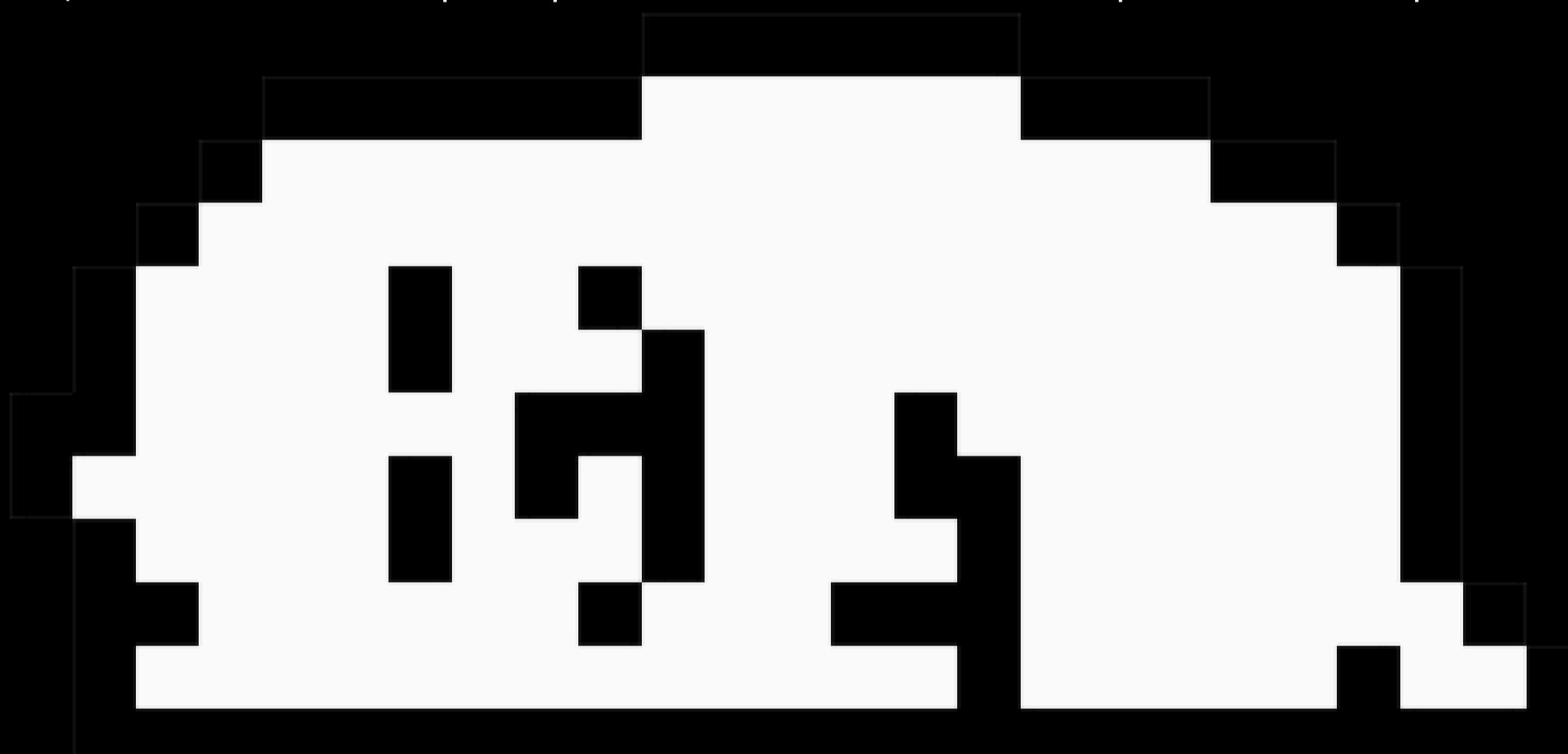
## Capítulos:

Para ver información sobre cada capítulo de Deltarune, haz click en sus respectivos nombres:

- Capítulo 1: The Beginning
- Capítulo 2: A Cyber's World

## ¡EXTRA!:

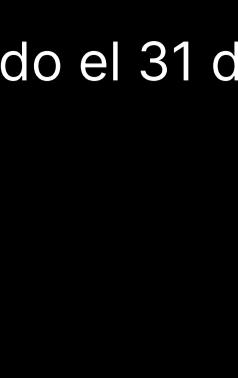
Si te quedaste con ganas de más, al hacer click en el perro podrás ver la música sin usar que fue rechazada para el capítulo dos del juego ;)



**Sé que es muy grande, pero dejálo descansar, está cansado el pobrecito ;)**

También puedes hacer click en la siguiente imagen para poder ver las preguntas más frecuentes (también conocido como el FAQ):





El Capítulo 1 de Deltarune, también llamado The Beginning es la primera aventura en este juego. Fue lanzado el 31 de Octubre de 2018 y nos introduce a los aspectos principales y más importantes del juego.

## HISTORIA:

### Inicio

Al comenzar el juego, la introducción nos invita a crear un personaje, darle un cuerpo y una mente, luego nombrar al envase y dar el nombre del creador (el jugador, nosotros). Sólo para que al final, nuestra creación sea descartada, diciendo que "Nadie decide lo que es en este mundo", y despertamos en el cuerpo de Kris. Su madre, Toriel, nos dice que ya se está haciendo tarde y que hay que ir a la escuela, abre las cortinas y sale de la habitación.

Podemos revisar la casa de Kris, al salir de ella, subiremos al auto de Toriel, mientras arrancan, empieza a sonar la música, y Toriel se pregunta si Asriel disfrutará de este pequeño pueblo después de haber estado en la universidad. Durante el camino a la escuela podemos ver a varios personajes que conocemos de Undertale. Entramos a la escuela, Toriel nos da un abrazo de despedida, y vamos al salón de Alphys.

Alphys nos dice que estaban haciendo grupos para el próximo proyecto, y nos pide que busquemos a un compañero. Sin embargo, todos en el aula ya tenían un compañero de equipo, así que Noelle pregunta si se puede hacer un grupo de tres, para no dejar a Kris de un lado. Antes de que Alphys pueda responder, llega Susie, y es puesta como compañera de Kris inmediatamente. Como ya todos tenían un compañero, Alphys va a comenzar la clase. Al ver que no tiene tiza, la clase no puede comenzar aún. Noelle dice que quedó algo de tiza en el Armario de Suministros. Ya que Susie fue la última en llegar, Alphys le manda a buscar la tiza. Desde pronto vemos que Susie es una persona violenta e intimidante, se va del aula cerrando la puerta de un golpe. Alphys también le pide a Kris que vaya con Susie a buscar la tiza. Al salir del aula, Susie se come una tiza, volteá y se da cuenta de que Kris lo vio. Susie le pregunta si no vio nada, pero no recibe respuesta. Entonces, ella golpea a Kris contra los casilleros, lo amenaza con comerse su cara, decide no hacerlo porque piensa que su madre (Toriel) es alguien buena y sería doloroso para ella tener que enterrar a su hijo.

Después de eso, van los dos al Armario de suministros. Cuando abren la puerta, todo oscurece. Ambos retrocedieron un poco asustados, pero luego entran al armario. Está totalmente oscuro y no hay paredes. Después de buscar en vano el interruptor de luz, Susie decide que no valía la pena buscar la tiza. Cuando ambos estaban a punto de salir del armario, el suelo desaparece y caen al Mundo Oscuro.

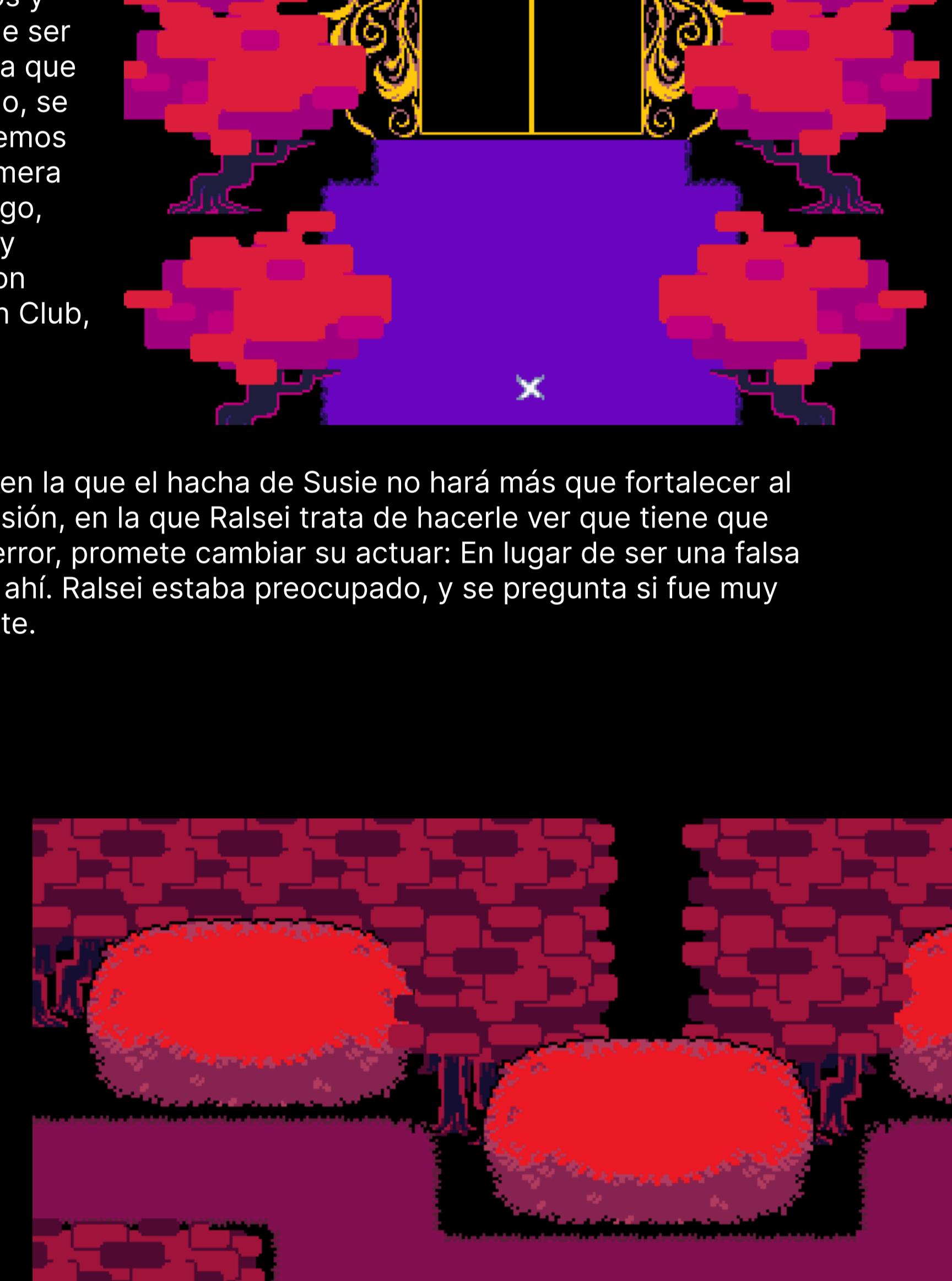
## Localizaciones:

- Mundo Oscuro
- Field
- Forest
- Card Castle
- Hometown
- Curiosidades

## Mundo Oscuro

Cuando Kris despierta, su apariencia ha cambiado drásticamente. Después de explorar un poco este extraño lugar, nos encontramos con Susie en una habitación llena de montículos extraños. Avanzan juntos y en la siguiente habitación, alguien comienza a atacar con muchas espadas (↑), después de huir de ahí, llegamos a lo que parecía un pueblo abandonado. Al frente había un castillo y cuando entramos, una voz silenciosa nos da la bienvenida. Una persona encapuchada nos quiere contar una leyenda. Al decirle que sí, nos cuenta...

"Hace mucho tiempo, una leyenda fue susurrada entre las sombras. Era una leyenda de esperanza. Era una leyenda de sueños. Era una leyenda de Luz. Era una leyenda de Oscuridad. Esta es la leyenda, de la RUNA DELTA."



Durante milenios, los seres de la luz y los seres de la oscuridad vivieron en balance otorgándole paz al mundo, pero si esta armonía llega a romperse, una calamidad terrible ocurrirá. El cielo se volverá oscuro y la tierra comenzará a agrietarse, y con las últimas fuerzas de su corazón, la Tierra dará su último respiro. Solo entonces, brillando con esperanza, tres héroes aparecerán al borde del mundo. Un humano, un monstruo y un príncipe de la oscuridad, serán los únicos capaces de sellar las fuentes y desterrar el paraíso del ángel, y solo entonces, el balance será restaurado y el mundo salvado de la destrucción.

Hoy, la fuente de la oscuridad, el géiser que le da forma a este mundo, se mantiene alto en el centro del reino. Pero recientemente, otra fuente ha aparecido en el horizonte, y con ella, el balance de la luz y la oscuridad, comienza a fallar.

Al terminar de contarnos la leyenda, nos dice que nosotros somos los elegidos, y que tenemos que ir a esa fuente oscura para sellarla y mantener el equilibrio del mundo. Susie cree que es mentira, y dice que realmente no le importaría si el mundo es destruido.

Entonces, Lancer interrumpe y peleámos contra él, tras derrotarlo, ya sea por las buenas o por las malas, se va del castillo. Entonces la persona encapuchada nos revela su identidad, es Ralsei, el príncipe de este mundo oscuro. Como a Susie realmente no le importa nada de esto, decide ir por su cuenta para regresar a la escuela.

Ralsei acompaña a Kris desde ese momento, y van a buscar a Susie, para ir a sellar la fuente y salvar el mundo. Después de salir del castillo e ir hacia la derecha, llegaremos a una sala con un maniquí, entonces Ralsei nos invita a hacer un entrenamiento de batalla. Después, llegamos a una enorme puerta dorada con la Runa Delta dibujada encima. La puerta está abierta, y después de cruzarla, nuestra aventura comenzará de verdad.

## Field

Al otro lado de la puerta, nos espera un campo con una apariencia muy distinta al oscuro castillo que dejaron atrás, con la puerta eternamente cerrada. A lo largo del campo nos encontramos varias veces con Lancer y varios enemigos a los que tendremos que enfrentarnos. Ralsei nos pide que seamos pacíficos y dice que estamos en un mundo donde no es necesario luchar, que hay que ser buenos para tener un final feliz. Nos encontramos con Susie en una puerta que había que abrir resolviendo un puzzle. Aunque realmente no quería hacerlo, se une a nuestro equipo. En batalla, ella únicamente atacará, por lo que debemos advertir a los enemigos y evitar que salgan lastimados. Después de la primera batalla en la que luchamos los tres, se encuentra la primera tienda del juego, llevada por Seam. Después de otro encuentro con Lancer, varias batallas y puzzles, llegaremos al Gran Tablero. En mitad de este, en un encuentro con Lancer, podemos darle un nombre al equipo. Las opciones son Lancer Fan Club, The \$!\$ Squad y The Fun Gang.



Al final del Gran Tablero, tendremos que enfrentarnos a K. Round, batalla en la que el hacha de Susie no hará más que fortalecer al enemigo. Terminando el combate, Ralsei y Susie tendrán una fuerte discusión, en la que Ralsei trata de hacerle ver que tiene que comenzar a actuar como la heroína que debe ser. Susie da cuenta de su error, promete cambiar su actuar: En lugar de ser una falsa heroína, pasaría a los tipos malos. Se une al bando de Lancer y se van de ahí. Ralsei estaba preocupado, y se pregunta si fue muy duro con ella. De todas maneras, espera que puedan reunirse más adelante.

## Forest

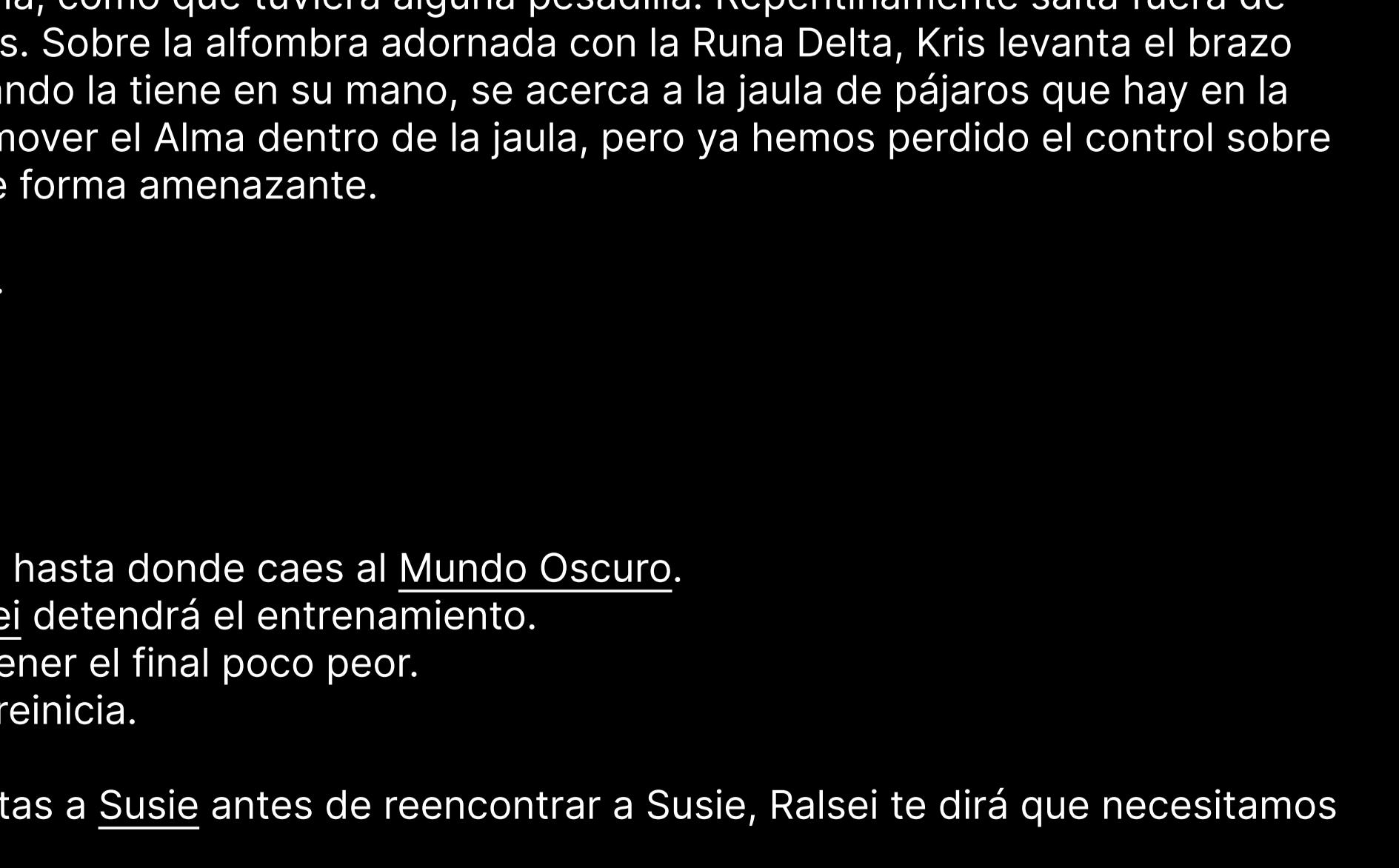
Después de eso, Ralsei y Kris avanzan por el bosque, se encuentran varias veces con Susie y Lancer, quienes dicen estar preparando un plan muy malvado. Más adelante, un Lancer con un mostacho pintado nos pide ayuda para diseñar un arma muy mala. A lo largo de la travesía en el bosque, vemos cómo Susie y Lancer se hacen buenos amigos, cosa que se refuerza cuando cruzamos el último laberinto. Tras cruzar este laberinto, al final del bosque, nos enfrentamos a ellos, con la siguiente apuesta: Si los malos ganan, Kris y Ralsei tendrán que unirse a ellos, pero si los buenos ganan, Susie volverá con ellos. Después de derrotarlos, Susie se ve forzada a volver con Ralsei y Kris. Cómo había desarrollado un vínculo de amistad con Lancer, lo invita a formar parte del equipo.

Los cuatro juntos siguen caminando y conversando, cuando se hallaban cerca del Castillo del Rey, Susie hace que Lancer tema por la vida de ellos y de su padre. Huéy y ordena que atrapen a los iluminados. Los tres son acorralados por los guardias y llevados a prisión.



(Podemos ir en ese mismo ascensor al piso ?????, piso en el cual podemos hablar con Jevil a través de la puerta, siguiendo las instrucciones que nos da podremos "liberarnos" y luchar contra él.)

A lo largo de nuestro recorrido en el Castillo, podemos enseñarle a Susie a actuar y perdonar a los enemigos. También nos encontraremos con Rouxls Kaard, quien tratará de detenernos con sus puzzles, pero son muy fáciles de resolver. Después de ser derrotado con los puzzles, Rouxls nos hace luchar por segunda vez contra K. Round y, después de derrotarlo, Rouxls decide ponerse de nuestro lado.



Después de cruzar la sala del trono, llegaremos a la cima del castillo, donde Lancer trata de razonar con el Rey para resolver pacíficamente el asunto con los iluminados. Sin embargo, el Rey se mantiene aferrado a su idea de acabar con ellos y el mundo de la luz. Durante la batalla nos cuenta su plan para usar el poder de las fuentes oscuras para apoderarse de los iluminados y vengarse, haciéndoles saber lo que es la desesperación y la falta de propósito en el mundo, plan que llevaría a cabo con la ayuda del Caballero. Al terminar la batalla, el Rey queda muy debilitado y se da cuenta de que fue muy cruel. Ralsei le propone que todos podrían ser amigos, le cura toda la vida. Entonces el Rey, con toda su fuerza recuperada, derriba a los Iluminados. Kris trata de defender a Susie, pero no funciona. Kris es enviado lejos, el Rey se acerca a él y le pregunta su plan, pero no recibe respuesta. Entonces, el Rey lo agarra y cuando va a hacerle un gran daño, Susie interviene, mostrando por primera vez sus ojos.

Si hicimos daño a algún enemigo antes (sin contar a Jevil ni al Rey), Susie pacificará al Rey, dejándolo dormido. Si derrotamos a todos pacíficamente, vendrán para ayudarnos y derrocarán al Rey, y podremos despedirnos de todos antes de ir a la fuente y volver a casa.

De todas maneras, antes de irnos, Ralsei nos dirá que disfrutó mucho el tiempo que pasaron juntos. Se quita el sombrero, revelando su cara. Al llegar a la fuente, Kris se acercará, y nuestra ALMA brillará, sellando la fuente, y volviendo a Hometown.

## Hometown

Susie y Kris aparecerán en el salón sin uso de la escuela. Todos los objetos en el suelo coinciden con varios aspectos, lugares y personas que habían conocido en el Mundo Oscuro, como si todo se hubiera tratado de un sueño. Al salir de ahí, nos damos cuenta de que nos saltamos las clases, ya todos debieron haber vuelto a sus casas. Caminan hacia la salida y pasan por enfrente de la puerta del armario. Susie se despidió de Kris y le dice que vuelvan mañana. Cuando Kris está a punto de salir de la escuela, recibe una llamada de Toriel. Esta le dice que estuvo preocupada porque no aparecía, que estuvo llamando y llorando sin recibir respuesta. Cuando Kris le dice que estuvo con una amiga, Toriel se tranquiliza, y nos deja seguir con nuestra aventura un rato más. Y que cuando lleguemos a casa, iremos directo a dormir.



Ahora podemos explorar gran parte de Hometown, conocer mejor a la gente y entender un poco más la vida de Kris. En la biblioteca podemos hablar con Berdly, Temmie y Jockington. En el hospital podemos ver a Noelle hablando con su padre, y después podemos verla en la puerta de su casa. Catti estará trabajando en el QC's Diner, Alphys estará en un callejón con varios basureros con flores. En la florería de Asgore podemos tener un encuentro con él. También podemos encontrar a Onion en un camino al norte-derecha. Y, además, podemos encontrar a Sans frente a su tienda, nos cuenta que se acaba de mudar con su hermano a este pequeño pueblo.

Al norte de Hometown está nuestra casa, cuando entramos, Toriel nos dice que estaba preparando un pastel, y le advierte a Kris que no se lo coma sólo otra vez. Cuando estemos listos, podemos subir a la habitación de Kris y Irios a dormir.

## Curiosidades:

- Si duermes otra vez al inicio del juego saltarás la parte del inicio hasta donde caes al Mundo Oscuro.
- Si fallas tantas veces como atacar varias veces el maniquí, Ralsei detendrá el entrenamiento.
- No se puede matar a nadie ni hacer una ruta genocida, sólo obtener el final poco peor.
- No puedes llamar a Gaster al personaje al igual que Undertale se reinicia.
- Sin importar lo que hagas, el final del capítulo será el mismo.
- Si intentas completar y tardas mucho el puzzle en el que necesitas a Susie antes de reencontrar a Susie, Ralsei te dirá que necesitamos a Susie para seguir adelante.
- Si en el plan malvado del chico bueno de Lancer haces un pato, Susie dirá que esto solo es un pato y que el plan apesta.
- Si te niegas a comprar una galleta a Lancer, Susie te insultará y Ralsei te pedirá comprar una.

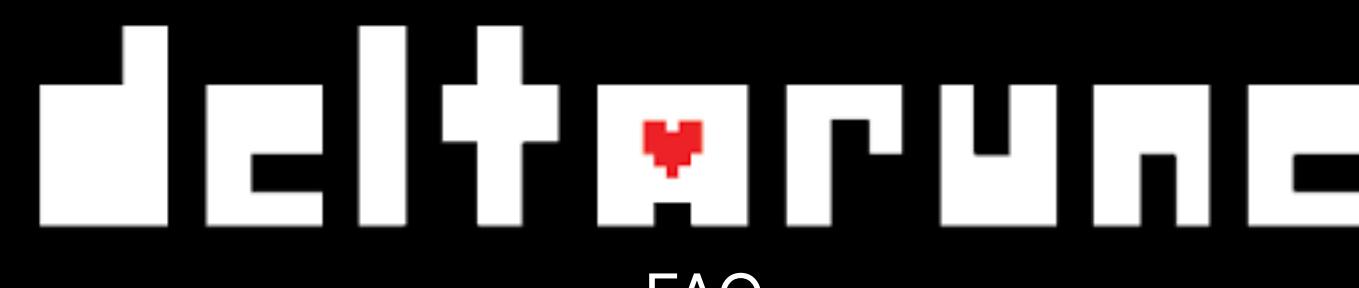
Puedes jugar Deltarune Capítulo 1 en PC/Mac, Nintendo Switch y PlayStation 4.

PC MAC



Nintendo Switch es una marca registrada de Nintendo. "PlayStation" y el logotipo de la familia "PS" son marcas comerciales registradas y "PS4" es una marca comercial de Sony Interactive Entertainment LLC. Política de Privacidad





FAQ

## Capítulo 2

P: ¿Cómo me aseguro de que mi archivo guardado del Capítulo 1 se transfiera al Capítulo 2?

R: Los datos de finalización se generan cuando ves los créditos del Capítulo 1. (Ve a dormir en tu cama al final del juego).

P: Estoy en una computadora diferente a la que usé para jugar el Capítulo 1. ¿Puedo jugar el Capítulo 2?

R: Puedes jugar el Capítulo 2 sin los datos de guardado del Capítulo 1. Mientras recuerdes en general lo que sucedió en la historia, estarás bien.

P: Entonces, ¿el Capítulo 2 es el resto del juego? ¡¿Esto es todo?!

R: Se planea que haya más capítulos que el Capítulo 2. Sin embargo, hasta ahora solo hemos completado el Capítulo 2, así que ten paciencia.

## Preguntas sobre el juego

P: ¿Qué relación tiene este juego con UNDERTALE? ¿Es una secuela?

R: No te preocupes demasiado por eso.

Básicamente, este no es el mundo de UNDERTALE.

Si completaste UNDERTALE, el final y el mundo están como lo dejaste.

Si todos eran felices allí, la gente del mundo de UNDERTALE también lo será.

Así que no te preocupes por esos personajes ni por ese mundo. Permanecerá intacto.

Para decirlo de otra manera, el mundo de DELTARUNE es diferente.

Con personajes diferentes, que han vivido vidas diferentes.

Ocurrirá una historia completamente nueva...

No sé cómo se llama a este tipo de juego.

Es solo un juego al que puedes jugar después de completar UNDERTALE, si quieras.

Eso es todo.

P: ¿Entonces no hay conexiones entre los dos juegos?

R: Es un mundo diferente que incluso podría tener reglas diferentes. Sin embargo, eso no significa que no habrá conexiones.

P: ¿Cuándo saldrán más capítulos? Por ahora solo hay el Capítulo 1.

R: No tengo un método para estimarlo, pero al menos varios años.

Digamos que 4000 años.

De hecho, en el tiempo que tardé en responder a esta pregunta, pasaron hasta 4001 años.

P: ¿Agregará algo más a la DEMO?

R: No lo creo.

Es posible que el Capítulo 1 reciba algunos cambios cuando se lance el juego, pero no estoy seguro.

P: ¿Cuántos finales hay?

R: Uno.

P: ¿Entonces eso no significa que nada de lo que haga importa?

R: Hay algo más importante que llegar al final.

P: Encontré algún tipo de error, ¿lo arreglarás?

R: Hay un correo electrónico al que puedes enviarlo. Probablemente deberías mencionar en qué estabas jugando.

Escondí la dirección de correo electrónico en algún lugar de este mundo.

A ver si puedes encontrarla.

deltarune

@

fangamer.com

Oh... no lo oculté muy bien.

P: ¿Habrá más ports del juego?

R: Le preguntaré a la gente que hace los ports por mí.

(Va a la otra habitación y regresa)

Está bien, les pregunté y dijeron que no.

P: ¿Puedo comprar la banda sonora del Capítulo 1?

R: ¡Sí! Puedes comprarla en Bandcamp e iTunes. Y también se están preparando otras formas de distribución.

P: ¿Algún comentario final?

R: Gracias por jugar mi juego. Espero que te haya gustado.

Durante los últimos 3 años me he estado despertando en mitad de la noche sin poder volver a dormir porque he estado pensando en las escenas que suceden en el juego.

Aunque muchos detalles aún no están claros,

realmente quiero mostrarte las cosas en las que he estado pensando.

Esa es realmente mi única razón para hacer este juego.

Si no te muestro lo que estoy pensando, perderé la cabeza.

Por cierto, al principio estaba muy preocupado por hacer esto.

Las expectativas para mi próximo trabajo serían muy altas, tan altas que sabía que, sin importar lo que hiciera, sentía que la gente no quedaría impresionada.

Si hubieras jugado a "UNDERTALE", no creo que pueda hacer nada que reproduzca exactamente los sentimientos que tuviste en ese momento.

Sin embargo, es posible que pueda hacer algo más.

Es algo simple, pero tal vez te guste.

Nos vemos en ?? años... ¿De acuerdo?

**No lo olvides.**

## Solución de problemas/Problemas conocidos

### Windows

**Problema:** A Windows Defender no le gusta este "SURVEY\_PROGRAM"

**Solución:** Haz clic en "Más información" en la parte inferior y luego en "Ejecutar de todos modos".

**Problema:** ¿Puedo poner el juego en pantalla completa?

**Solución:** Presiona Alt+Enter o F4. Pero no Alt+F4.

**Problema:** ¡Desinstalé el juego y eliminó todo lo que había en la carpeta!

**Solución:** Lo siento, no fue intencional. Asegúrate de instalar el juego en su propia carpeta sin otros archivos.

### Problemas conocidos

**Problema:** ¡Hay dos corazones en la pantalla! ¡Y puedo mover uno de ellos libremente!

**Solución:** Es un error.

**Problema:** ¿Eso significa que hay dos ALMAS? O que...

**Solución:** No, es un error.

### Otras preguntas

**P:** ¿Ofrecerán DELTARUNE en otros idiomas?

**A:** Entiendo que hay personas en todos los idiomas a quienes les gustaría jugar el juego. Haré un anuncio si planeo hacer un nuevo idioma.

**P:** Me gustaría usar el contenido de DELTARUNE/UNDERTALE para un proyecto de clase, una presentación, etc.

**A:** Envíanos un correo electrónico con detalles específicos.

**P:** ¿Estás formando un equipo? ¿Puedo unirme a ti para crear DELTARUNE?

**A:** No estamos buscando miembros para el equipo en este momento, así que no preguntes.

### Contacto

Si las preguntas frecuentes y las guías de solución de problemas no le resultaron de ayuda, envíe un correo electrónico al servicio de asistencia técnica. Tenga en cuenta que Fangamer responderá todos los correos electrónicos.

Incluya lo siguiente:

- Una descripción del problema: lo que ves en la pantalla y lo que sucedió poco antes de que ocurriera
- Tu sistema operativo o plataforma (Windows 7/8/10, macOS 10.14/etc., PlayStation 4 o Nintendo Switch)

... y envía tu correo electrónico a:

deltarune  
@  
fangamer.com



Crear música primero puede ser una forma útil de determinar la identidad y el tono de un jefe o una escena. Sin embargo, las ideas y los personajes cambian, y esas ideas iniciales no siempre funcionan...

¡Aquí tienes algunas pistas descartadas del segundo capítulo!

#### **Power of NEO - No terminada**

**Audio.mp3**

Después de crear UNDERTALE, uno de mis objetivos para DELTARUNE era que los jugadores pudieran finalmente desafiar una versión "real" de Mettaton NEO que no terminara en un solo turno. Para ese propósito, de hecho creé algunas maquetas musicales para una versión extendida de Power of NEO.

Incluso hay otra de 2016 (jajaja)

... Desafortunadamente, por más que lo intenté, nunca pude crear una versión completa de la canción con la que estuviera satisfecho. Finalmente, el concepto del jefe evolucionó para involucrar a Spamton, y con eso, la música también cambió.

Todavía me gusta la última mitad de la canción. La sección de guitarra se inspiró en la canción "Ending 2" de Brandish. Sin embargo, todo es bastante provisional.

Sigue siendo divertido imaginar pelear contra algo así... Sin embargo, si tuviera otra oportunidad de extender POWER OF NEO, probablemente haría algo diferente.

#### **Versión vieja de Power of SPAMTON / Power of Spanton**

**Audio.mp3**

**Audio.mp3**

Pistas inacabadas. La batería es especialmente un elemento secundario.

Una vez que la presencia de Spamton en la batalla de NEO se consolidó, me di cuenta de que la pista original ya no encajaba. Así que traté de trabajar en algunos sentimientos más siniestros y espeluznantes... Esa idea se convirtió en esto.

Las dos pistas son casi idénticas, pero la versión "más nueva" tiene una batería diferente y más elementos del tema de Spamton en la introducción. (También está aún más inacabada...)

#### **Batalla olvidada de Spamton**

**Audio.mp3**

Al parecer, este fue el primer concepto que se me ocurrió para el tema de batalla de Spamton. Para ser sincero, no tengo ningún recuerdo de esto. Cuando lo encontré en mis archivos, me sorprendí bastante. (Tal vez Spamton lo hizo él mismo...)

Por cierto, originalmente estaba planeando que la canción de introducción de Spamton, "HEY EVERY!", también fuera el tema de su tienda. Estaba previsto que fuera bajando de tono poco a poco a medida que te quedaras más tiempo en la tienda hasta que fuera irreconocible. Pero, en última instancia, eso no coincidía con el tono del diálogo, así que terminé usando Dialtone para eso.

#### **Versión vieja de Giga Queen**

**Audio.mp3**

La canción que suena cuando Giga Queen aparece por primera vez es en realidad...

¡Una versión ralentizada de la canción de batalla original que había creado para ella!

Aunque los instrumentos son provisionales, en realidad creo que esta canción no es tan mala. Simplemente, no sonaba como una pelea de boxeo. Después de crear la secuencia de encendido de Thrash Machine de antemano, decidí hacer una canción basada en eso.

#### **Castle town - No terminada**

**Audio.mp3**

Originalmente quería que la ciudad del castillo sonara muy animada, pero algo en ella me recordó a... esa canción de Gotye.

La melodía de las partes iniciales terminó siendo un poco repetitiva para mí. Me gusta mucho cómo suena la canción a partir del minuto 0:45.

La canción está completamente inacabada después del minuto 1:27.

#### **Batalla de RouxIs**

**Audio.mp3**

Creo que esta es mi canción favorita de las que no están terminadas... Al menos, es la que más escuché cuando estaba trabajando en el juego.

Cuando Queen parecía más intimidante, quise usarla como tema principal. Personalmente, todavía me gusta mucho, e incluso quise intentar usarla para la batalla de Berdly... pero el problema era que no coincidía con ninguna de las melodías temáticas que ya había creado para esos personajes.

Curiosamente, parece que hice esto después de haber hecho ya su canción principal, ya que una versión preliminar de su canción principal está dentro del archivo del proyecto.

A partir del minuto 1:30 (solo piano) está totalmente sin terminar.