

Skies of Arcadia Legends FAQ/Walkthrough (Spanish)

by TurokJr

Updated to v1.00 on Feb 7, 2004

This walkthrough was originally written for Skies of Arcadia Legends on the GC, but the walkthrough is still applicable to the DC version of the game.

Guía de Skies of Arcadia Legends

Autor: TurokJr
Páginas con la guía: Gamefaqs.com; SectorN.net
Compañía: SEGA
Desarrollo: Overworks
Jugadores: 1
Versión: 0.60
Email: fragojr@yahoo.com

ESTA GUÍA ESTÁ DEDICADA KEYLA, A LA CUAL QUIERO MUCHO.

**** FELICIDADES A PANAMÁ EN SU CENTENARIO ****

Contenido:

1. Introducción
2. Básicos
 - 2.1. Controles en campo
 - 2.2. Controles durante las batallas (personajes)
 - 2.3. Controles de batallas aéreas
 - 2.4. Magias
 - 2.5. Ataques Especiales
 - 2.6. Los Colores
 - 2.7. Personajes
 - 2.8. Atlas
3. Guía del Juego
4. Descubrimientos
5. Los Más Buscados
6. Moonfish
7. Copyrights.

```
////////////////////////////////////  
1.  I N T R O D U C C I Ó N  
////////////////////////////////////
```

Skies of Arcadia Legends es el remake de uno de los mejores RPGs del Dreamcast y sin duda alguna uno de los mejores de todos los tiempos. El Gamecube ahora es el puerto bendecido donde podrás embarcarte en esta extraordinaria aventura.

La guía pretende ayudarte en tu largo viaje por destruir el terrible Imperio de Valua. La guía tiene un formato quizá diferente a la mayoría de las guías de los RPG's. Toma en cuenta que esta guía es mi primera para este género.

Skies of Arcadia Legends es un RPG puro de batallas por turnos y aleatorias. Al inicio tu obojetivo no está establecido pero pronto te das cuenta de los acontecimientos.

=====
101: Como usar esta guía
=====

La guía está dividida en varias secciones.

Sección 2 (Básicos): todo lo que tenga que ver con los controles de mando del juego se explica aquí, tanto en batalla como cuando vas en embarcaciones y a pie. Además una explicación de los ítems, magias, colores y personajes. Es una especie de manual (el que viene con el juego) pero en español. Claro, colocaré algunas cosas extras como consejos generales que deben conocerse y que se obvian en el manual.

Sección 3 (Guía): es la guía completa del juego. Al inicio es importante que te leas una explicación de cómo funciona la misma, de todos modos al final de esta sección incluyo una copia del mismo. La guía está dividida según los eventos más importantes del juego y cada parte puede tener subdivisiones de niveles especiales o regiones importantes.

Sección 4 (Descubrimientos): aquí tienes la lista de la localización de los Descubrimientos que se te piden en el Sailor's Guild.

Sección 5 (Los Más Buscados: aquí tienes la localización y estrategia para vencer a los más peligrosos corsarios de los Cielos de Arcadia.

Aquí una aclaración importante sobre esta guía:

Aclaración: es mi primera guía de un RPG. Notarás que quizá no siga el mismo formato de otras guías para este género de juegos de vídeo. Notarás algunos cambios y esto es lo que busco en esta guía:

- Por ser un juego de batallas aleatorias, no se dará mucho énfasis en estas batallas. Al inicio de cada zona se darán recomendaciones para la mayoría de los enemigos en general mas sin embargo no se especificarán a menos que sean importantes.

- Las batallas contra los jefes se mostrarán aquí así como las aéreas. Se darán tips y NO detalle ataque por ataque.

- La guía es simplemente los pasos que necesitas para llegar hasta el final. La estrategia de pelea se dará a base de tips en especial para enemigos no aleatorios. Sin embargo se obviarán algunos enemigos que resultan sencillos o no importantes.

- Al final y si el tiempo lo permite estaré colocando los side-quest

=====
102: Historial
=====

Versión 0.40

Mi objetivo primordial es por lo menos mantener el 50% de la guía del juego básica, la que solo necesitas para terminar el juego. Hasta ahora solo tenemos un Cristal Lunar (el del Templo de Pysin) y la guía llega hasta el final del calabozo de la Montaña de la Luna en Horteka. Se ha colocado además dos de los Más Buscados, las demás secciones están en construcción.

Versión 0.60

Ya hemos salido de Horteka y nos hemos movilizado mucho. Algunos piratas han sido incluidos y ya se tienen las guías para las zonas de Nasrad en el continente de Nasr, el retorno a Valua y la llegada del elemento de tripulación en las batallas aéreas. Esta versión incluye hasta Yafutoma en el este de Arcadia.

=====
103: Aspectos Legales
=====

Los derechos de propiedad de esta guía son completos del autor de la misma, con el nick TurokJr en Gamefaqs o Juno64 en SectorN.net. Se prohíbe su copia sin el debido permiso del autor de la misma y no se permiten beneficios de lucro en el uso de este documento ni tampoco de publicidad y otros similares.

Se les pide a aquellos interesados en la guía contactar al autor de la misma. El email al que debes acudir es fragojr@yahoo.com . Se te mandará la respuesta de lo que debes hacer para tener la guía en tu página y algunas aclaraciones sobre la misma. Se les pide respeto en cuanto a la propiedad intelectual.

La guía, en este momento está autorizada para:

- Gamefaqs (www.gamefaqs.com)
- SectorN (www.sectorn.net)

////////////////////////////////////
2. B Á S I C O S
////////////////////////////////////

=====
201: Controles de Campo
=====

Mover a Vyse es relativamente sencillo y estándar.

Palanca de Control: mueves a Vyse por los alrededores. Usando la primera persona puedes mover el cursor usando esta palanca. Cuando tengas que escoger una opción cuando se te pregunte algo, mueves a las opciones usando la palanca.

Pad de control: igual a la palanca de control.

Botón L: permite rotar la cámara hacia la izquierda

Botón R: permite rotar la cámara hacia la derecha.

Botón A: con este botón realizas las acciones. Cuando se te pregunte algo confirmas con el botón A. Además abres puertas, hablas con la gente, abres cofres, activas mecanismos entre otras acciones básicas.

Botón B: no tiene uso.

Botón X: entras a la pantalla de menú (ver sección 211)

Botón Y: activas la cámara en primera persona.

Palanca C: rotas la cámara en todas las direcciones en 360°.

Atrapando a los Moonfish

Los Moonfish son una especie de peces voladores que se encuentran especialmente en zonas altas de las villas (en los techos) y en zonas altas dentro de templos y otras estructuras. Además debajo de algunos puentes. Un señor llamado Doc te pide encontrar estas criaturas si gustas. Para ello necesitas los Moon Lens. Para atrapar a los Moonfish debes seguir los siguientes pasos:

1. Cuando estés en una villa, templo u otra zona oirás un pitido que se irá acrecentando. Cuando el pitido sea lo más alto y más rápido coloca la cámara en primera persona (botón Y).
2. Mueve el cursor hasta que veas la criatura. Aparecerá una mira en forma triangular. Presiona el botón A para atrapar al Moonfish.

Recibe ítems regresando los Moonfish al Doc.

Colectando los Chams

Cuando tengas a Fina y su mascota y estés por templos, villas y otros terrenos se oirá la voz de la criatura. A medida que te acerques el sonido se hará mayor y en la esquina superior izquierda aparecerá un icono con una flecha. Cuando aparezca la flecha presiona A varias veces y da vuelta por allí (la flecha no debe desaparecer) hasta coleccionar el Charm.

=====
202-203: Controles durante la batalla (Personajes y Aéreas)
=====

Durante la batalla no puedes mover tu personaje, solo debes presionar el comando correspondiente.

Pad de Control/ Palanca de Control: te mueves por las diferentes opciones de los comandos.

Botón A: confirmas tu selección de comandos.

Botón B: cancelas tu selección de comandos.

Los demás botones no tienen uso.

=====
204: Magias
=====

Las magias son los ataques que consumen los MP o Magic Points. Las magias las aprendes durante las batallas. Dependiendo del tipo de arma (color) con el que terminaste una batalla, ese color ganará puntos. A cierta cantidad de puntos una magia para ese color es activada por lo que es importante distribuir el uso de los colores para así poder ganar las magias. Primero hablaremos sobre los MP del juego y luego se discutirán las magias, que hacen y que recomendaciones personales tengo sobre ellas.

Magic Points

La barra superior de tu pantalla de comandos representa la cantidad de MP que tienes. Estos se regeneran automáticamente luego de cada turno a menos que tengas el Status de Fatiga. Además con Focus o Magic Droplet puedes aumentar la cantidad de MPs en cada turno.

El primer número es la cantidad de MPs que tienes en este turno y el número de la derecha representa la cantidad de MPs máximos que puedes llenar en esa batalla. A medida que avances en el juego, el ritmo de los MPs varía así tanto en batallas en tierra como en aire.

Las Magias

Ahora dividiré esta sección de manera que cada color tenga su listado de magias. Nota que aún no escribo sobre todas.

1. Magias Verdes:

Sacri: aumenta 500 HP en batalla tanto fuera de ella.

Noxi: una nube venenosa rodea a los enemigos (Poison)

Sacres: aumenta 1000 HP de un personaje en un turno de batalla o fuera De ella.

Sacrulen: le da a todo el grupo 1000 HP.

2. Magias Rojas:

Pyri: lanza un poderoso ataque de fuego a todos los enemigos en batalla. Enemigos fantasmas como Loolapon son invulnerables.

Increm: aumenta la cantidad de ataque de un personaje de tu alianza.

Pyrum: una poderosa lluvia de meteoritos ataca a todos los enemigos.

Pyrulem: una poderosa bomba de fuego destruye a todos los enemigos.

3. Magias Violetas:

Crystalis: un ataque a un enemigo usando hielo. Altamente efectivo y usa pocos MPs.

Crystales: un poderoso ataque que afecta a un enemigo. El más efectivo para enemigos del tipo fuego. Es uno de los ataques más devastadores del grupo por su capacidad de pocos MP y gran fuerza de ataque. Combínalo con Increm para mejores resultados.

4. Magias Celestes:

Wevli: una cantidad de ráfagas de viento atacarán serialmente a un solo enemigo.

Quicka: aumenta la velocidad de uno de tus aliados.

Wevles: una ráfaga de viento ataca a un enemigo y los cercanos a él.

5. Magias Amarillas:

Electri: una ráfaga de rayos eléctricos ataca a un enemigo. Cualquier enemigo ubicado en su camino o cerca es afectado igualmente por este ataque.

Drilin: baja en un 25% los atributos defensivos y ofensivos

Electres: un poderoso rayo eléctrico que ataca en serie a varios enemigos.

6. Magias Plateadas:

Curia: cura todos los estatus de tus compañeros menos Inconciencia.

Raisan: regenera la salud al 50% de cualquier enemigo que haya quedado inconsciente durante la batalla.

Eterni: un solo golpe afecta a un enemigo y lo elimina al instante. Enemigos grandes de alto poder y jefes son invulnerables a este ataque.

=====
205: Ataques Especiales
=====

Cada personaje posee ataques especiales. Dichos ataques se activan colectando Moonberrys. Este ítem lo obtienes de cofres muy escondidos, dentro de algunos templos, luego de realizar algunas tareas o cuando vences a enemigos de alto nivel. A continuación como activar las magias y un conjunto de estas. Nota que esta versión no tiene todas las magias.

Aprendiendo los Ataques Especiales

Cuando hayas obtenido Moonberrys presiona X para entrar a la pantalla de menú. Aquí dentro escoge cualquier personaje presionando A. Luego baja hasta donde dice Special Attacks. Si tienes una cantidad de Moonberrys y si has llegado hasta cierto punto del juego verás una lista. La lista probablemente tenga un ataque especial por Default y otros con el signo "???". Estos ataques (los del signo "???.") se activan según la cantidad de Moonberrys que necesite el ataque especial. Si tienes 5 Moonberrys y el ataque necesita de 2 entonces puedes acceder porque tienes lo suficiente. Presiona A para activarlo y presiona la opción "Learn Move" para aprender este ataque. Si deseas tener información del ataque checa la placa de abajo con el texto del ataque. Además, puedes cambiar al personaje presionando L o R.

De esa forma activas el Ataque Especial y podrás así usarlo durante las batallas.

Los Ataques Especiales

Vyse:

1. Cutlass Fury: lo obtienes por default. Usa 7 MP y es un ataque mortífero que forma un combo usando tus espadas a gran velocidad hiriendo así a tu enemigo.
2. Counterstrike: devuelve todos los ataques físicos de los enemigos por un turno completo. Usa solamente un MP.
3. Skull Shield: Vyse invoca a un antiguo espíritu pirata de Arcadia para devolver todos los ataques (excepto magias).
4. Rain of Sword: una lluvia de espadas ataca violentamente a todos los enemigos en la pantalla.
5. Pirate's Wrath: Vyse utiliza todo el poder y furia para lanzar un certero ataque a un enemigo con extrema violencia. Utiliza 21 SP y es mejor acompañada con Increm.

Aika:

1. Alpha Storm: una ráfaga de fuego que se abre. Usa 4 MP y atacas a un enemigo, sin embargo, cualquier enemigo cerca de la ráfaga será afectado por el poderoso ataque de fuego. Su rango de ataque es amplio así que siempre escoge enemigos ubicados en el centro de varios para mejor ataque.
2. Delta Shield: aumenta las defensas sobre los ataques mágicos de los enemigos.
3. Lambda Burst: un ataque de fuego para todos los enemigos con poder medio.

Drachma

1. Tackle: un poderoso ataque físico que usa 10 MP. Drachma ataca como jugador de fútbol americano con gran fuerza al enemigo dando un golpe certero y letal.

Fina:

1. Lunar Blessing: aumenta 200 HP a cada miembro del grupo por toda la batalla en cada turno. Altamente recomendado. MP= 12
2. Lunar Glyph: un ataque menor mágico pero que tiene la posibilidad de petrificar al enemigo. MP= 3

=====
206: Los Colores
=====

Un concepto especial de este juego es el uso de colores para aumentar la vulnerabilidad o no de los ataques y viceversa (defensas). Aquellos que conocen el concepto de Pokemon (ataques de electricidad fuerte contra aguas pero débiles contra roca) reconocerán el concepto rápidamente. La diferencia es que son colores aunque cada color representa un medio natural.

Color Verde: los enemigos bendecidos bajo la luna verde de Arcadia se basan en el tipo planta. Armas verdes no afectan enemigos de fuego (rojo) o de viento (azul). Son altamente efectivos ante enemigos color morado.

Color Rojo: las armas rojas afectan a enemigos verdes, morados y azules pero son débiles ante los atributos de los enemigos rojos y amarillos. La luna roja representa el fuego.

Color Morado: es el color que representa el agua de Arcadia. Afecta a enemigos de color rojo pero es débil y vulnerable ante enemigos con atributos de planta (verdes), agua (morados) o viento (azules)

Color Azul: es el color que posee el atributo del viento y es efectivo ante enemigos nacidos bajo la luna roja pero débil ante enemigos con atributos de plantas (verdes) o agua (morados).

Color Amarillo: posee el atributo de la electricidad y es efectivo contra enemigos del tipo planta (verde), viento (azul) y plata mas no contra enemigos del mismo atributo (amarillo).

Color Plata: es solo efectivo ante enemigos de color amarillo y ningún ataque le afecta de sobremanera.

A destacar que dependiendo del color de tu arma y de la magia que uses entonces así mismo es el ataque. O sea, si usas un ataque de fuego y tu arma es de fuego, el ataque será más fuerte si usas simplemente un arma de un color y una magia de otro color. No todos los enemigos poseen un atributo fácilmente de ver y muchos no entran en estas categorías.

=====
207: Los Personajes
=====

A continuación un pequeño grupo de la gran cantidad de personajes que encuentras en el juego. Algunos amigos, otros enemigos, otros simplemente

están alrededor de tu vida.

Vyse y Los Aliados

Vyse: es el joven chico pirata de los Blue Rogues que es aventurero por excelencia. Sigue los pasos de su padre Dyne e ingresa a esta aventura por accidente. Utiliza dos poderosas navajas en ambas manos y es diestro en el uso de estas armas. Vyse desea viajar por toda Arcadia para conocer y explorar pero se interna en una aventura para salvar a Arcadia del Imperio de Valua.

Aika: amiga de niñez de Vyse y vive igualmente en la Isla de los Piratas. Aika es una chica alegre, vivaz y muy buena compañera que a veces posee ciertos cambios de humor. Usa un boomerang como arma y es una persona muy franca y que vive su vida contenta.

Fina y Cupil: una extraña chica atacada por Valua que posee un pasado que no desea comentar. Fina encuentra a dos grandes amigos en quien confiar cuando conoce a Vyse y Aika. Su compañero de batalla es una extraña criatura llamada Cupil que tiene la capacidad de cambiar de forma.

Drachma: es un viejo marinero de los cielos de Arcadia cuyo objetivo es el de atrapar a Racknam, una antigua criatura de los cielos de la especie de los Arcwhales o antiguas ballenas. Su nave es el Little Jack y a veces puede ser algo furioso e iracundo pero en el fondo aunque no lo acepte se preocupa por los demás.

Los Valuans

Emperatriz Teodora: la prepotente reina del Imperio de Valua, conocido como La Gran Fortaleza. Teodora es una persona ególatra, rabiosa y de alto carácter con la suficiente codicia y orgullo como para desear el poder absoluto de Arcadia. Su lema es de que si un solo imperio reina sobre el reino de Arcadia no existirán guerras nunca jamás y su objetivo es tener a todas las regiones bajo su poder.

Enrique: es el hijo de Teodora y príncipe de Valua. A diferencia de su madre, Enrique posee sensatez y una gran idea de justicia. No apoya las acciones de su madre la Emperatriz Teodora de Valua. Aún no tiene la fuerza suficiente como para enfrentarse en estos momentos a Teodora.

Lord Galcian: una persona de gran carácter y sin merced con la suficiente maldad y capacidad de liderazgo como para mantener bajo su poder a la Armada Valua. Lord Galcian fue nombrado como caballero absoluto de la armada y tiene todo el poder sobre la misma. Es conocido por no tener misericordia y aplastar a todos sus enemigos.

Ramirez: una persona que no muestra emociones reales y la mano derecha de Lord Galcian. Efectivo en el arte del uso de armas y magias y que destruye a sus enemigos de un solo golpe. Su lema es de mantener a su enemigo siempre bajo su comando.

Alfonso: es el arrogante y prepotente Almirante de la Primera Flota de la

Armada de Valua. Proviene de una familia de la nobleza y es un distinguido aristócrata reconocido en toda Valua por su vanidad y orgullo. Es el más joven de los almirantes aunque es el menos humano.

Gregorio: un leal y veterano Almirante de la Segunda Flota de la Armada de Valua. Es el más viejo de los 5 almirantes y sirve al Imperio desde tiempos aún más antiguos que los de Teodora.

Vigoro: un orgulloso entre los orgullosos. Con 7 pies de altos el mismo se considera un regalo para todas las mujeres de Arcadia. Es el tercer Almirante de la Flota de Valua.

Belleza: la hermosa cuarta Almirante de la Flota de Valua que es experta en acciones en cubierta y de espionaje. Para ella es mejor utilizar artimañas para vencer que ensuciarse las manos con la sangre de sus enemigos. Es muy efectiva a la hora de usar magias y su nave ejemplar se llama El Lince.

De Loco: un loco ingeniero e inventor de alta capacidad técnica y muy inteligente. Es creador de una gran cantidad de armas y su flota es destacada por tener extrañas y anormales armas pero muy efectivas. Ama su barco y su motor y si alguien decide vencer su armamento lo seguirá hasta la muerte.

=====
208: Atlas
=====

En esta sección se dará un resumen escrito del entorno hermoso de Arcadia. Una revisión de los continentes, reinos y regiones importantes. A destacar que además se dará una explicación de los puntos importantes que normalmente encuentras en las villas de Arcadia.

Dentro de las Villas:

Dentro de las ambientadas villas encontrarás gente importante, otros no tanto pero siempre algunas cosas en común:

1. Sailor's Guild: dentro de cada villa (menos Isla de los Piratas) encontrarás esta oficina de información de rutas de Arcadia. Aquí un propietario vende información a los marineros de Arcadia. La información se divide en dos importantes: Descubrimientos y Los Más Buscados. Para obtener información de ambos debes comprarla. Los descubrimientos son un conjunto de regiones de Arcadia que son considerados como rumores y nadie sabe si verdaderamente existen. Para ello debes embarcarte y buscarlo y confirmar que es cierto el rumbo. Solo se te dará una pista abierta y con esa pista debes ser capaz de obtener el descubrimiento. Por otro lado, la lista de Los Más Buscados posee el grupo de piratas aéreos más peligrosos y buscados de toda Arcadia y los cuales debes retar. Para ambos tipos de acciones debes regresar cuando hayas completado cualquiera misión y reclamar una recompensa. Puedes ver los descubrimientos y los más buscados que hayas obtenido en tu pantalla de menú, en la parte de "Jorunal".

2. Tiendas: dentro de las villas (no todas) hay 3 tipos de tienda. La tienda de armamentos donde obtienes armaduras, armas de ataque para batallas e ítems de ataque especiales. La Tienda de Barcos donde obtienes implemento para tu barco como Kit de reparaciones, bombas y armas especiales cuando se apliquen y la Tienda de Ítems donde obtienes los ítems de salud como Sacres Box, Sacris Box, Sylenis, Slipara entre otros ítems de ataque, salud o protección. Siempre es recomendable realizar una compra antes de salir de la isla, en especial los ítems del tipo salud. Para comprar primero seleccionas el ítems que deseas comprar, luego con el Stick activas la cantidad que deseas, confirmas tu compra y tienes el ítem. Si es un ítem de equipamiento lo compras y luego escoges la cantidad. Debes ser capaz de leer la tabla que muestra los atributos del equipo que compras (si sube o baja el ataque, defensas, etc.). Si aceptas el ítem confirmas esto y luego para equiparlo escoges el personaje a quien deseas equipar con ese ítem presionando A y nuevamente A donde dice Equip (el botón inferior) y tendrás el ítem equipado. Si son dos ítems entonces repite el proceso para otro o más personajes.

3. Hoteles: dentro de las villas encontrarás hoteles (inns) que te permiten pasar la noche. Hacer esto tiene sus ventajas: todos los atributos de salud de tus aliados se irán al máximo (se regeneran) y además todos los status se eliminan por completo. Para esto debes pagar una suma de dinero. Dentro de cada hotel hay un punto de salvar.

4. Tabernas: así como en la novela de Robert Louis Stevenson, las tabernas son el mejor lugar para encontrar los chismes de los cielos. Historias de las aventuras de los piratas, sus tesoros y experiencias son pasados de taberna en taberna como una cultura popular. Si necesitas conocer algunos datos extras solo checa las tabernas.

Las Regiones de Arcadia

1. La Isla de los Piratas: ubicada en la zona casi central de Arcadia y conocida por otro nombre para cuidar el secreto que dentro de ella viven los piratas del grupo Blue Rogues. Es un grupo de cabañas y casas de los familiares de los piratas. Incluye la casa de Aika en la zona oeste de la isla; la casa de Vyse y su familia en la zona norte y cerca de allí las casas de señoras esposas de los marineros. Se ven niños jugando en los alrededores, existe un dojo también. Secretamente hay una enorme caverna donde son guardados las embarcaciones de los Blue Rogues. Dentro de dicha caverna están escondidos los tesoros obtenidos. Hay además una taberna y las tiendas de equipos e ítems. Más arriba está la oficina de Dyne, el líder del grupo y el cuarto de descanso de los piratas.

2. Mid Ocean: la zona alrededor de la isla es conocida por este nombre. Incluye un canal rodeado por cascadas, pequeñas secciones de roca y un camino peligroso lleno de vórtices que pocos han superado.

3. La Isla del Santuario: al este de la Isla de los Piratas se encuentra la isla donde se le rinde culto a la Luna Verde de Arcadia. El santuario es una enorme torre verde con poderes mágicos. Se dice que muchas piedras lunares caen sobre esta isla y por ello se construyó allí un monumento a la Luna Verde en los tiempos del Viejo Mundo. Hoy en día el santuario está abandonado.

4. La Isla de los Marineros: al norte de la Isla de los Piratas se encuentra la Isla de los Marineros. En este lugar convergen y desembarcan la gran mayoría de los marineros de Arcadia a obtener suplementos, intercambiarse información y tomar descanso. Por su situación, los residentes permanentes de esta isla tienen los mejores chismes y rumores de Arcadia debido a que los marineros aquí cuentan sus aventuras, sean de invento o sean reales. El mejor lugar es la Taberna de Polly ubicada a la entrada en donde con unos cuantos tragos los marineros "sueltan la lengua". Mucha gente concurre este lugar a cada rato. El Sailor's Guild está igualmente a la entrada y las tiendas cruzando un pequeño riachuelo. Al final y cerca del faro se encuentra el hotel de la isla.

5. Valua: ubicada en la región norte, este reino está rodeado de una perpetua cantidad de nubes oscuras que le ofrecen sombras todo el tiempo. El reino es conocido como "La Gran Fortaleza" debido a la enorme puerta blindada y armada que cubre el reino y por su sistema de vigilancia y asalto. Quien ose entrar y salir por su cuenta será víctima de Valua. El Imperio de Valua es dirigido por la Emperatriz Teodora cuyo palacio se encuentra en el centro de las dos regiones de Valua: La Región de la Miseria donde los pobres viven con sus problemas y la región de la Opulencia donde los ricos viven con sus prepotencias.

6. Maramba: ubicado en la zona árida del este de Arcadia, este pequeño pueblo ha subsistido gracias a una fuente de agua que aunque poco constante siempre les ha sido fiel. Dentro muchos nómadas del desierto viven en condiciones de terreno demasiado extremas. Altas temperaturas quemar la tierra y los aldeanos solo piensan en tener el agua lista y guardada. Han podido subsistir para tener una aldea con tiendas (al inicio del pueblo, antes de llegar) y un hotel (en el mismo pueblo, a la derecha). El pueblo se divide en dos pequeñas aldeas donde además hay taberna donde doncellas se presentan para bailar.

7. Reino de Ixa'taca: conocido como el reino del misterio. Nadie sabe si realmente este continente existe en Arcadia. Leyendas cuentan que más allá del Mar de los Vórtices un continente rico en bosques crece bajo la bendición de la Luna Verde.

8. Horteka: ubicado en el continente de Ixa'taca, esta aldea grande en extensión está poblada por aldeanos con profundas raíces religiosas. Creen en la leyenda del "Hombre del Este" que vendrá a protegerlos cuando el mal sucumba sobre Ixa'taca. Sin embargo, han perdido su fe en esta leyenda que ellos mismos defendían a capa y espada. Aún con sus limitaciones, el pueblo posee pequeñas tiendas y una casa que ofrece posada a pobladores y viajeros.

9. El Continente de Nasr: ubicada en la región este de Arcadia, este enorme y seco continente posee dos importantes islas: la isla donde se encuentra ubicada Nasrad, su capital y la isla de la Luna Creciente que en un futuro pasará a ser parte importante de Vyse y su grupo. Este continente estuvo en el pasado en guerra directa contra Valua pero gracias a su estratégica posición geográfica, la ciudad pudo sobrevivir al feroz ataque.

10. Nasrad: la hermosa ciudad capital de Nasr es un exótico lugar con grandes palacios, exquisitos edificios, oasis llenos de vida y mucho comercio y vitalidad económica. Nasrad vive sus mejores momentos y además no se preocupan mucho de ataques extranjeros gracias a su excelente posición geográfica. Por mucho tiempo, Nasrad ha sido el puerto comercial por excelencia de toda Arcadia.

11. Isla de la Luna Creciente: esta isla ubicada al norte de Nasrad pasará a ser el cuartel general del grupo aliado de Vyse en rebelión contra la opresión de Valua y su emperatriz sedienta de poder. Posee un extraño nexo con la silvite Fina.

12. Puerto Esperanza: construido originalmente por los Valuans, este puerto refleja lo que su nombre mismo menciona: una esperanza para aquellos que se aventuran a ir al torbellino oscuro del lado este de Arcadia. Puerto Esperanza ha sido abandonado y lo que queda de ella es una estéril y seca fortaleza sin defensas. Un pequeño grupo de personas trata de sobrevivir en el oscuro paraje.

13. Torbellino Oscuro: ubicado al final del filo este de Arcadia, cerca de Esperanza, este lugar es conocido por ser el último lugar visitado por aventureros valientes y llenos de esperanza por encontrar lo que se encuentra más allá del lado oscuro de Arcadia.

14. Yafutoma: es un conjunto de islas ubicado en la parte oriental de Arcadia y que en general es una región pacífica que solo posee un grupo defensivo jamás ofensivo. Han practicado la paz como política y su economía florece en el más rico de los ambientes. Se dice que la ciudad es una leyenda y muy pocos occidentales la han podido visitar.

15. Monte Kazaai: ubicada cerca de Yafutoma y se yergue como símbolo de la gran belleza de Yafutoma. El monte es un lugar sagrado bendecido por la luna de los vientos y donde se dice que el Gigas Blueheim descansa protegiendo el sagrado cristal de la Luna Azul.

16. Isla Tenkou: conocida también como la Isla del Exilio es el hogar de los Tenkous, los exiliados de Yafutoma que injustamente fueron llevados allá bajo las malas influencias de un grupo de políticos corruptos de Yafutoma. El príncipe de Yafutoma es el comandante de la tropa Tenkou, aquella que se dice que baila en los vientos durante las batallas.

=====
209: Batallas Aéreas
=====

Las batallas aéreas son bastante diferente a las batallas en tierra. Todo se mueve en una malla donde verás varios elementos:

- Iconos: en la fila superior tienes un grupo de espacios que normalmente tiene colores. El color representa el rango de peligrosidad en ese turno. El color verde significa que el peligro es mínimo, el amarillo te da un peligro medio y el rojo como máximo. A veces aparece un icono con la letra "C" que representa el mejor momento para un ataque (sea con magias, cañones, torpedos, etc.). En muchas ocasiones aparece un icono especial con el símbolo de una flecha que representa el único momento donde puedes usar el arma especial de la nave que tienes en ese momento para la batalla.

- Turnos: en la hilera vertical izquierda están los personajes del grupo de la nave. Si hay 4 personajes abordo (principales) entonces tendrás 4 turnos (por ende 4 iconos). Al escoger el comando de un personaje puedes seleccionar en que icono lo vas a usar. Por ejemplo, si el tercer icono muestra la "C" para ataque y deseas usar una magia y quieres que Fina la use (porque tiene más MP) entonces escoges magia con Fina y mueves la

magia hasta la posición con el icono "C" . Osea, el orden de los personajes no refleja el orden de ataque en los turnos.

- Arma especial: cada nave posee un ataque especial que necesita de SP para poder lanzarse (normalmente de 20 en adelante por lo que requieres Focus). Se recomienda usar Increm para mayor efectividad. Solo podrás lanzar el arma especial cuando el icono correspondiente aparezca. Hay veces que puedes tener hasta 2 en una sola malla pero es muy raro (la batalla contra Vigoro en Yafutoma es un ejemplo). Al lanzar el arma especial darás un poderoso ataque por lo que es importante que aproveches por lo menos uno de estos iconos cuando se presente.

- Tripulación: cuando obtengas la nave Delphinus podrás acceder a un nuevo comando llamado Tripulación (Crew). Allí tendrás a un grupo de personajes que funcionarán como si fuesen comando de ataques y status. Por ejemplo, tendrás personajes que te darán salud completa a tu nave, aumentan los atributos en un porcentaje y así. Checa la información para cada personaje y su atributo. Puedes cambiar de personajes en la opción Crew de la pantalla de opciones. Debes obtener la tripulación en tus viajes por Arcadia hablando con la gente. Puestos como ingeniero abordo, cocinero, limpiadores, cazarecompensas, delegados entre otros son ejemplos.

////////////////////////////////////
3. GUÍA DEL JUEGO
////////////////////////////////////

Aclaración: es mi primera guía de un RPG. Notarás que quizá no siga el mismo formato de otras guías para este género de juegos de vídeo. Notarás algunos cambios y esto es lo que busco en esta guía:

- Por ser un juego de batallas aleatorias, no se dará mucho énfasis en estas batallas. Al inicio de cada zona se darán recomendaciones para la mayoría de los enemigos en general mas sin embargo no se especificarán a menos que sean importantes.

- Las batallas contra los jefes se mostrarán aquí así como las aéreas. Se darán tips y NO detalle ataque por ataque.

- La guía es simplemente los pasos que necesitas para llegar hasta el final. La estrategia de pelea se dará a base de tips en especial para enemigos no aleatorios. Sin embargo se obviarán algunos enemigos que resultan sencillos o no importantes.

- Al final y si el tiempo lo permite estaré colocando los side-quest.

=====
301: Preludio: Asalto a la Nave Valua
=====

El juego inicia en las alturas, encontrarás a una pequeña nave siendo

atacada por una nave de guerra Valua. Dicha nave es pilotada por el Almirante Alfonso de la Armada Valua. El inicio es sencillo, primero tendrás una batalla con el grupo de soldados Valua que frecuentan la zona. Al inicio enfrentarás a dos soldados de la armada. Simplemente golpea y golpea, es recomendable sacar a uno de batalla de inmediato y seguir. Sigue por el único camino posible hasta encontrarte con Alfonso. Cuando lo veas sube al puente y cruza por la puerta, pasando por el corredor (probablemente te encuentres con otros enemigos). Sal de la nave y usa la escalera para bajar hasta la siguiente sección. Ahora sigue el camino hasta el final donde encuentras a Alfonso y verás un cinema. Al final enfrentarás a una bestia mecánica llamada Antonio.

BESTIA MECÁNICA: ANTONIO

HP = 500

Ataques: ataque normal, Trueno de Furia

Ganas: Moonberry X1

Debes seguir el patrón simple de ataque, obtener salud (regenerarte) y atacar nuevamente con magia o con otro ataque especial. Recuerda usar Focus si quieres propinar un golpe letal. Ya tienes el Cutlass Fury así que sería recomendable usarlo si puedes de salida. Trata de que Aika haga Focus en cada turno y tu ataca pero mucho cuidado con tu salud. La batalla no es complicada si te mantienes atento a tu salud y atacas normal y con magia. Una Cutlass Fury es más que suficiente porque si haces dos quizá deberás esperar mucho y el Focus puede quitarte espacio de ataque. Vence a Antonio y checa el cinema.

Cuando sigas estarás ahora en control de tu embarcación. El lugar se llama Mid Ocean. Sigue el camino hasta encontrar la Isla de los Piratas.

=====
302: Una Lágrima Lunar (Isla de los Piratas y del Santuario)
=====

Cuando llegues estarás en el puerto secreto ubicado en la parte inferior de la isla. Al salir trata de hablar con todos los marineros que se encuentran en los alrededores. Checa que aquí tienes el primer punto de salvar. Ahora bien, sigue por el camino del desfiladero hasta encontrar la primera puerta. Aquí dentro tienes una especie de taberna llena de marineros. Habla con ellos porque siempre es bueno enterarse de los acontecimientos. Sigue subiendo y en la siguiente puerta encontrarás la tienda de la zona. Compra siempre tus pociones de salud (Sacria) y demás implementos. Sigue subiendo la escalera hasta llegar a la última puerta donde encuentras a Dyne. Empieza la charada y cuando tengas que escoger la opción escoge: "Sit quietly and listen".

Dyne interrogará a Fina y los chicos Aika y Vyse sobre las cosas. Apoya a Fina en todas las preguntas que te hagan. Ahora puedes salir al pueblo y encontrarás a varias personas en los alrededores. Habla con todos. De momento los únicos "interesantes" son los niños que juegan y su perro Powpow. Los niños te retarán al juego de las escondidas. Esta es la localización de los 4 niños:

Jimmy: cerca del dojo, detrás de la ropa tendida.

Lindsi: cerca de tu casa (la de Vyse)

Allen: detrás de la casa de Aika que está en el lado oeste de la isla.

Pow: cerca de unas cajas al lado de tu casa (la de Vyse).

Cuando todo haya terminado te contarán un secreto el cual consiste en un pasaje secreto en el cuarto de Dyne. Chécalo y obtén lo que tiene el cofre. De regreso a nuestra aventura ve a casa de Vyse y habla con tu madre. Ahora verás que Aika dirá que el Sol se está escondiendo. No hay nada más hermoso que el atardecer en la isla. Sube por los caminos tablados hasta la escalera que sube a la plataforma más alta de la isla. Sube esta larga escalera vertical y una vez arriba serás testigo del hermoso atardecer. Allá sabrás tu próximo objetivo: la Isla del Santuario donde cayó un Moonstone que es la fuente de energía de las embarcaciones. A la mañana siguiente irás directo hacia esa isla así que baja. En la mañana Dyne te dará algunos implementos, equípate con lo necesario checando bien lo que los menús dicen y muy importante llevarte tu buena ración de pociones de salud. Ahora si, pasa por los caminos tablados de la isla hasta el puerto de salida y de allí toma camino hasta la Isla del Santuario.

Isla del Santuario

Consejos Generales:

- a. El templo está atestado de enemigos pero la mayoría chicos. No es un problema tomando en cuenta que si vas equipado con tus pociones puedes regenerarte. Se paciente y vence las batallas.
- b. El objetivo del nivel recae en bajar todo el nivel del agua de manera que puedas agarrar la Moonstone. Para ello deberás encender unas antorchas.
- c. Hay un punto de salvar en la parte inferior del santuario. Es importante usarlo.
- d. Los enemigos son: Marroca, Looper, Seeker, Flestick y Grouder.

Este es el primer calabozo. Salva tu juego antes de entrar al templo. Cuando entres probablemente tengas una pelea con alguna alimaña así que vence y gana puntos. Sigue el único camino posible y verás la Moonstone en el fondo del agua (por alguna razón estos chicos le temen al agua). Ahora bien sigue el paraje hasta la puerta. Allí toca el cristal el cual es un interruptor que hará que el templo baje o se hunda.

Ahora sigue el camino de vuelta y entra al templo, nota que estás de nuevo en tu camino pero ahora una puerta ha sido mostrada. Entra por dicha puerta y estarás otra vez afuera del templo. Baja por las escaleras y sigue el paraje. Probablemente te encuentras con una Marroca por aquí. Sigue el camino hasta encontrar la puerta por donde saldrá un gran caudal de agua. Espera a que pase y entra por la puerta. Toma la izquierda y toma el cofre de ese lado. Ahora entra al templo y sigue el camino original hasta la puerta por donde entraste (puedes salir para salvar) y sigue camino hacia arriba hasta encontrar una puerta que te hace salir. Una vez fuera encontrarás una puerta muy grande y un punto de salvar. Es hora de aliviar tu salud si puedes y si tienes Moonberry haz que Aika aprenda Alpha Storm. Una vez dentro del templo verás al jefe.

GUARDÍAN DEL SANTUARIO: SENTINELA

HP: 1150

Ataques: básico, Target Search, Blaster.

Con o sin Alpha Storm esto no debe ser mucho problema. El jefe es de base roca así que una buena cantidad de ataques mágicos de Pyri le hacen buen daño. A destacar que debes darle el Cutlass Fury por lo menos una vez. El jefe tiene su ataque básico de contacto el cual aunque es bueno no es la preocupación mayor. El problema es cuando empieza a usar el Target Search lo que le aumenta la puntería. Este no es un ataque sino una preparación para un poderoso rayo de poder. Usa las pociones de salud con sapiencia y ten cuidado porque los ataques básicos de Aika y Vyse pueden ser retornados muy a menudo por este monstruo. El enemigo se rendirá con el tiempo.

Ahora toma la Moonstone y regresa a tu embarcación en dirección a la Isla de los Piratas.

=====
303: El Asalto de Valua
=====

Ítems: Moon Lens

La Isla de los Piratas a sido brutalmente atacada por la ejemplar Armada de Valua. El cinema muestra a la isla siendo atacada y cuando Dyne y su grupo de piratas son tomados como prisioneros por el imperio asesino. Además verás a Lord Galcian y a Ramirez tomando a Fina y llevándola como raptada.

Cuando llegas a la isla verás la destrucción y decides entonces obtener información y vengar el brutal ataque. Vyse y Aika reconocen los responsables: el Imperio de Valua. Tu deber es salvar a tus amigos raptados. Trata de hablar con todos aquellos sobrevivientes de la isla. Espera la mañana siguiente y toma tu embarcación. Ve en camino hacia la Isla del Santuario y al otro lado encontrarás una gran cantidad de niebla. Cuando te des cuenta te encuentras con una mítica bestia celestial llamada Archwhale. Escoge la opción de retirada cuando se te pregunte (Retreat) y verás que de todos modos la enorme bestia acabará con la pequeña embarcación.

Cuando veas el cinema serás rescatado por una embarcación mayor. La Archwhale se llama Rhacknam y el capitán de esa embarcación es el Capitán Drachma y su embarcación se llama Little Jack. Claro, esta información la obtienes luego de unos cuantos trabajos. Aika estará limpiando la cubierta mientras que tu deberás bajar a la bodega y subir unas cajetas. Cuando subas la primera Vyse preguntará algo y el capitán no dirá nada. Cuando subas la segunda caja te dirá más sobre las razones de su estar.

Ahora cuando controles la embarcación pasa por el pequeño arco de roca hasta encontrar una embarcación pequeña donde están Doc y su hija. El Doc te dará los Moon Lens y te pedirá el favor de que colectes unos pequeños seres llamados Moonfish. Para hacerlo cuando estés en los pueblso y calabozos oirás un sonido agudo. Cuando se haga más rápido presiona Y para la primera persona y pon la mira sobre la criatura. Presiona A para atraparla. Pasa la embarcación del Doc hasta la isla con un faro a lo lejos. Has llegado a la Isla de los Marineros.

=====
304: La Isla de los Marineros
=====

Una vez has llegado a este genial lugar lo recomendable es darle la vuelta entera y así de esa forma te das cuenta de muchas cosas. Desde el inicio (de espaldas a la entrada) entra por la derecha hasta la taberna / restaurante de la isla. Habla con los marineros y con las propietarias y entérate del por qué la isla se llama así. Al salir de nuevo toma la izquierda y entrarás al Sailor's Guild. Hay uno en cada isla y aquí tienes información de Los Más Buscados de los Cielos y de los Descubrimientos que rodean toda Arcadia.

Ahora sal y sigue camino adentrándote al pueblo. Checa por personajes en los alrededores como el misterioso tipo de la derecha (Sailor's Guild). Si sigues el camino encuentras el primer Moonfish en el aire así que atrápalo. Sigue hasta encontrar a la derecha la tienda del pueblo. Compra tus pociones de salud y de reparación de la embarcación. Más adelante hay casas y un hotel. Dentro del hotel si rentas una habitación te regeneras todo. Además hay un punto de salvar. Pásate por la tienda de armas y equipos para aumentar tus atributos de defensa y ofensiva si es que consigues.

El problema aquí es que no hay embarcación, Drachma quiere a Rhacknam y solo dejaría a Aika y Vyse aquí en la isla para que desde allí tomaran un viaje solos hasta de vuelta a casa. Sin embargo si vas a la tienda del tipo que vende armas y equipos obtendrás una información muy valiosa. Existe un arma llamada Harpoon Cannon que es capaz de destruir a Rhacknam. Dicha arma solo se encuentra en una tienda en el Imperio de Valua. Si, el mismo lugar a donde quieres ir así que ya tienes una buena excusa para ir a Valua con Drachma.

Ahora date tu paseo por el hotel y quédate una noche y cuando sea de mañana te vas a la taberna del inicio. Nota que en el faro del pueblo hay un Moonfish. Ahora bien, dentro de la taberna habla con Drachma para que lo convenzas de ir a Valua. Al inicio el capitán no te creerá pero Polly confirmará tu historia y el capitán cambiará de opinión. Sin embargo, Polly, la dueña de la taberna, dirá que el Imperio de Valua es una enorme fortaleza y para entrar sin peligro debes llevar un pasaporte. Es hora de ir a buscar el pasaporte.

Sal y toma camino hasta la puerta frontal, en el Sailor's Guild y dentro encontrarás a un mercader del continente de Nasr. Cuando preguntes sobre el pasaporte el mercader dirá que tiene uno pero que necesita ir a Nasr y no puede porque en el camino a dicho lugar hay muchos peligros. Los chicos harán un trato, accederán a llevar al mercader a salvo a Nasr a cambio del pasaporte. De esa forma hablas con Drachma y parte velas hacia Nasr. Toma en cuenta que debes ya estar equipado, en especial para tu embarcación porque tendremos una confrontación en los cielos.

Entra al Little Jack y escolta a la pequeña embarcación del mercader de Nasr hacia ese continente que está al este siguiendo el Arrecife de Rocas. Antes de llegar a Nasr encontrarás a Baltor, uno de los piratas más buscados de los cielos de Arcadia.

BARBANEGRA: LA EMBARCACIÓN DE BALTOR

HP: 10500

Ataque: Black Cannon

Es tu primera batalla en los cielos de Arcadia así que puede resultar un poco confusa. Checa la sección básicos para saber el concepto que se debe seguir para desempeñar esta batalla.

Cuando veas los espacios verdes puedes hacer Focus o regenerar salud. Muy importante defenderte cuando estés en el cuadro amarillo de la malla de ataque. Usa los Cañones Estándares y Principales como gustes. Debes hacer Focus en cada espacio verde de ser posible porque cuando hagas tu movimiento de ataque y quedes en la parte trasera del Barbanegra podrás atinar varios ataques (los iconos con la letra "C" de la malla). Luego de algunos cuantos bombazos será fácil eliminar a Baltor. Cuando veas la luz roja ponte en defensa porque viene el Black Cannon y no quisieras ser su víctima.

Luego de la batalla sigue el camino hasta el continente de Nasr. En la entrada podrás obtener el pasaporte. Ahora si, ve rumbo norte hasta la zona del Imperio de Valua. Pasarás primero por la Isla de los Marineros así que si deseas puedes hacer unas compras. Ahora si, camino al norte hacia la oscura zona de Valua.

=====
305: El Imperio de Valua
=====

Al entrar a la zona fronteriza verás a varios guardias que te pedirán el pasaporte. Cuando acepten pasa por la enorme puerta de esta fortaleza viviente. Pasa hasta llegar al puerto de una de las dos ciudades de Valua.

Valua está dividida por el Palacio de la Reina Teodora en dos regiones. La zona oscura o Región Pobre de Valua y la Región de Opulencia de Valua. Bajarás primero en la zona de miseria de Valua. Este es una de las partes con más feeling y fuerza ambiental del juego.

Antes de llegar hay un cinema que muestra a toda la legión maligna de Valua, desde su reina Teodora hasta sus almirantes los cuales son: Alfonso, Vigoro, Gregorio, Belleza, De Loco.

Región Pobre de Valua

Como siempre es recomendable darle vueltas y vueltas a toda la zona. Entra a todas las puertas que puedas, habla con todos y entérate de todo lo que es esa parte del Imperio de Valua. Nota que Drachma no está en el grupo debido a que él va en busca del Harpoon Cannon. En esta zona, detrás del edificio donde está la tienda de armas encontrarás un camino que te lleva hasta un cofre.

Cuando llegues al final de la ciudad encontrarás a Marco, un niño muy extrovertido que hablará contigo. Cuando termine la charada toma camino por el transportador. Pasa hasta la zona inferior de esta región y lo primero que encuentras es el hotel de la zona y afuera una niña dibujando unas figuras en el suelo. Ahora si sigues no verás salida pero si

regresas ve al hotel y quédate una noche. Una vez allí cuando tomes la habitación los personajes hablarán sobre el plan de ataque al Coliseo. Pero Marco estará oyendo atentamente y se dará cuenta de lo que ocurre. Ahora controlas a Vyse y perseguirás al pobre Marco por toda la ciudad de miseria. Usa las direcciones para seguirlo hasta cuando lo atrapes. Allí Marco te ayudará y te dirá como entrar al Coliseo. Para ello deberás cruzar el peligroso camino por las catacumbas de la ciudad. Cuando termine todo toma la noche en el hotel y en la mañana toma camino por las cloacas.

Las Catacumbas

Consejos Importantes:

- a. Este nivel tiene varios enemigos pero lo peor, posee dos jefes y salen en serie. O sea, cuando vences al primero de una vez el siguiente enemigo es el segundo jefe.
- b. Antes de aventurarte a este peligroso paraje es recomendable ir con una buena cantidad de pociones Sacri y Sacres (por lo menos 15 de la primera y 7 de la segunda, o 20 y 5).
- c. Es recomendable además pasarse una noche entera en el hotel para que de esa forma puedas regenerar tu salud y atributos.
- d. El primero de los dos jefes posee ataques de veneno los cuales son un verdadero problema. Llévate algunas pociones de Curia (alrededor de 7).

Bajando las escaleras hay un solo camino recto en los laterales del conducto de agua. Durante este recorrido probablemente tengas de 2 a 4 batallas con algunos enemigos bastante molestos. No hay muchos enemigos que puedan atacar tu status sin embargo recomiendo que entres a todas las batallas porque luego necesitarás dinero y además puedes ganarte tu buena cantidad de ítems o subir de nivel porque lo que pasa al final es realmente fuerte.

Sigue el único camino posible hasta bajar la escalera. Abajo pasas por el camino de aguas verdes y podrás encontrarte con más batallas. Como dije, es recomendable entrar a todas. Ahora bien, en la primera intersección toma camino a la izquierda y reclama lo que tienen los cofres: un Pyri Box y el otro cofre posee Curia que lo necesitarás mucho. Ahora regresa al camino original.

En la siguiente intersección no te desvíes, sigue recto y encontrarás dos cofres más en tu camino. Uno es un arma llamada Assasin Blade y el otro es una armadura llamada Heavy Armor. Equípate con ellos si te conviene hacerlo. Regresa al camino original y ahora si toma la intersección que obviaste. Pasando por el estrecho camino tendrás luego una o dos peleas más hasta encontrar una sala amplia donde ves un punto de salvar. Salva el juego y regenera la salud de todos tus amigos porque viene el primer jefe.

ENVENENADOR DE LAS CATACUMBAS: BLEIGLOCK

Este bicho aunque no es difícil puede causarte tu buena cantidad de problemas porque es experto en causar envenamiento en el status de tus compañeros. Lo importante es mantener la salud arriba y usar Curia cuando haya veneno. Debes además atacar, de vez en cuando usar Focus y cuando

decidas puedes usar el Cutlass Fury de Vyse o el Tackle de Drachma si ya lo aprendiste. Necesitarás tres o cuatro de estos ataques para vencer por ello unos cuantos Focus pueden ser usados igualmente. Su ataque más poderoso es la saliva venenosa que lanza porque un ataque envenena a todo el grupo. Mucho cuidado en confiarte con este enemigo.

Cuando venzas a Bleiglock tendrás la Vidal Seed. Ahora regresa al punto de salvar y regenera la salud de todos los compañeros. Viene la parte crítica. Debes revisar que por lo menos tengas una buena cantidad de pociones Sacri y/o Sacres. No me atrevo a poner un número pero creo que de 7 a 10 Sacris es suficiente así como 5 Sacres. En última instancia, si tienes poca cantidad de ítems puedes regresar todo el camino por las catacumbas hasta la parte superior de la Zona de Miseria de Valua. Allí entras al hotel y compras tus implementos. Ahora si, regresas, salvas y toma camino hacia el coliseo.

BATALLA EN EL COLISEO: EXECUTIONER

Ahora sube por las escaleras hasta el coliseo donde Dyne y parte de los Blue Rogues están a punto de ser ejecutados. Al entrar heroicamente el ejecutor te retará a la batalla por la salvación de tus amigos.

Nota que hay dos caballeros alrededor del ejecutor. Estos tipos no te van a atacar pero son invocadores de poderes mágicos siendo el peor de ellos el Increm que incrementa el poder ofensivo del ejecutor. Lo más recomendable es acabar con estos dos tipos lo antes posible porque sus ataques mágicos pueden ser un verdadero dolor de cabeza. Puedes usar la Pyri Box con Aika y usar a Drackma y Vyse para que ataquen a uno de los dos caballeros. De esa forma puedes llevarte a uno de ellos en el mismísimo primer round y el otro lo eliminas de la misma forma. Quizá tengas que usar algún tipo de salud en estos momentos por lo que estar preparado es la clave principal en esta batalla. Sigue los consejos que te puse luego de la lucha con Bleiglock. Cuando elimines a los dos secuaces del ejecutor puedes encargarte de él. Crystali puede ser una buena opción si ya la tienes. Además, no cae mal un poco de Focus para usar Tackle o Cutlass Fury siendo el primero más recomendado aunque debes usar 10 MP. La clave aquí es tener suficiente Sacri y Sacres o usar esos hechizos para mantenerse vivo. Es una batalla de resistencia más que de estrategia como otras cuando sigamos en el juego. Cuando venzas a este grupo de enemigos de Valua tomas la Electri Box.

Cuando venzas al enemigo te encontrarás ahora en situación de escape. Sal por donde entraste solo que en el cuarto donde estaba el punto de salvar estará Marco quien te ayudará a escapar. Sin embargo, Dyne te dirá que Fina ha sido raptada y llevada al Palacio de Teodora en estos momentos. Escoge "Vamos a Salvar a Fina" cuando se te pregunte y toma camino por la puerta secreta. Toma las pociones de Sacri y Magic Droplet. Muy importante saber que hay enemigos en tu camino hasta la escalera que te lleva hacia la Zona de Opulencia de Valua.

Asalto al Tren: Zona de Opulencia de Valua

Al llegar háblate con los prepotentes que viven en esta zona y oye sus superficiales comentarios. Salva el juego una vez aquí. Camina hasta darte cuenta que Fina es ingresada a un tren de la ciudad. Vyse y Aika

saltarán al tren. Cuando esto pase verás a Lord Galcian el cual te perseguirá. El es muy lento y no se si de verdad pueda atraparte. Camina en dirección apuesta a él y durante el recorrido tendrás alguna que otra batalla hasta que llegues a la parte frontal del tren donde está Fina. Cuando entres al vagón habrán dos caballeros que te retarán a una batalla. Estos tipos no son muy peligrosos pero la batalla puede ser larga tomando en cuenta que usan muchos poderes de regenerar salud y te puedes meter en un círculo vicioso si no utilizas bien tus poderes. Es recomendable incluso enfocarse en uno de ellos y solo atacar al otro usando Pyri (si tienes de los ítems mejor). Usa Alpha Storm o Cutlass Fury y recuerda, primero concéntrate en uno solo. Cuando hayas vencido aparecerá Lord Galcian y habrá una charada. Escoge "Never" cuando se te de la opción durante la charla y verás que al rato el Little Jack aparecerá para salvarte y podrás irte con Fina.

Sin embargo, antes de salir de Valua la armada ya ha sido alertada y una batería de ataque ha sido desplegada. Una nave crucero se encuentra esperándote.

NAVE CRUCERO DE LA ARMADA DE VALUA:

HP: 10000

Esta batalla no es difícil, menos aún cuando tomas en cuenta que tienes una nueva arma. La Harpoon Cannon que necesita 15 MP. Cuando estés en las zonas verdes usa Focus y espera a que aparezca el icono de usar el Harpoon Cannon. Mantén vista fija en tus MP y HP, en especial en este último. Un harponazo de esos y unos cuantos cañonazos y la nave crucero será historia. Ahora si, puedes escapar de la Fortaleza de Valua.

Retorno a la Isla de los Piratas

En estos momentos te presentarán a Cupil, la mascota de Fina y que es su arma de batalla. Ahora estarás en la Isla de los Piratas. Mientras estés aquí puedes obtener dos Chams. En la esquina superior izquierda aparece un icono con la carita de Cupil. Cuando estés cerca una flecha aparecerá y presionando A obtienes los Chams que te ayudan a aumentarle las habilidades a Cupil. Estas habilidades no se obtienen de manera automática sino que debes activarla dentro de los menús. Hay un Cham en la caverna secreta donde desembarcan las naves de los Blue Rogues, en el camino metálico superior.

Ahora toma camino hacia el Little Jack y de nuevo a los cielos. Ve un poco al sur de Nasr y encontrarás un arrecife de rocas. Recuerda que con el Harpoon Canoon puedes ahora pasar el arrecife. En una de las islas encontrarás dos enormes torres con antorchas al final. Si sigues un poco encontrarás un pueblito. Probablemente encuentres primero una pirámide, pues las antorchas estas están si sigues de frente a la pirámide.

=====

306: Travesía en el Desierto: Maramba y Pysin

=====

Estamos en la hermosa Maramba, al bajar de tu barco verás que Drachma te dejará abandonado en este árido lugar. Muy bien, la primera casa que ves en verdad es la Tienda de Embarcaciones de donde no podrás obtener nada porque no tienes embarcación. Además hay una Tienda de Ítems, un mercader que vende artículos muy misteriosos (debes comprar como 2 a 3 cajas de Crystales, las necesitarás). Finalmente aquí está el Sailor's Guild de donde podrás obtener información. Sin embargo el tipo te dirá mucho sobre una nueva danzante en la taberna del pueblo. Sal y sube las escaleras y entra a la aldea Maramba.

Debes hablar con todos los personajes del pueblo. No tomes una habitación de hotel aún. En Maramba encuentras el hotel al inicio (derecha) y una tienda de utensilios en la parte final izquierda. Nota además que hay algunos cofres con ítems en los alrededores. Muy bien, al final encuentras una extraña criatura color rosada amarrada a un palo. Habla con el señor que lo cuida para que te preste esta criatura que de verdad es un transporte desértico. Úsalo para hablar con ese personaje que está haciendo como ejercicios y checa que una de las casas tiene un palo donde puedes bajar y tomar el Moonfish. Ahora bien cruza al otro pueblo pequeño y encontrarás dos casas, un pozo seco y una taberna. Primero entra a la taberna y habla con los lujurios... ehh perdón, con los hombres que ven a la danzante. Habla luego con la danzante que luego de cierto tiempo y charadas te dará una pista de que al día siguiente pueden partir hasta el Templo de Pysin. Nota que para ello debes pasar una noche en Maramba (hotel) pero si entras ahora te darán descuento.

Antes de ir al hotel es buena idea entrar al pozo de Maramba (el pozo seco). Este es una especie de minilaberinto donde obtienes Moonberrys y otros ítems.

Pozo de Maramba: ve a la izquierda en la primera bifurcación y sube las escaleras y toma el Moonberry. Regresa a la bifurcación que tomaste, activa el interruptor de la pared izquierda y sigue recto hasta la siguiente izquierda donde obtienes un ítem para el desaparecido Drachma (Excavation Arm). Sigue abriendo las puertas hasta tomar el camino hacia el cofre con el ítem Gem of Fluidity. Regresa y sube por el pozo de vuelta a Maramba.

Ahora bien, toma la noche en el hotel y al día siguiente ve al puerto de Maramba y tomas camino en el nuevo bote de la ninfa hacia el Templo de Pysin ubicado exactamente al este de la Aldea Maramba.

El Templo de Pysin

Este es nuestro segundo calabozo (o tercero si tomas en cuentas Las Catacumbas) y es un excelente nivel. Primero baja por el corredor hasta encontrarte con una sala amplia. Toma los rodillos esos hasta el otro lado de la sala. Toma el camino de la izquierda hasta encontrar otro rodillo y luego encontrar el cofre. Todos los cofres de este calabozo poseen enemigos llamados Tikatikas. Este cofre posee 527 Gold. Ahora sigue hasta el siguiente cuarto por el único camino posible hasta el momento.

La siguiente zona es una escena típica de Indiana Jones. En un corredor cerrado una enorme roca te perseguirá. Simplemente corre por el corredor (por eso se llama así no? :p) y si deseas puedes tomar por una de las entradas o los laterales del corredor. Baja todo el camino hasta un paso donde encuentras un Moonfish. Cruza los estrechos caminos hasta la escalera, baja y toma el siguiente camino bajando el corredor hasta el siguiente cuarto.

Este puzzle es sencillo. Primero debes subirte a los rodillos que se encuentran en los laterales de la alcoba y colocarlos en el agujero luego mueve el rodillo central hacia el agujero final y se abrirá un nuevo camino. Ahora toma el Sacres Crystal que está cerca y ahora tienes tres opciones a seguir. El camino a la izquierda te lleva a ningún lugar (o sea, callejón sin salida). Si tomas el camino de la derecha podrás enfrentar a tres Tikatikas y obtener 774 Gold y el ítem Dancing Arc. Tomando el camino centro seguiremos nuestro camino por el calabozo donde encontrarás otro acertijo a resolver.

Este puzzle es un poco más complicado pero nada del otro mundo. Para resolverlo mueve los dos rodillos que estén más cercanos uno del otro hacia los espacios de su mismo color. Repite lo mismo con los otros dos restantes. Sigue por la nueva puerta y verás otro corredor de esos de Indiana Jones. Baja y toma los espacios auxiliares de los lados si gustas. Encontrarás a la izquierda un Cham y a la derecha un Moonberry. Baja por el corredor hasta un cuarto donde encontrarás mucha lava. Pasa por los espacios intrincados y sube las escaleras y toma la puerta de más arriba. Aquí puedes encontrar más enemigos molestos. Al salir encontrarás la puerta hacia un gran cuarto.

Nota que hay un interruptor que no sirve de momento y solo lanza agua y ya. Toma camino por la derecha subiendo la pendiente. Checa que arriba hay un cofre que es el último tesoro del templo antes del Cristal Rojo. Este encuentro es con un minijefe que puede causar alguno que otro contratiempo. Luego entra a una alcoba con más de esos rodillos.

MINI JEFE: ZYVILIN BANE:

Este enemigo posee un ataque llamado Burst que es altamente peligroso y quita mucha salud. Mantener atención a tu HP es vital en esta y todas las peleas. Ahora la clave aquí en el ataque es el mismo que en todas las batallas de este calabozo: usar armas de la luna morada, o sea ataques de agua. Una buena cantidad de Cristales son una excelente opción por eso es recomendable llegar con 3 a 5 de estas cajas porque hacen que el templo sea mucho más fácil y eliminas enemigos grandes mejor (además de que son efectivas para todo tipo de batallas). Si tienes Rune of Ill Omen es también recomendado. Si tienes tu buena cantidad de Cristales, Sacres y Sacris es más que suficiente.

Ahora pasa a la siguiente alcoba donde tendrás tu último encuentro con los rodillos estos. Este puzzle es si mucho más complicado porque debes relacionar los colores además. Primero mueves al rodillo más cercano de donde llegaste hasta su agujero. Luego mueves el que está en la esquina inferior derecha de la pantalla. Luego el que está más arriba del último, luego el opuesto al rodillo rojo y finalmente coloca el rodillo rojo en su lugar. Ahora la lava inundará el cuarto. Regresa al inicio del cuarto y activa el interruptor para hacer caer el agua, solidificar la lava y crear así un puente o camino. Pasa al otro lado, llena de salud hasta donde puedas a todos tus compañeros y salva porque viene el jefe.

JEFE: ROCKWYRM

HP: 5000

Este enemigo es muy sencillo si tienes tu buena ración de Crystales Box, Sacris y Sacres. Combina en cada ataque por lo menos un Crystales (tres de estos no caen mal). La clave es atacar y mantenerse atento en la salud. Este enemigo poco tiene que hacer con los Crystales así que aprovecha todo los momentos con este ataque. Cuando lo uses recuerda estar con armas del mismo color para mayor efectividad. Además, cuando uses ataques especiales como Rain of Sword, Chutas Fury y otros pon armas del color morado. Cuando la batalla esté acabando cambia los colores a 4 diferentes para ganar puntos. Este enemigo es sencillo y su ataque más fuerte es el Volcanic Burts. Mucho cuidado en caer en este ataque con baja salud porque es letal.

Cuando venzas a este enemigo pasa sobre su cuerpo y reclama el Cristal Rojo y ahora podrás salir del templo. Baja por las escaleras de la pirámide.

Una vez abajo te encontrarás con la danzante que es de verdad Belleza: la 4ta almirante de la flota Valua. Ahora tendremos un punto crítico y quizá el primer encuentro de alta dificultad del juego.

GIGAS DE LA LUNA ROJA: RECUMEN

Belleza invocará al poderoso Recumen, una bestia tetracéfala con mala espina. Drachma vendrá a rescatarte y lucharás contra Recumen en el Little Jack. Para dicha batalla debes tener por lo menos dos Repair Kits aunque de verdad no son necesarios siempre y cuando puedas usar Sacri de tus magias. Al iniciar usa Focus en los puntos verdes y no pierdas el tiempo disparando. Protégete en puntos amarillos y rojos en todo momento, ni se te ocurra atacar ni siquiera cuando aparece el icono de CP. Habrá un momento donde te atacará Recumen y Vyse y compañía se preguntan como evitarlo. De momento solamente llena la salud cuando veas que es necesario (o sea, en cada ataque de Fire Red). Ahora espera a que se te de el tip de usar el Harpoon Cannon. Lastimosamente deberás esperar dos turnos para que aparezca el icono del arpón así que haz Focus y Defensas en todo momento. Cuando llegue el momento lanza el arpón y de esa forma evitas el Fire Red de Recumen. Ahora se te pedirá si deseas atacar los pies del Gigas o su cabeza. Escoge cualquiera y espera a que Recumen lance su último Fire Red y aparecerá una opción. Escoge Retreta para escapar de este monstruo.

Una vez hayas escapado decidirás atacar a Belleza en su nave: el Lince.

NAVE EJEMPLAR DE LA ARMADA VALUA: EL LINCE

Para vencer el lince solo debes hacer UN ataque siempre y cuando completes los requisitos correspondientes. Por ser un ataque, cuando aparezcan cuadros verdes haz Focus y cuando aparezcan cuadros amarillos y rojos haz Guard. Sigue así y cuando la salud baje haz Sacri o usa ítems si tienes. Muy bien, habrá un momento donde te dirán donde quieres colocarte: si de frente o detrás. Lo obvio será atrás pero si escoges de frente harás algo no pensado por Belleza y compañía. Si vas por detrás quizá necesites más disparos. Ahora bien, sigue en defensa, focus y

regenera salud en los momentos que sean correctos y espera el icono del arpón. Cuando ese icono venga asegúrate que tengas buena salud (usa Repair Kit si tienes). Ahora, en el turno antes del Harpoon Cannon usa la magia roja Increm para aumentar tu ataque y luego usa en el siguiente turno Harpoon Cannon. Un solo certero disparo es suficiente para eliminar a Belleza y su Lince.

=====
307: Viaje al Continente Perdido de Ixa'taca
=====

Una vez el Lince de Belleza ha sido destruido tendrás su motor capaz de cruzar por la peligrosa zona de vórtices del suroeste de Arcadia. Cuando partes en tu nueva misión hacia Ixa'taca recomiendo que pases por Maramba y te des una vuelta por los comercios para comprar municiones, salud y otras cosas importantes. A destacar que en el puerto adyacente a donde embarcas está uno de los piratas de Los Más Buscados. A estas alturas puedes vencerlo. La estrategia se te dará en la sección Los Más Buscados que está en construcción, de todos modos tienes a tu disposición mi e-mail.

Okas, una vez te hayas surtido sigue camino por el suroeste hasta la zona de vórtices (busca en el mapa The Vortex). Debes cruzar toda esta zona teniendo cuidado no ser atrapada por los tornados. Toma en cuenta que la travesía es muy larga y con muchos peligros. Tendrás muchas batallas en el camino. Te recomiendo que luches en todas las batallas hasta Ixa'taca. Cuando veas unas hojas verdes en el cielo estarás cerca. Al final del largo recorrido llegarás hasta ese misterioso continente que está conformado de muchas islas con áreas verdes. Sin embargo debes viajar más hacia el sureste y pon atención a una isla en cuya parte posterior hay una especie de bote encallado. Si vas por arriba de la isla verás el mensaje que te permite entrar a Horteka.

Horteka: El Pueblo Arborícola

Al inicio este lugar puede ser muy confuso. Mi recomendación es como siempre hablar con todos los que estén en los alrededores. Al inicio sin embargo ellos no te dirán nada porque eres uno de los "Hombres del Este". Baja por la pendiente de la derecha, luego baja por la siguiente rampa y toma finalmente la escalera hacia abajo. Encontrarás un túnel, pasa por aquí hasta el otro lado donde encuentras la Casa del Sabio del Pueblo. Habla con el sabio para enterarte de lo que pasa y porque te llaman "Hombre del Este".

Cuando termines la charada y si deseas puedes subir las escaleras detrás de la Casa del Sabio y arriba encontrarás un cofre con Paranta Seed y un Moonfish en los alrededores. Ahora explora la zona del pueblo y encontrarás una taberna y tiendas de equipos e ítems. Entra a estos lugares si deseas. Nota que si vas desde la tienda podrás encontrar una rampa más y sube la escalera hasta alcanzar por fin un cofre con un Moonberry. Ahora bien, regresa a la tienda de equipos del pueblo y desde allí toma la escalera detrás de la cabaña y sigue el camino. Ahora

encontrarás una entrada (en la zona hay un Cham) que debes seguir.

La siguiente sección del pueblo posee un enorme barco encallado. Entra al barco y ve por la derecha dándole vuelta hasta encontrar Sacris Crystal. Ahora regresa hasta el otro lado y encontrarás a un muchacho con el cual debes hablar. Cuando termine la charada te dará un ítem con el cual podrás salir de Horteka. Regresa todo el camino hasta la entrada del pueblo arborícola y sal para ir al Little Jack.

Cuando entres en el Little Jack ve en dirección norte y encontrarás una pequeña isla con un gran árbol en ella y que está alrededor de dos grandes islas. Presiona A cerca de la pequeña isla para poder activar un cinema que mostrará a la nave ejemplar El Camaleón del Almirante De Loco en plena acción.

NAVE EJEMPLAR DE LA ARMADA VALUA: EL CAMALEÓN

HP: 25000 a 30000

Esta batalla es más sencilla que la de Belleza debido a que los ataques de De Loco, aunque poderosos no son tan letales como la de la hermosa almirante Valua. Su arma más poderosa es el Lanzallamas pero de todos modos es pan comido. Usa los conceptos anteriores que aprendiste en la batalla con El Lince de Belleza solo que siendo más ofensivo. Haz Focus para preparar el ataque con el Harpoon Cannon. Recuerda que ahora podrás realizar combos en varios turnos para atacar y defenderte al mismo tiempo o realizar dobles ataques. La clave es no emocionarse dejando magia insuficiente para cuando llegue la hora de usar el Harpoon Cannon. Usa Guard en todo momento que De Loco use su ataque de lanzallamas y usa Sacris y Sacres. Recuerda que el Increm es siempre importante en las zonas de ofensiva directa y más destacado aún cuando tienes que usar el Harpoon Cannon. Sin mucho esfuerzo ganas esta fácil batalla. No recomiendo usar sin sentido Repair Kits.

Cuando termines la batalla entras a la isla y habla con él que está dentro. El te dirá lo que sucede y tu misión si la aceptas. Nota que dentro de la cabaña hay un Charm. Ahora regresa camino a Horteka y desde aquí ve en dirección Suroeste hasta encontrarte con una enorme isla pero antes una batalla con un crucero Valua.

CRUCERO VALUA:

Esta batalla es simple y estándar. Simplemente entra, has tus combinaciones necesarias de Guard para momentos de apremio, ataca pero no te emociones y gastes tus ataques mágicos y cuando llegue la hora de usar el Harpoon Cannon un Increm antes es recomendable siempre y cuando no gaste la magia y sacrifique el uso del Harpoon Cannon. Ahora entra a la isla.

Montaña de la Piedra Lunar

Consejos Generales:

1. Este calabozo posee muchas secciones de batalla. Los enemigos son vulnerables a los ataques de Lunar Glyph, en especial los soldados.
2. Toma en cuenta que el camino está lleno de enemigos pero tendrás hasta por lo menos 8 MP al inicio de cada batalla. O sea, puedes usar Alpha Storm, Pyri y otros ataques múltiples desde el primer turno para acabar con los enemigos. Para enemigos más grandes y peligrosos usa Increm junto a Tackle y Cutlass Fury.
3. En el camino encontrarás pisos con los símbolos X y O. Pasa solo por los símbolos X porque si caes en los símbolos O caerás y tendrás que iniciar el nivel (a menos que sea uno de los últimos).
4. En algunas partes encontrarás pisos que no son ni X ni O pero en la guía te muestro el camino correcto. Además, hay veces donde deberás dejarte caer por algunos pisos con el símbolo O para continuar.
5. En el recorrido encontrarás algunos esclavizados que debes liberar porque te ayudan a accionar los ascensores o a obtener información vital. No existe punto de salvar sino hasta el final del nivel así que además es una prueba de resistencia.
6. Desde Horteka asegúrate traer tu buena ración de Crystales, Sacris y Sacres que los necesitarás.
7. Hay un enemigo dentro de este nivel que es especie de babosa. Es el primero que debes eliminar porque usa el ataque de Eterni. Ni se te ocurra dejarlo vivo por un turno.

Esta es una instalación minera donde se han esclavizados a varios aborígenes del continente de Ixa'taca. Mucho cuidado con pasártela de listo aquí. Muy bien sigue el camino hasta el punto de salvar y salva :p.

Ahora entra por la puerta abierta del punto de salvar y sube hasta el camino que cruza por la zona donde trabajan algunos aborígenes. Toca el piso de color celeste y activarás un cinema que muestra al Almirante De Loco y Alfonso.

Entra por la nueva zona y si bajas encontrarás un Charm. Ahora sube hasta la bifurcación y ve por la izquierda. Sube por la rampa y encontrarás dos paneles en el piso con los símbolos X y O. Pisa los símbolos X y camina por el sendero hasta encontrarte una zona amplia. Pasa por los pisos metálicos y ve por la izquierda el cual es un camino seguro (no bajas por la pendiente, no hay salida). Si te acercas por la parte de atrás del camino central encontrarás un Cham.

Ahora sigue el único camino posible en donde encontrarás algunos enemigos y ve bajando hasta encontrarte con unas puertas donde hallarás ítems importantes. Nota que si bajas encontrarás a unos soldados esperándote. Sigue bajando todo el camino hasta otra zona amplia donde hay dos espacios con el símbolo O y una escalera al fondo. Bajar por la escalera es para simplemente ver que hay debajo de cada símbolo O. Si te dejas caer por el piso de la izquierda encontrarás un cofre con De Loco Mail (1) el cual es muy importante ya que sube mucho los atributos pero deberás empezar el calabozo porque luego tienes que dejarte caer e iniciar. Repite lo que hiciste para llegar nuevamente a la sala amplia. Si tomas el piso de la derecha y ahora fíjate al fondo abajo y verás que

el panel central es el correcto a seguir.

Ahora sigue el camino hasta unas celdas donde encontrarás a Centime quien activará los ascensores de la instalación. Ahora toma el ascensor y en el siguiente piso toma la primera puerta para obtener el Zaal Seed. Sigue recto hasta la bifurcación y toma la puerta para obtener el 3" Blaster. Pasa por el siguiente cuarto si deseas obtener un Moonfish y regresa a la bifurcación y ve por la izquierda y toma luego la siguiente izquierda para tomar el siguiente ascensor. En el camino encontrarás luego un largo puente que te lleva hasta un camino donde encontrarás una batalla obligada con unos soldados. Ahora encontrarás un cuarto con varias celdas. En las celdas encontrarás importantes ítems y finalmente a Isapa que está en la puerta final de la izquierda. Habla con este perver... ehh con el Sumo Sacerdote de Ixa'taca y luego sal pasando por la puerta grande. Ahora baja el elevador y sorpresa, hay un punto de salvar: esto solo puede significar una cosa :p.

BESTIA MECÁNICA: ANTONIO 2

HP: 6000

Nuevamente Antonio te lanza Thunde of Fury solo que esta vez viene alimentado con 900 HP de poder. El elemento que más le hace daño es el color verde aunque recomiendo que al final de la batalla cambies los colores de cada uno de manera que así puedas obtener puntos para varios colores. Como siempre Cutlass Fury, Tackle y Rain of Sword son recomendados y más aún cuando tienes a tu haber el Increm o Glyph of Might. Fina es meramente para Focus y puedes usar a Aika en algunos momentos para salud mientras concentras a Vyse y Drachma en el ataque. Si tienes Skull Shield para Vyse es altamente recomendado. Termina la batalla y dile adiós a Alfonso y Antonio.

=====
308: En busca de la Ciudad Perdida de Rixis
=====

Ahora si, podrás continuar por la siguiente puerta y entrarás al Little Jack. Ahora usa el mapa hasta el lugar llamado King's Hideout (la cabaña de Isapa). Ahora cuando hablen te darán una pista que dice más o menos:

"Rixis se encuentra en la dirección que apunta el Ave Mítica y el Hombre Dorado arrodillado". Esto de verdad es que debes encontrar dos descubrimientos nuevos: un Hombre Dorado y un Ave Mítica (más o menos). El Hombre Dorado se encuentra muy cerca de la cabaña de Isapa. Ve un poco hacia el oeste y verás que la brújula empezará a rotar sin sentido. Cuando eso pase presiona A para que aparezca el Hombre Dorado. Ahora para encontrar el Ave Mítica es un poco más complicado. Sigue un poco hacia el norte hasta encontrar un gran lago y la cascada grande que cae (son dos si mal no recuerdo). Muy bien, fuera del lago (hacia fuera) encontrarás el ave mítica. Presiona A varias veces hasta que salga. La verdad no necesitas estos dos descubrimientos para encontrar a Rixis pero si necesitas de los dos tesoros que encuentras en ambos descubrimientos.

Ve ahora por el norte hasta encontrar una zona de pilotes o enormes columnas o montañas. Casi al final, encontrarás uno de estos cerros o pilotes pero debe bajar un poco porque encontrarás una entrada que tiene

forma de una cara de una deidad. Cuando te acerques presiona A para entrar a Rixis.

La Ciudad Ancestral de Rixis

Consejos Generales:

1. Hay muchos enemigos en la zona así que dale con paciencia y no huyas a las batallas. Los enemigos parecidos a tótem no son tan peligrosos. De hecho, solo algunos soldados y guardianes son peligro aquí.
2. El jefe posee ataques de status a diestra y siniestra. Asegúrate llevar buenas municiones de Curia y Risan.
3. Recorre toda la ciudad, en especial en la zona de las estructuras del final. Hay muchos tesoros importantes de gran ayuda.

Cuando entres a Rixis coloca las gemas en los ojos de la estatuas de roca de los lados de la cabeza grande del medio. Checa los colores de los ojos de la estatua grande y coloca la gema en la estatua según el color donde esté. Si el ojo izquierdo de la cabeza centra es roja, la izquierda debe tener colocado la gema roja. Así entras a la ciudad ancestral. Para ello usa la plataforma que sube.

Rixis de verdad es un calabozo abierto. El recorrido tiene muchos enemigos y cosas raras. Primero verás un cinema y te darás cuenta de un extraño visitante de Rixis. Sigue el camino por donde se fue este personaje y pasa por la pasarela. Ahora sube las escaleras. Ahora toma las escaleras de la izquierda y sube luego por la pendiente adyacente y arriba encontrarás una de estas plataformas. Colócate en la saliente y presiona hacia delante para colocarte sobre la plataforma. Esta plataforma te llevará hasta un único lugar.

Una vez en la nueva estructura tendrás más batallas y encontrarás (bajando las escaleras) un cofre con Risan Crystal x3. Regresa el camino y encontrarás otro conjunto de escaleras descendentes, pasa por el arco y luego toma la derecha. Nuevamente sigue tomando las escaleras y plataformas dando vuelta de una estructura a otra. No hay forma de perderse porque es un solo y único camino Tu objetivo es el edificio grande del fondo entre las dos estructuras. Pasa para ver un cinema. Nota que en las estructuras laterales hay Sacruken Crystals, Moonberry, Light Coat y Zyvilin Bane.

Cuando llegues verás nuevamente al personaje que llaman "fantasma" el cual empezará a huir. Si lo sigues directamente estarás dando vueltas sin parar. Para atraparlo dale vueltas en forma de ocho. Si va hacia el frente toma la derecha y así lo interceptas hasta que por fin tome camino hasta una zona donde toma una plataforma que sube. Síguelo en la siguiente plataforma y arriba estarás en una pirámide. Guarda y sube la pirámide para enfrentar al jefe de este nivel.

EL AVE GUARDIANA DE RIXIS: RIK'TALISH

HP 7500

Ataques: Feathers Slash, ataques de confusión y dormir.}

Esta batalla si puede ser realmente extenuante y algo complicada. Esta ave es un verdadero problema. Posee dos poderes de status altamente efectivos. Encima de eso posee el ataque de Feather Slash el cual es devastador y te elimina fácilmente (aún sin Increm o similar). Te aconsejo de sobremanera que esperas un tiempo y obtengas 12 MP de la barra superior y uses Lunar Blessing de Fina. La razón es que el feather Slash quita mucha energía (casi toda o toda en Critical) pero este enemigo lo usa cada 3 a 4 turnos lo que permite que los 200 HP que te sube Lunar Blessing ayuden mucho a llenar los HP. Lo otro realmente importante es el caso de status. Este enemigo posee ataques de status muy efectivos y a cada rato andas dormido o confundido lo cual es algo frustrante: tener Curia Crystal es recomendado aquí así como Risan (sea en magias o en cajas).

Ahora para el ataque, lo usual es usar Crystales Box a cada momento. Ahora sube con Increm antes de usar el Tackle de Drachma o el Cutlass Fury. De hecho, el Cutlass Fury es más efectivo en este caso (espada roja). No uses Pyri porque no quita mucho, mejor espérate un Cutlass Fury. No uses el Lunar Glyph en ningún caso y recuerda que debes tener tus MP para los Risan y Curias. Al final con algo de esfuerzo lo vencerás.

Como en el anterior templo, ahora enfrentarás a un Gigas y uno de los almirantes de Teodora de Valua. Primero, luego de un cinema enfrentarás a Grendel.

GIGAS DE LA LUNA VERDE: GRENDEL

A diferencia de Recumen, este si lo puedes vencer sin embargo lo primero es una prueba de resistencia. Llega con muchos MPs porque necesitarás Sacres y Sacris en cada momento. Si atacas sus pies te dará pisotón, si atacas su cabeza te dará un puñetazo. No uses Increm porque no es necesario aquí. En cuadros verdes usa siempre Focus y en rojos y amarillos usa Guard. Usa Sacres y Sacris en verde cuando estés necesitado. Cuando el cuadro esté para atacar (cp) aparezca puedes atacar si deseas o usar Focus o llenarte. Muy bien, en cada momento que encuentres el icono del arpón lánzalo porque así lo empujas fácilmente hacia su fin el cual es un canal de agua al final del camino. Demorarás varios turnos hasta que Grendel se acerque al canal. Cuando llegue asegúrate tener lo suficiente para darle el golpe de gracia y dejarlo caer al canal.

NAVE EJEMPLAR DE LA ARMADA DE VALUA: EL CAMALEÓN.

HP= 250000 a 300000

Es una batalla un poquito más dificultosa que la anterior pero sin mayores contratiempos. Ahora De Loco tiene un ataque especial con su cañón así que cuando vengan los cuadros rojos asegúrate tener más del 50% de la salud total. Ataca de la misma forma que la anterior batalla y no tendrás problemas.

Ahora si, regresa hacia la cabaña de Isapa y allí dentro checas el cinema y ahora preparamos el viaje hasta el Océano del Norte.

=====
309: El Océano del Norte
=====

Saliendo de Ixa'taca ve rumbo norte hacia las regiones de Valua. Notarás que estará cerrado por las cascadas que caen del cielo. Sigue hasta que llegues a la zona oscura de Arcadia camino al Océano del Norte. En tu camino encontrarás a uno de los piratas más buscados de los cielos de Arcadia: Gordo.

GORDO Y LOS CHEF PIRATAS:

Gordo está tan preocupado por mantener la comida de los barcos que ataca que no les lanza proyectiles sino que sus batallas son en cubierta. La batalla es realmente muy sencilla. Concéntrate en los chefs con Aika y Vyse en el primer turno. Usa Increm con Fina para subir el poder de Drachma y ataca con Drachma. En el siguiente turno usa Tackle con Drachma para golpear a Gordo. Repite el proceso de atacar, hacer Focus en los turnos anteriores, luego Increm y Tackle para Gordo y ataques normales y magias como Crystales (los que vienen en los ítems) para los chefs que acompañan a Gordo. La batalla debe terminar sin bajas en tu tripulación. A destacar que si deseas puedes usar Rain of Sword primero para eliminar rápidamente a los chefs y luego concentrar tu ataque a Gordo. Usa Increm para mejores resultados con Fina par Vyse si haces esto. Sea como sea, la batalla debe ser ganada rápidamente.

Una vez vencido ve hacia el noreste y verás un camino entre las montañas del final. Si sigues encontrarás entre el cañón primero una especie de cráter y luego unas ruinas pequeñas. Este lugar es Maw of Tartas.

Maw of Tartas

Una vez llegues a estas ruinas encontrarás un enorme sello. Luego de unos cinemas tendrás una batalla muy fácil con unos soldados de la Armada de Valua. Elimínalos y hazlos confesar sobre los planes de este reino. Antes de salir de las ruinas checa los alrededores porque Cupil te dará 3 señales. Encontrarás 3 Choms esparcidos entre el metal del gran sello. Ahora si, regresa al Little Jack y verás varios cinemas.

Te darás cuenta de la confesión de Drachma y sus razones de atacar a Rackham. Al rato el momento esperado. La arcwhale Rackham está en los alrededores y dispuesta a atacar. Es el momento de enfrentarse a tu enemigo de los cielos. LO que ocurre es un par de cinemas. Nota que tendrás una batalla normal con un crucero Valuan. Simplemente haz Focus y sube la salud y espera a que te pregunten que hacer: escoge "atacar agresivamente" y usa el Harpoon Cannon y con solo un disparo el enemigo es historia. Siguen más cinemas sobre el ataque hasta que finalmente debes escapar del Little Jack. Baja las dos escaleras hasta el cuarto de puerta doble y allí entrarás a los botes salvavidas. Aika y Fina van en uno y Vyse en otro. Drachma se queda en el Little Jack para enfrentarse a Rackham mientras que Vyse es atacado y dejado a la suerte y por el otro

lado Aika y Fina tienen mejores cosas para su futuro.

=====
309: La Separación: El Continente de Nasr
=====

Luego de la separación verás que aparecerán varios sucesos interesantes en la vida de nuestros protagonistas. Vyse ha caído violentamente sobre la Isla de la Luna Creciente mientras tanto Aika y Fina son rescatadas por una pirata con una embarcación muy peculiar. Como haces una cosa con un personaje y luego con otro personaje los cambios se dirán durante el proceso de la guía.

Isla de la Luna Creciente

Al estilo Tom Sawyer, nuestro protagonista cae a su suerte en esta isla. Primero explora los alrededores y sube por las laderas del pequeño estanque para ver un cinema. Luego baja las laderas e intérnate en el bosque. Has leído La Isla del Tesoro de Robert Louis Stevenson?, pues cuando encuentres un esqueleto en la isla usa la misma analogía de esa obra ya que en dicha novela el esqueleto de un pirata muerto te enseña el camino al tesoro, mientras que el cadáver que encuentra Vyse muestra un mapa de un tesoro. El cuerpo es de un pirata llamado Gonzalez. Toma el mapa y hazle un sepulcro que sea digno de él. Además de eso, explora la caverna cerca del esqueleto, ve por la izquierda para obtener una Moonberry. Además sigue el camino original para encontrar el pequeño dormitorio del pirata Gonzalez. Lee su diario y luego acuéstate porque tendrás un día difícil de trabajo.

Luego de eso, pasará a la escena donde Aika y Fina son rescatadas por la pirata Clara de los Blue Rogues la cual te llevará a Nasrad, la capital de Nasr. Checa la siguiente sección para los detalles de lo que debes hacer.

De regreso a la isla Vyse tiene que comer. Explora las zonas de pastizales varias veces. Son alrededor de 4 a 5 batallas muy sencillas contra un enemigo que le servirá de alimento a Vyse. Cuando tengas la cantidad suficiente de carne (alrededor de 12 porciones) Vyse se sentará a comer y descansará. Al día siguiente Vyse recolectará unos pequeños leños para construir una señal en caso tal que una embarcación se acerque. Debes coleccionar un total de 5 de estos ramales los cuales se encuentran esparcidos por la parte boscosa de la isla. Estas son las localizaciones:

- Leño 1: al sur de la caverna de la izquierda (brújula), cerca de una enorme roca.
- Leño 2: en el centro del bosque.
- Leño 3: la zona suroeste del bosque (brújula).
- Leño 4: en el sur (centro) del bosque.
- Leño 5: unos cuantos pasos hacia el norte desde el punto de salvar.

Luego empezará a llover y caerán Moonstone. Tu última misión aquí es coleccionar la cantidad suficiente de Moonstone de manera que puedes alimentar el generador de tu pequeño bote salvavidas. Colecta las rocas

que son fáciles de ver. Aquí las localizaciones:

Moonstone 1: cerca de la tumba de Gonzalez.

Moonstone 2: zona este (central) del bosque.

Moonstone 3: zona sur (central) del bosque.

Moonstone 4: zona suroeste del bosque.

Moonstone 5: cerca del fuego que sirve como señal de auxilio.

Ahora si, cuando cumplas esto aparecerá una embarcación la cual está comandada por el Capitán Gilder que se unirá como aliado. Toma el mando de su embarcación y lleva la nave hasta el sur, hacia Nasrad en el continente de Nasr.

La Ciudad de Nasrad

La ciudad capital de Nasr es un hermoso lugar lleno de fuentes, palacios y comercios. La primera vez que llegas lo haces con Fina y Aika gracias a la ayuda de Clara, la Blue Rogue. Una vez en Nasrad con Aika habla con toda la gente que puedas antes de entrar al pueblo para que te enteres de todo. Entra al pueblo y de nuevo habla con todos los que puedas y luego entra al hotel (está a la derecha del inicio). Una vez dentro renta un cuarto con el dinero de Clara (la verdad es todo un crédito) y duerme ese día allí.

Ahora, cuando llegue Vyse haz lo mismo, habla con toda la gente, algunos te dirán lo mismo. En especial ve a la taberna del pueblo (está a la izquierda del inicio, la segunda casa). Dentro habla con Gilder y los demás y regresa ahora si al pueblo. Ve al hotel y toma un cuarto igualmente. Ahora maneja a Aika y Fina y toma camino hasta la taberna para recibir el pago por el trabajo que has hecho allí. Toma todo lo que el que atiende la taberna te ofrece. Ahora si regresa al hotel para pagar el dinero de crédito que se te prestó. En el camino te encontrarás un anciano el cual ayudarás. El anciano te contará que se llama Pedro y te hablará sobre un mítico tesoro escondido. El tiene un pedazo del mapa y otro pirata llamado Gonzalez posee el otro. Toma el mapa de Pedro y regresa al hotel. Ahora si, tomarás el rol de Vyse el cual le enseñará a Gilder el mapa de Gonzalez. Todos: Aika, Fina, Vyse y Gilder van en busca del tesoro.

Primero ve con Aika (y Fina) hacia el puerto de desembarco y comprarás así una embarcación. En ella ve en dirección norte y tendrás algunas batallas. Un poquito más adelante toma la dirección noreste apuntando hacia la esquina del mapa. En el camino te toparás con la Isla de la Luna Creciente. Ignórala y sigue adelante hasta encontrar unos cuantos islotes. Acércate a ellos y uno de esos verás que puede ser ingresado si presionas A cerca de la isla. Cuando llegues lee la inscripción del Escorpión y cambiarás a Vyse y Gilder.

Con Vyse y Gilder ve a la misma isla donde están Aika y Fina. Una vez allá lee la inscripción de la Lagartija. Verás que accionarás un interruptor que abre las puertas de esta zona. En caminos separados ahora Aika y Fina y el otro grupo: Vyse y Grendel deberán cruzar este calabozo en busca del tesoro.

Consejos Generales:

1. Trabaja en equipo. Este calabozo es bien lineal. Simplemente llega hasta un interruptor, acci3nalo, cambia de equipo y encuentra el siguiente interruptor.
2. Los enemigos en si son sencillos. No encontr3 algo que lanzase Eterni o un ataque muy poderosos. Eso si, muchos de ellos poseen buena defensa.
3. La zona donde debes usar el mecanismo para mover las escaleras es quiz3 la zona m3s complicada. Pero debes tener en cuenta el objetivo: debes llevar a ambos grupos hasta los interruptores correspondientes.
4. Trata de subirle las defensas a Fina si puedes, el jefe final es hueso duro de roer. No solo eso, cuida tus Sacres y Sacris porque Aika y Fina no tendr3n muchos.
5. En el calabozo hay una especie de panel que permite intercambiarte con el otro grupo. Recuerda que debes colocarte sobre el interruptor grande y luego presionar A cerca del panel sin salir del interruptor.

Este calabozo se jugar3 cambiando de posici3n constantemente. Recuerda que las puertas solamente se abren si ambos grupos: Aika y Fina y el otro de Vyse y Gilder se colocan en el interruptor del mismo color. En esta secci3n, colocar3 los s3mbolos "/VG/:" para referirme a que usas a Vyse y Gilder y "/AF/:" para referirme a que usas a Fina y Aika. Ahora si, a seguir:

/AF/: toma camino a la izquierda en la primera bifurcaci3n para obtener el Skywing. Ahora sigue recto hasta el interruptor de intercambio (recuerda, debes estar sobre el interruptor).

/VG/: toma la derecha para encontrar un cofre y enfrenar ahora al Zivilyn Bane para obtener el tesoro. Ahora si, sigue hasta encontrar el interruptor. Con ambos grupos colocados en el panel podr3s abrir el primer port3n.

/AF/: Ve a la izquierda y activa el interruptor, luego de regreso a la bifurcaci3n ve recto para encontrar el Sacruken y luego toma la derecha para activar el interruptor de intercambio.

/VG/: Ahora toma camino por la derecha para obtener 2001 Gold, ahora regresa hacia el panel cercano y cambia de grupo.

/AF/: Primero baja las escaleras para obtener Maiden's Armor y de nuevo regresa al interruptor y cambia.

/VG/: Ahora encontrar3s un mecanismo que permite rotar las escaleras. Acci3nalo una vez para bajar las escaleras y obtener el Magic Droplet x4. Ahora activa el mecanismo dos veces m3s para tomar camino hacia donde obtienes Daccat's Armor. Contin3a y cambia de grupo.

/AF/: ve recto y toma Magic Drew, ahora sigue hasta el panel y cambia a Vyse y Gilder.

/VG/: De nuevo ve al mecanismo y act3valo dos veces m3s, baja las escaleras, p3sate sobre el panel y se abrir3 la puerta.

/AF/: Pasa la zona de las plataformas para obtener Vidal Seed. Cruza ahora dos puentes cortos y toma el pasaje bajo para encontrar al final Moonberry. Cambia de grupo.

/VG/: Sube por los túneles y toma la primera izquierda para obtener Risan Crystal x2. Hay un Moonfish en los alrededores así que pon atención. Baja el camino para encontrar luego entonces un Moonberry. Regresa a la bifurcación para tomar la izquierda, luego toma las dos siguientes derechas y tomarás Electres Box. Ahora sigue el camino por arriba hasta encontrar el panel donde debes posarte y cambiar de grupo.

/AF/: Ve por las escaleras bajando y activa el mecanismo dos veces, baja las escaleras y cambia de grupo.

/VG/: baja por el paraje, luego por las escaleras hasta cambiar de grupo.

/AF/: regresa al interruptor y actívalo ahora tres veces más, toma las escaleras, pósate sobre el panel y activa el interruptor.

/VG/: toma las escaleras, baja el panel y cambia a Aika.

/AF/ y /VG/: ahora ve por el nuevo pasaje, llénate de salud para ambos grupos y salva con Vyse y Gilder porque viene el jefe.

Ahora ambos grupos se unirán por fin en la última batalla.

GUARDINAES DEL ANTIGUO TESORO DE DACCAT: SINISTRA Y DESTRA
HP: 5000 (cada uno).

Esta batalla puede ser muy dura si no sabes realmente que decidir: eliminar a uno y luego al otro o eliminarlos a ambos por igual. Si tienes los suficientes Moonberry aprende Pirate's Wrath con Vyse porque será de mucha ayuda, de todos modos la puedes ganar sin este poder. Cutlass Fury hace el trabajo solo que toma más tiempo. Debes esperar 21 MP para Pirate's Wrath pero puedes usar cada turno para hacer Cutlass Fury. Recomiendo usar Increm para Vyse cuando ataques porque es importante eliminar una de las cabezas en seguida. Fina debe usar Focus en todo momento, además checa los colores de ambas cabezas que son diferentes. Debes eliminar primero una cabeza así que concéntrate en una y solamente una. Esto es porque este grupo tiene un ataque mágico letal que puede acabar fácilmente con varios de tu grupo. De nuevo debes tomar las mismas decisiones de tomar salud y recobrar tu equipo de los daños. En este caso Crystales no funciona así que olvídate. Vence al grupo y ganas el tesoro de Daccar.

La Invasión de Nasrad

Regresa ahora a la ciudad capital de Nasr (Nasrad) y embarca en el puerto. Ahora entra a la ciudad principal y luego de un pequeño diálogo verás el violento ataque que dará el Imperio de Valua sobre la ciudad de Nasrad. Ahora serás aprendido por los Valuans y serás llevado a la Gran Fortaleza nuevamente.

=====
310: Escape de la Gran Fortaleza
=====

Bloque de Prisioneros

Luego de varios cinemas verás que Gilder por fin abrirá la celda y podrás salir como Vyse. Además verás que Vigoro (maldito pervertido ese) atacará a Aika así que debes ir rápido. Encontrarás a dos soldados en la siguiente sala a los cuales debes vencer. Toma el ascensor de la izquierda y escoge "Piso 2: Bloque de Prisioneros". Toma ahora el camino central hasta otra celda donde encontrarás al pervertido de Vigoro. Debes enfrentarte a este maldito pervertido así que véncelo como se lo merece.

VIGORO: con un HP de 5500 este enemigo no es tan complicado. Trata de tener a Aika en buena salud porque este tipo tenderá a atacar a Aika y solo a Aika. Usa Pirate's Wrath o Cutlass Fury (el que tengas) y verás que el problema se solucionará rápidamente. Un Increm es recomendado para estos ataques.

Cuando venzas a Vigoro obtendrás la llave del Cuarto del Cañón. Ahora toma el ascensor de la izquierda y escoge "Cuarto de Batería de Cañón 28". Ahora usa las llaves en la puerta. Ahora toma las escaleras, pasa por la zona del cañón y escapa (Gilder ha hecho algo) por el cilindro o cañón. Ve por la derecha y toma camino por las escaleras, sigue y ve hasta encontrar el ascensor. Regenera la salud del grupo y encontrarás un punto de salvar. Nota que encontrarás un cinema que muestra a Ramirez y Fina. Cuando termine dejarán a dos soldados para cuidar la puerta donde está Fina. Ve por el paraje y toma camino hasta donde están los soldados y enfréntalos. Al ganarle podrás rescatar a Fina.

Ahora regresa todo el camino por el ascensor y esta vez toma camino por la puerta que te lleva al puerto de embarque. La siguiente zona posee unas luces que si te tocan tendrás batallas por turnos con unos guardianes. Mucho cuidado porque pueden invocar a un enemigo llamado Kantor. Checa algunas zonas con cofres que incluyen importantes ítems (como un Moonberry en el segundo piso). Sube al tercer piso y en este cofre encontrarás al molesto Zivilyn Bane (HP: 4000). NO podrás regresar a esta zona así que asegúrate tomar los ítems en especial ese Moonberry. Toma la puerta hasta el final donde enfrentarás a un jefe muy fácil:

DRAKOR TANK: este enemigo necesita de una dosis de Pirate's Wrath combinado con Increm. Puedes usar a Aika y Fina para Focus y atacar de momento con Gilder y Vyse. Usa Increm un turno antes de Pirate's Wrath y ahora si usa este poder para demoler al tanque. Si resiste solo necesitarás de uno que otro Cutlass Fury.

En el camino te encontrarás ahora con el Príncipe Enrique de Valua. Él te ayudará a escapar en su nave ejemplar: Delphinus. Esta extraordinaria nave te ayudará a salir de Valua. El ataque hecho por Gilder al cañón ha creado un punto débil en la fortaleza. Usa a Delphinus para atacar. Simplemente haz Focus y Guard y espera a que salga el ataque especial (Moonstone Cannon) para poder destruir la puerta de una sola vez.

Nave Prototipo Valua: Delphinus

En tu nueva nave debes revisar todos los cuartos. Fina está afuera en la cubierta, Aika en la sala de eventos y Gilder te está en el puente. Gilder te dirá que ha escuchado un sonido extraño. Checa en el puente y verás que a cada lado (detrás de los controles) hay unos paneles en el piso. Abre el de la derecha para encontrar Moonberry y el de la izquierda para encontrar a Marco.

Ahora si, toma el control de la nave y nuestra siguiente misión es obtener a la tripulación.

=====
311: La Tripulación y Base del Delphinus
=====

Ya en esta extraordinaria nave prototipo Valua debemos tener un grupo de personas que se encarguen de los diferentes trabajos en la nave. A estos llamaremos tripulación. Luego de obtener parte de nuestra tripulación debemos ir hacia la Isla de la Luna Creciente donde se construirá nuestra base. A destacar que Delphinus no tiene un sistema para pasar el Arrecife de Rocas por lo cual debemos obtenerlo igualmente. Para resumir nuestros objetivos de esta parte son:

- Obtener parte de la tripulación para mantenimiento y funcionamiento óptimo de la Nave Delphinus.
- Buscar un lugar donde construir la base secreta de nuestra nave y buscar quien la construirá. Esto te costará 75.000 Gold.
- Construir el sistema para pasar por el Arrecife de Rocas. Esto te costará 25.000 Gold.

Como vez, encima de que debes buscar a tu grupo es más importante ahorrar el dinero que tienes. Quizá sea recomendable guardar algunos ítems y puedes incluso enfrentar a un pirata que se encuentra en la Isla de los Marineros. La estrategia está en la sección Los Más Buscados.

IMPORTANTE: en la sección Básicos se dan más detalles sobre las funciones de la Tripulación (Crew) y de lo que hacen en batalla.

La Isla de los Marineros

Ya en la isla ve a la derecha para cobrar los Descubrimientos o los piratas que has vencido. Recuerda que necesitas completar por lo menos 100.000 Gold. Ahora entra a la Taverna de Polly en la entrada del pueblo y habla con Polly. Ella aceptará acompañarte en el viaje como Cocinera de la embarcación.

De nuevo fuera y antes del puente en la casa de la izquierda (cerca del mapa del pueblo) encontrarás un misterioso personaje. Habla con él para que pertenezca a la tripulación. Sigue pasando el puente y guarda el juego en el hotel. Aquí puedes enfrentar al pirata que está asentado en la pared de la tienda frente al hotel y si quieres puedes enfrentarlo. En la sección "Los Más Buscados" incluyo la estrategia para vencer a este complicado pero predecible enemigo. En la tienda frente al hotel habla con el niño de adentro para que pertenezca a la tripulación del

Delphinus. Ahora si, toma camino de vuelta al Delphinus y a los Cielos de Arcadia.

La Isla de los Piratas

La Isla de los Piratas o la Isla de los Molinos (el hogar de Vyse y Aika) tiene a un integrante más de nuestra tripulación. Increíblemente Pow Pow, el perrito de los niños se incluye en nuestro grupo con el cargo de algo así como animador. Habla con todos los de la isla para que veas los cambios en la historia y ahora si de regreso a los Cielos de Arcadia.

Nasrad

Ve al Continente de Nasr por el camino usual (desde la Isla de los Marineros hacia el este) y entra a la destruida Nasrad. Desde el puerto ve a la izquierda hasta las escaleras verticales que suben la gran muralla. Allá arriba nos encontraremos con el encargado de los cañones de defensa de Nasrad el cual está muy frustrado. Habla con él para que se incluya en tu tripulación como Cañonero. Ahora baja y entra al pueblo en si. Habla con todos para que oigas sus vivencias del furtivo y cruel ataque de Valua sobre Nasrad (por no hacer caso, se lo buscaron). Si vas por la izquierda del pueblo, subiendo las escaleras encontrarás a una mujero gorda sentada la cual es parte de tu tripulación si hablas con ella. Ella será la caza tesoros.

La Isla de la Luna Creciente

Para llegar a esta isla (Crescent Isle) asegúrate tener 100.000 Gold porque te encontrarás con dos curiosos personajes: uno se hace llamar el mejor ingeniero de todos y el otro el mejor constructor. Debes darle al constructor 75.000 Gold para que construya una base. Cuando la base haya sido construida entonces el ingeniero te podrá construir el sistema para pasar el Arrecife de Piedra a 25.000. No importa si le das primero los 25.000 y luego los 75.000; el detalle es que debes completar los 100.000 Gold. Cuando lo tengas podrás pasar una noche bajo las estrellas del este de Arcadia. Espera el día siguiente y todo estará construido (estos ancianos engañan XDD). Ahora bien toma el Delphinus y todos a bordo.

=====

312: Paseo al Lado Oscuro de Arcadia

=====

Bueno, no es Star Wars y tampoco vamos para Valua, vamos para la zona sureste de Arcadia. Desde la Isla de la Luna Creciente ve al sur pasando la región de Nasrad. Toma el este para pasar por el canal hasta encontrar el arrecife de Rocas. Pasa Maramba y la región de Pyrin y sigue el sur hasta encontrar una barrera color blanca (Sky Rift). Ahora con las nuevas modificaciones del Delphinus podrás pasar por aquí también. Toma camino

por esta zona oscura y ve a la izquierda (este) pegado a las rocas encontrarás el puerto del pueblo de Esperanza.

Puerto Esperanza

Nuestra amiga Fina y el buen Enrique se nos separarán por un momento. Habla con el tipo del puerto y cuando termine ve a la derecha, sube la pendiente hacia el pueblo Esperanza. Revisa todas las casas incluyendo el hotel (no entres ni tomes la noche), tiendas y otras casas. Estás falto de algunos billetes (Gold) así que es buena idea tomar la escalera descendente que te lleva hacia un cofre con Gold. Nota que en el camino encuentras Cham.

De nuevo en el pueblo sube hasta encontrar la taberna. Habla con todos los piratas hasta encontrar uno medio embriagado con mucha loqua en el cuerpo. Se abrirá un cinema. Luego de algunas burlitas pesadas llegará Fina y esperarán un día en el hotel (sin recargo). Al día siguiente ve al puerto y toma vía en el Delphinus. Abrirás además la batalla con Gregorio en su nave ejemplar: Auriga

NAVE EJEMPLAR VALUA: AURIGA

Antes de batallar con Gregorio y su Auriga primero debes enfrentar a una nave o embarcación crucero de Valua. Posee un ataque llamado Shreded Bomb que tiene su gracia pero batallas anteriores han sido peores. Un Moon Stone Cannon y es historia.

La nave de Gregorio no es mucho problema, es cuestión de resistencia porque esta nave tiene alto nivel defensivo. Eso no significa que debes menospreciar al mentor de Enrique. Solo mantén atento tu barra de salud y usa Moon Stone Cannon, con Increm de preferencia para destruir la nave de Gregorio. Mucho cuidado con el ataque especial del Auriga que ocurre en los espacios rojos. Para evitarlo usa Quicka o un ítem de velocidad (Speed Wax) para evitar el ataque enemigo. Continúa atacando hasta vencer.

Dark Rift

Luego de vencer al Auriga ve en dirección del manto oscuro hasta una especie de remolino o torbellino. Ingresa al mismo y salva el juego si gustas. Pasa el primer túnel hasta una zona abierta con plantaciones bien extrañas. Si ves en los alrededores hay unos barcos encallados. Revisa para obtener ítems importantes. Ahora toma la izquierda pasando por el agujero entre la barrera verde y toma el torbellino más cercano a la barrera verde, o sea, el más a la izquierda. Continúa por el túnel hasta encontrar un cuarto con muchos torbellinos. Dependiendo de cual tomes podrás encontrar varias cosas. Por ejemplo, si tomas el túnel más a la derecha encontrarás varias embarcaciones con Gold, ítems y encontrarás a otro miembro de la tripulación: Robinson, el esposo perdido de Polly. Si tomas el segundo túnel de la izquierda encontrarás un pilar de luz y Moonberrys. Tomando el torbellino más adelante (el frontal) llegarás a una zona abierta que tiene un solo torbellino de salida pero está

protegido por un enorme enemigo: Anguila.

HABITANTE DEL MANTO OSCURO: ANGUILA

Esta batalla aérea puede resultar algo larga y más complicada que la batalla con el Auriga. Lo desesperante aquí es que Anguila se esconde en el torbellino evitando los ataques sencillos. Mi consejo es usar cañones que usen varios turnos y vayas incrementando tus habilidades. Los ataques de Anguila son bastante débiles así que no debes tener mucho inconveniente a nivel de salud. Llegará el momento en que Anguila salga y es donde debes atacar con todo. Además aprovecha cada Moon Stone Cannon así que no desperdicies tus puntos. Luego de una batalla larga Anguila se retirará muerta y podrás pasar por el torbellino hasta la exótica tierra de Yafutoma.

=====
313: El Lado Oriental: Yafutoma
=====

Llegando a Yafutoma tendrás un descubrimiento. Sigue el camino por el espacio aéreo hasta encontrar una nave de la zona llamada nave Tenkou.

NAVE TENKOU

La primera batalla con la nave es simple pero a destacar que esta nave puede sobrevolar mucho más alto que tu produciendo que todos tus disparos de cañones fallen por completo. Usa torpedos o magias para golpear a la nave cuando sobrevuela rápido. Esta batalla no debe ser de mucho problema.

Cuando termine la batalla, los navegantes Joa y Moa te retarán a una batalla como defensores del exótico Yafutoma. Te pedirán que entregues tus armas y te rindas. Cuando te hagan dicha pregunta escoge que vas a luchar contra ellos.

HERMANOS DE YAFUTOMA: JOA Y MOA

Esta batalla no es complicada. Es importante que tengas el ataque de Vyse donde invoca al pirata (uno de los Ataques Especiales llamado Skull Shield). Y ataca poco a poco con los otros compañeros usando magias y demás. Cuando tengas 21 de puntos especiales (SP) usa Pirate's Wrath de Vyse si lo tienes contra uno de los hermanos (el más débil por supuesto). Luego continúa con el mismo sistema de usar Skull Shield cada turno y atacar con los demás compañeros del grupo. Magias y demás como siempre es recomendable hasta ganar esta batalla.

Yafutoma

Este pueblo si que es muy bonito. Está compuesto de secciones de islas

por las cuales sobrepasa un río cayendo como cascada entre las islas como escalones. Cuando llegues a Yafutoma serás recibido por el Rey del pueblo y estarás en la isla más alta de todas y te pedirán el gran favor de obtener el Cristal de la Luna Azul. Hay muchas cosas que hacer aquí así que vamos poco a poco.

Al salir del cuarto real dale la vuelta a la casa y encontrarás un Moonfish sobrevolando el lago. Sigue el camino hasta bajar al pueblo. En el primer pueblo encontrarás a la derecha pasando un puente un tipo que te ofrecerá usar una especie de embarcación local. Úsala para llegar a algunas de las casas sobre la masa de agua. Deja la balsa en el puesto del otro lado y ve por la derecha hasta la Tienda de Ítems. Dentro de la Tienda de Ítems encontrarás una puerta que te lleva hacia 3000 Gold. Ahora regresa hacia donde estaba el hombre que te permitía usar las balsas (regresa caminando) y cerca encontrarás un puente que tiene un mecanismo. Mueve el mecanismo para abrir el puente, regresa por la balsa y pasa por la nueva zona abierta del puente hasta un cofre con un Moonberry. Ahora usando la balsa déjate caer por la cascada.

En el siguiente pueblo encontrarás una estructura en construcción y una muchacha en ella llamada Kirala la cual se unirá a tu tripulación. Ella te dirá que tiene una hermana en el pueblo superior (donde estabas). Regresa usando un ascensor de la zona y toma la balsa hasta el restaurante. Dentro habla con Urala, hermana de Kirala y también se unirá a tu tripulación. Ahora baja por las escaleras todo hasta llegar a la Tienda de Partes de Embarcaciones el cual te dirá que ha sido informado de tu misión y te llevará hacia Monte Kazai donde se encuentra el Cristal de la Luna Azul.

Monte Kazai

Consejos Generales:

- Es muy importante que sepas tu objetivo en este calabozo. Al inicio puede ser confuso porque tiene muchas entradas por todos lados. La gran ventaja es que desde el portal central ninguna entrada se conecta con otra así que entras, haces lo que tienes que hacer, revisas todo y regresas. Es imposible perderse.
- Tu objetivo es activar todos los paneles azules del calabozo para subir el nivel del agua. Como dije anteriormente, debes revisar todas las secciones y saber que ninguna está conectada con otra por lo que no será mucho lío. Existen 4 de estos paneles.
- Hay zonas donde jugarás bajo el agua con un traje especial. En estas zonas no existen enemigos.
- Debido a que la mayoría de los enemigos están bendecidos con el poder de la luna azul (Viento) usa ataques de fuego (rojo) y electricidad (amarillo).
- No existe un orden para activar los paneles azules de nivel de agua por lo que esta guía se hará solamente por el orden que hice yo esta parte la primera vez.

La primera zona es un solo camino. Al inicio encontrarás el primer camino subacuático así que vete acostumbrando a ello. Sal de allí hasta una zona con sogas que te hacen bajar y llegarás al lugar que llamaremos Salón Central donde existen entradas al norte, este, oeste y sur (por donde vienes). Nota además que cuando llegas por primera vez aquí encontrarás el primero de los paneles azules para subir el nivel del agua.

Puerta Este (derecha): camina por el paraje hasta encontrar un cuarto con muchas piscinas abajo. Toma la piscina que está segunda a la izquierda y baja por ella. Camina hasta subir nuevamente y activar el panel azul del piso. Cuando lo hayas activado el agua del cuarto central subirá de nivel y podrás regresar al Salón Central.

Puerta Oeste (izquierda): de nuevo toma el camino hasta otro cuarto grande donde encontrarás una rampa por la derecha. Baja por allí, cruza esa parte y sube nuevamente por la rampa hasta un interruptor que subirá el nivel de agua pero de ese cuarto. Ahora podrás cruzar por el puente. Pasa al otro lado, toma el puente y activa el panel azul del piso.

Puerta Norte: esta es la única sección del calabozo que tiene caminos alternos así que encontrarás algunos tesoros. Camina por el paraje hasta encontrar una intersección. Toma la derecha pues a la izquierda no hay nada. Cuando sigas el camino encontrarás otra vez dos opciones más para seguir: hacia delante de ti o hacia atrás de ti por la izquierda. Si tomas el túnel por detrás de ti para la izquierda encontrarás un cofre y una batalla con Zivylin Bane el cual te dará el Vidal Seed. Regresa a la intersección anterior y ahora toma camino hacia delante y encontrarás un camino en forma de tridente. No vayas a la derecha pues no existen ítems aquí. Mejor ve por la izquierda y encontrarás el panel azul para subir del todo el nivel de agua del calabozo. Ahora si regresa al Salón Central.

Ahora cuando estés en el Salón Central salta hacia el agujero central y caerás suavemente gracias al agua hasta el fondo. Toma un solo camino hasta un cuarto sin agua. Si deseas toma la soga para subir y tomar el Moonfish. Sigue recto y encontrarás un cruce donde si revisas hay Cham y además Moonberry. Toma el otro camino del cruce y sigue por el único camino posible hasta encontrar un cuarto con agua e interruptores. Ahora tienes dos opciones: continuar por la puerta frontal donde tendrás mucho tiempo consumido en batallas y ganas mucha experiencia o (mejor) tomar camino por arriba del cuarto e ignorar este camino. Sea como sea llegas hacia el mismo punto. Para ir por arriba, sin embargo, debes accionar dos interruptores. Usa uno para subir por una de las plataformas laterales (los ascensores). Ignora el interruptor superior y ahora si continua hasta el punto de salvar el juego. Esto solo puede significar una cosa.

GUARDIÁN DE LAS AGUAS DE KAZZAI: TORTIGAR

Este genial jefe tiene muy respetuosos ataques como el de atacar a todos de una sola vez con una fuerte cantidad de energía (alrededor de 1000 HP). Y lo otro es que puede regenerar salud aunque quizá lo use una vez. La mejor estrategia es la de siempre. Primero atacar un poco con Enrique y Vyse, usa además a Aika ya sea para usar un ítem (no magia) eléctrico o de fuego (Pyrum o Electres recomendado, no me funcionó el Drilin así que tenlo en cuenta). Pero es importante que uses Focus siempre con Fina porque al fin y al cabo no hace nada en batalla comparado a lo demás. Usa

dos Focus y tendrás la oportunidad de usar Increm para Vyse y luego usar Pirate's Wrath que ya lo debes tener. Sino usa algún ataque fuerte de Vyse como Cutlass Fury o el de Enrique de 8 SP. Debido a que tienes que usar Focus para alcanzar los 21 SP de Pirate's Wrath quiere decir que no se recomienda usar magias de salud (las verdes) o de status (las plateadas) o cualquiera otra de ataque y status. Lo ideal es usar ítems así que debes tener tu buena ración de Sacrum o Sacres Box y algunos ítems de ataque como Electrum Box. Luego del primer Pirate's Wrath probablemente Tortigar se regenera de una vez pero no es tiempo perdido porque no se regenerará en mucho tiempo. Repite la dosis de ataques de ítems y Focus y toma en consideración nuevamente realizar Increm antes de un ataque fuerte. Necesitarás dos de estos Pirate's Wrath por lo menos (con Increm) y un par de turnos de ataques normales o de ítems para vencer al enemigo. Puedes usar Lunar Blessing (ataque especial de Fina) pero eso depende de tu decisión.

Al vencer a Tortigar regresarás al barco y de allí a Yafutoma.

Yafutoma

Cuando hayas vencido a Tortigar podrás obtener el cristal de la Luna Azul y regresar a Yafutoma. Aquí ocurrirán varios eventos. Se lanzará una fiesta por el triunfo, Moegi, la hija del Rey será acosada por Muraji. Belleza y Vigoro llegarán a Yafutoma por discusiones diplomáticas. Aquí debes escoger cuando se te pregunte "Wait and see what happens". Luego los Valuans tomarán al Rey de prisionero y ahora debes escapar. Escoge "Run and Hide" cuando se te pregunte de nuevo. Ahora si tomarás una nave muy rara que te llevará a la Isla Tenkou donde el exiliado hermano de Moegi y digno sucesor del rey se encuentra.

Isla Tenkou

Aquí solo debes subir por el único camino posible hasta el Palacio Tenkou. En el camino encontrarás algunos soldados Tenkou para batallar y divertirte con ellos. Al final encontrarás en el palacio a Jao y Mao, los hermanos que te dieron esa cálida bienvenida a Yafutoma y además al hermano de Moegi llamado Diago. Habrá una charada sobre el plan de ataque Tenkou sobre la Yafutoma Valuan. Regresa a la nave que te llevó hasta esta isla y Diago te ofrecerá transporte. La Armada Tenkou irá a atacar a la Armada Valua y el plan es robar la Delphinus para destruir a la Armada de Teodora. Cuando la batalla está a punto de ganarla Valua, Vyse y sus amigos caerán en la Delphinus. Toma camino hasta el cuarto de control y toma el poder de tu nave. Ahora tendrás una fuerte batalla con Vigoro y su Draco.

NAVE EJEMPLAR DE VALUA: DRACO

Esta es una típica batalla dame que te doy. Vigoro podrá usar su Cañón Draco en cada turno mientras que tu podrás usar tu Cañón Moonstone cada turno. Recomendado realizar Focus en turnos sin peligro para asegurar el uso de tu cañón. Además, como siempre, debes tener el Increm colocado (lo más recomendado) porque aumenta mucho la eficiencia del golpe de la nave.

Ten cuidado con tus HP y vence a Draco luego de alrededor 3 disparos con tu Cañón Moonstone.

Luego de la batalla, el Gigas de color azul aparecerá.

GIGAS DE LA LUNA AZUL: BLUHEIM

Esta batalla es larga, muy larga. Bluheim no posee ataques muy fuertes en cuanto a contundencia pero ten en cuenta que cada turno de Blueheim tendrá un ataque. A veces de 3000 por ataque y a veces hasta 8000 cuando son críticos. La clave es mantener vista clara a tu HP y evitar que te queden 5000 o menos. Un ataque máximo de 8000 quiere decir que lo neutralizas con un Sacres de 8000 pero lo malo es que en un mismo turno Bluehim usa hasta 3 ataques de 3000 o 6000 HP y puede venir con ellos uno de 8000. Bluheim es pobre en ataque pero si le das cuerda te mata. Atácalo con poderes (ítems de preferencia, guarda SP para el cañón) eléctricos o de fuego que le hacen daño. Mientras tanto da Focus y usa Increm antes del Cañón Moonstone. Ahora, notarás que habrán turnos donde el siguiente grupo de cuadros es rojo (los primeros dos turnos). Usa en el último turno de la anterior fila Defend para evitar ser golpeado seriamente. La batalla es larga pero fácilmente controlada si tienes la estrategia clara. Luego de la batalla Yafutoma quedará libre de la opresión Valua.

Yafutoma

Luego de la batalla baja en Yafutoma para ver el cinema donde muestra lo que ha de ocurrir ahora. Moegi se unirá a la tripulación del Delphinus y recibirás el Libro de la Polaridad para aumentar los atributos de tu nave. Baja y regresa a la Nave Delphinus.

=====
314: El Mundo es una esfera y las Tierras de Hielo
=====

Debes hacer lo increíble, lo impensable. De alguna forma debes dirigirte hacia la Isla de la Luna Creciente (al norte de Nasrad, recuerdas?) pero no puedes ir por donde llegaste porque el torbellino oscuro solo te lanza hacia Yafutoma. Deberás realizar un movimiento muy valiente el cual es probar el rumor que por tanto tiempo ha sido sinónimo de locura y herejía: si el este está unido al oeste quiere decir que el mundo es una esfera y que yendo hacia el este podrás llegar al oeste. O sea, yendo hacia el este podrás llegar a Ixa'taca. Es hora de tener la experiencia que Cristóbal Colón una vez realizó (excelente toque!!!!).

Ve hacia el este hasta encontrar una muralla de piedras color blanca y cuando la encuentres ve hacia el sur y en un momento encontrarás un agujero entre la barrera de piedras que podrás cruzar. Has llegado a Ixa'taca. Si deseas puedes bajar a Horteka a hablar con la gente sobre tu proeza. Ahora bien toma camino hacia la Isla de la Luna Creciente. Recuerda que con la Delphinus puedes cruzar las cascadas o puede tomar

camino por el camino de torbellinos. La decisión es tuya. Llega hasta Nasrad y de allí hasta la isla de la Luna Creciente. Notarás ahora que tiene edificios y demás cosas nuevas.

Isla de la Luna Creciente

Una vez aquí ya (increíblemente) toda la isla ha sido acomodada para asentar la tripulación de Delphinus. Una vez dentro da una checada dentro de la caverna de estancia de la Delphinus. Sal de allí y checa la villa, checa todos los alrededores por Chams y otras cosas y luego ve en dirección al ascensor cerca de donde está la tumba de Gonzalez. Sube hasta el Centro de Reuniones donde establecerán cual es el próximo destino de Vyse.

Ya sabes que debes ir a las Tierras de Hielo en el sur de Arcadia. Toma el Delphinus y ve en dirección sur. Debes pasar las cascadas que dan límite a la zona entre el área oscura donde está Puerto Esperanza y la parte de los tornados. Al oeste de la zona oscura encontrarás las Tierras de Hielo (debes pasar un muro de rocas).

Las Tierras de Hielo

Esta zona está constituida de islas heladas, algo así como icebergs flotantes. Hay muchos de estos islotes que son medianos o pequeños pero hay un enorme continente (una isla grande) que tiene montañas y está todo congelado. Ahora, en los alrededores de dicho continente encontrarás a una batalla con una bestia llamada Alania.

BESTÍA MÍTICA DEL HIELO: ALANIA

Este enemigo es muy fácil de vencer y solo debes poner atención a tus HP. Sus ataques no son tan violentos pero tenemos la desventaja de que da pocas oportunidades para lanzar el Moonstone Cannon. Cuando veas el icono usa de nuevo Increm y el cañón como siempre. Nota que como tuviste mucho tiempo para cargar los SP puedes usar Incremum (si lo tienes) para usar luego el Moonstone Cannon. Lo demás es carpintería y no se necesita la verdad una estrategia muy seria aquí.

Cuando hayas vencido a Alania checa cerca de la superficie y te darás cuenta que en la zona donde batallaste (muy cerca quiero decir) parte del terreno se ve como transparente. Es, de hecho, una capa de cristal que ha tapado una antigua ciudad. Ingresa entonces a las Ruinas de Hielo.

Ruinas de Hielo

Consejos Generales:

- La verdad es muy sencillo y no necesitas algo en especial, solo saber responder las preguntas.
- Recuerda que si fallas en una pregunta te abrirán un camino que es incorrecto pero no tienes otra opción. Si sigues ese camino incorrecto regresarás a la zona donde de nuevo te harán la pregunta.
- La parte de la ciudad es un camino lineal con algunos enemigos algo molestos. Por lo menos en este mundo no me hicieron el status de parálisis pero tómalo en cuenta.
- Recuerda usar en tus armas los colores verde y rojo.

Iniciamos en un corredor y si sigues caminando llegarás hasta una especie de cuarto con varias puertas cerradas. Dentro encontrarás un panel en el centro. Acércate y presiona A para que te hagan una pregunta. Para la primera pregunta debes escoger "The Power of Ice". Luego sigue el tobogán y en la segunda sala escoge "Two... maybe?" luego en la tercera y última pregunta escoge: "Will and Spirit". Ahora serás llevado hasta una zona que muestra la perdida civilización de Hielo. Busca los transportadores y sigue por los corredores.

Ya en la parte de la ciudad debes saber que es un solo camino y solo encontrarás dos bifurcaciones. Cuando llegues si escoges el camino que no te lleva al final encontrarás cofres con ítems para aumentar ataques, defensa y otros parámetros. Nota que en la primera de las bifurcaciones, si vas a la izquierda encontrarás a un Zyvilin Vane cuando te acerques al cofre. Usa de nuevo Pirate's Wrath y si puedes unido a Increm para realizar el ataque. Véncelo y reclama el ítem. Regresa al camino original que siguen siendo corredores de hielo hasta la siguiente bifurcación. Si coges la derecha encontrarás el ítem y si es a la izquierda encontrarás un punto de salvar y más adelante la batalla contra el jefe.

GUARDIÁN DE LAS RUINAS DE HIELO: VELTRAN

Este enemigo puede ser un verdadero problema porque posee ataques de alto poder y muy peligrosos. Y lo peor, los ataques casi siempre los concentra en un aliado pero puede golpear al mismo tiempo a cualquiera que esté cerca. Hay un ataque llamado Death Laser que puede eliminar de un solo golpe a cualquiera de los personajes. Usar el Skull Shield deshabilita el uso de este ataque. Un ataque extremadamente peligroso es el Avalauncher el cual es una ráfaga de poder helado que ataca a un blanco y puede producir daño a los cercanos; para este ataque no hay manera o forma de evitarlo. Este ataque daña con 2000 HP al blanco escogido que casi siempre es uno solo en la batalla. La decisión del Skull Shield es muy complicada: el punto bueno es que evita el ataque Death Laser pero lo malo es que este ataque no lo usa mucho y el Avalauncher y otros ataques normales mágicos son más frecuentes y estos no son regresados por Skull Shield. Personalmente no recomiendo usarlo porque debes concentrarte en obtener los 21 SP de Vyse y su Pirate's Wrath. Usa Increm si te alcanzan los SP y recuerda usar a Fina para Focus. Si algún aliado muere en batalla, resucítalo con Riselem a toda costa. Puedes incluso en el primer turno usar Noxus porque este enemigo sufre daño bastante bueno con venenos.

Al vencerlo pasa al transportador que te pasará por el abismo, al otro lado encontrarás la puerta final pero primero ve por la derecha para encontrar un cofre con Moonberry. Ahora sigue por la puerta para

encontrar a Drachma y nada más y nada menos que a Rackham, que para nuestra sorpresa es el Gigas morado, el mismo que fue gravemente afectado por la tropa Valua de Ramirez. Luego de un cinema te darán el cristal de la Luna Morada y por fin terminarás esta parte con éxito. Luego de esto podrás ir hacia la Isla de la Luna Creciente donde darán inicio al próximo plan.

=====
315: Las Entrañas de Valua
=====

Luego de obtener el cristal morado toma camino rumbo noreste o rumbo sureste para llegar hasta tu base en la Isla de la Luna Creciente.

Isla de la Luna Creciente

Aquí nuevamente habla con todos para que te enteres de las posibles actualizaciones de tu isla. Construye la fuente del centro de la isla, mejora las estructuras y otras cosas. Debes hablar con los encargados de la construcción. Nota que si te acercas a donde se encuentra la bandera podrás cambiarle el diseño. Ahora bien, luego de tus vueltas por la isla ve al salón de reuniones en la cima de la montaña usando el ascensor y arriba se desplegará el plan para nuestra próxima misión. Luego de algunos cinemas y charlas decidirán ir hasta Maw of Tartas en la parte norte de Valua, solo que si recuerdas el sello cerraba la zona de este indómito lugar. Pero existe un plan en donde se dice que se puede llegar a Maw of Tartas por medio de un sistema de túneles de la Isla de Valua. Gracias a que el libro de los Yafutomas explica como mejorar el motor para mayor altitud o latitud, la Delphinus podrá sin problemas encontrar la entrada a este sistema de cavernas en el interior de Valua. Ve en busca de Delphinus y dirígete hacia Valua.

Maw of Tartas

Para llegar a este lugar deberás dirigirte a la isla de Valua. Dirige la nave de manera que bordees la parte este de la isla y baja la altitud de manera que la Delphinus se encuentra a la mitad de la tierra de la isla (o sea, no debes estar muy bajo ya que tendrás la isla encima de ti, debes estar bajo pero que aún puedas ver la isla a tu lado, o sea, trata de estar al límite de la isla en la parte inferior). Bordeando la parte este de la isla encontrarás una especie de canal que te lleva hasta la entrada de una caverna.

Dentro del sistema de cavernas encontrarás varios enemigos durante el recorrido. Al final llegarás a una gran sala donde hay un camino a la izquierda que te lleva a un camino sin salida y uno a la derecha que te lleva hasta el final del sistema de cavernas. Al final encontrarás la

sala del jefe llena de adornos. Debes subir con la Delphinus para ver a Yeligar en su último gran letargo. El enemigo despertará y así se inicia una gran batalla.

GIGAS DE LA LUNA AMARILLA: YELIGAR

Otra batalla larga pero sin mayores problemas. No pierdas el tiempo tratando de atacar con misiles, torpedos y similares; mucho menos magias y eso a menos que sean magias de estatus como Drilin que tienen su peligro de que no funcionen porque este enemigo se basa en poderes eléctricos. Usa Focus y trata de llenar toda la barra y usa defensas cuanto sea necesario. Además atento a los ataques del enemigo que serán más seguidos a medida que pase el tiempo así que asegura tener controlada la barra de salud. En un momento llegará la oportunidad de usar el Moonstone Cannon pero si te fijas serán dos turnos seguidos que podrás usarlo. Usa Increm en el mismo turno y usa el cañón y de allí la importancia de llenar la barra de SP con Focus ya que así podrás lanzar enseguida el siguiente ataque del cañón. De cuatro a cinco cañonazos de estos con Increm se necesitarán para vencer a Yeligar. La batalla es larga pero bastante controlada.

Cuando hayas vencido a Yeligar dirígete a la Isla de la Luna Creciente donde nuevamente se mostrará el nuevo plan.

=====
316: Los Desertores de Valua
=====

Una vez en la Isla de la Luna Creciente como siempre date tus vueltas para averiguar que puedes remodelar y que puedes cambiar. Habla con todos los de la tripulación de la isla. Allí te darás cuenta de que el siguiente objetivo es ir al gran Santuario de Plata ubicado en la parte alta de los cielos de Arcadia. Para ello se necesita la embarcación usada por la Silvite Fina pero como sabes esta embarcación fue destruida por el Almirante Alfonso al inicio mismo del juego. En la reunión aparecerá Gilder quien mencionará la construcción de una super arma ubicada en la Isla Draggar en lo que llaman Deep Sky o Cielo Profundo que es la parte más baja del cielo donde las leyendas cuentan que solo los muertos pueden visitar. Una vez terminen las charlas y los cinemas puedes hacer varias cosas a lo rápido:

- Es buen momento para buscar nuevos compañeros de la tripulación. Ve a Puerto Esperanza a la taberna para encontrar a un nuevo tripulante, además habla con la muchacha de la taberna. Notarás que te pedirá ayuda y lo que debes hacer es viajar de Maramba a Puerto Esperanza y viceversa varias veces para poder cumplir el sidequest en su primera parte. Luego te pedirá unos ingredientes para una receta, de momento no he hecho tal sidequest así que espera próximas actualizaciones.

- Ve a Horteka en la parte de atrás donde está la embarcación encallada, habla con el muchacho del barco y se unirá a tu tripulación.

- Puedes darte una vuelta por la parte baja de Arcadia, la ventaja es que en la parte baja no hay enemigos por lo que te puedes mover libremente. Lo mismo en la parte de arriba del cielo. Aquí podrás encontrar muchos descubrimientos importantes.

- Ve a la Isla de los Marineros y habla con todos para que te enteres de lo que ocurre. Entrega los Moonfish que tengas a María en el bote chico. Ahora si, ve por la parte de abajo en dirección suroeste de la Isla de los Marineros. Un poco después de la cascada encontrarás la Isla Draggat.

Isla Draggat

Una vez llegues a la isla salva el juego y aparecerá un cinema donde aparece Galcian quien desertará al Imperio Valua para realizar la conquista por fuerza propia. Allí pedirá el apoyo voluntario de los almirantes de la Armada Valua. Luego del cinema tendrás el control de este nivel.

Baja por las escaleras y entrarás al sistema de corredores de la base en la isla. Nota que el usar el mapa es importante porque te permite ver que lugares visitar ya que este nivel es algo lineal. Ve por el corredor y encontrarás en el piso una especie de ventana o ventilador. Presiona A para checar lo que pasa abajo y verás a unos soldados hablando. Sigue el único camino posible hasta otra escalera. Sigue por el corredor y verás a la derecha una entrada a la que no puedes ingresar porque hay un gran ventilador. Sigue recto y toma por la izquierda, en tu camino encontrarás algunos soldados. Para vencer a estos enemigos se recomienda usar Wevles y Wevlum durante ya que estos enemigos son vulnerables a los ataques de viento (azul) y de bendición (plata).

**** Importante**:** durante la batalla contra los soldados es importante checar la formación de los enemigos. Si están en una hilera de 4 enemigos usa Wevles o Wevlum con Aika y Fina en los enemigos centrales (uno para cada uno) y manda a eliminar a los enemigos de las esquinas con Vyse y Enrique. Algunas formaciones muestran a dos soldados o a tres. La idea es mandar ataques de viento a los enemigos del centro de manera que puedan ser atacados por los vientos.

Sigue el camino hasta encontrar un cuarto donde hay varios controles y consolas. Activa la palanca de la consola para apagar el ventilador que vimos al inicio luego de bajar la escalera. Regresa a esta compuerta e ingresa por allí. Pasa el corredor recto hasta encontrar una puerta que te llevará a un corredor más ancho con varias puertas a los lados. La puerta del fondo no se abre. A la izquierda hay una puerta que te lleva a una zona de varias puertas. Dentro encontrarás un arma para Enrique, Moonberry, cristales Sacrum y otros ítems importantes. Si sigues hacia el fondo del corredor te enfrentarás a un enemigo (un minijefe) que es una especie de tanque.

MINIJEFE: este enemigo es muy sencillo de vencer. Usa Glyph of Might para incrementar el poder de Enrique y usar en cada turno el ataque especial Royal Blade o simplemente espera un par de turnos y utiliza el mismo ítem (Glyph of Might) para aumentar el poder ofensivo de Vyse y usar el ataque Pirate's Wrath. Usa a Fina para Focus en todo momento y mucho cuidado con la salud de tus compañeros. A Aika la puedes usar para que lance

Crystales o Crystalum si los tienes. Este enemigo posee un respetable poder ofensivo pero nada del otro mundo.

Al vencer al enemigo ve por la puerta de la derecha, baja las escaleras y en el corredor de abajo toma la izquierda. Ingresa al cuarto donde está la embarcación El Camaleón del Almirante De Loco. Aparecerá un cinema donde Lord Galcian te verá escapar. Regresa todo el camino hasta encontrarte con Lord Galcia quien te retará (esa espada no es la Soul Edge??). Gregorio, el conocido como la Muralla de Hierro en Valua te ayudará y detendrá a Galcian para ayudarte a escapar. Regresa al inicio de la isla donde está la embarcación. Salva el juego y escapa.

=====
317: El Cielo Profundo y el Santuario de Plata
=====

Camino hacia la Isla de la Luna Creciente, Vyse y compañía deciden viajar gracias a los planos obtenidos en Isla Draggat, hacia el Cielo Profundo donde se encuentra la nave de Fina y así poder entonces viajar al Santuario de Plata. Debes entregar los planos al ingeniero a cargo.

Usando la Delphinus, ve en dirección hacia la Isla del Santuario (Shrine Island) que se encuentra muy cerca de la Isla de los Piratas (o Isla de los Molinos, o sea, donde queda la casa de Vyse y Aika e inicio la aventura). Cerca de la zona, en las bajas latitudes encontrarás un vórtice. Usando el nuevo poder de la Delphinus baja por el vórtice.

El Cielo Profundo

Abajo encontrarás un terreno baldío y estéril y usarás la grúa de la Delphinus para subir cargas. Aquí encontrarás un nuevo sistema usando un mapa que se utiliza de la siguiente forma:

Presiona B de manera que el sonar pueda detectar objetos o elementos con emisiones de cristales lunares. Recuerda que la nave de Fina posee estos cristales pero también lo tienen algunas especies nativas. Al presionar B podrás activar 9 cuadros de los alrededores como máximo. Solo podrás activar aquellos que se superponen en el mapa. Cuando accionas el sonar algunos recuadros tendrán el símbolo "?" y otros simplemente no tendrán símbolo. Aquellos con el símbolo son los que poseen la señal del cristal. Usando el mapa debes moverte de manera que una vez sobre el cuadro puedas bajar la grúa y atrapar lo que allí dentro tenga. Solo puedes realizar el proceso de usar el sonar 10 veces así que asegúrate aprovechar el máximo espacio posible. Si se te acaban los 10 turnos (hay que ser muy desordenado para que pase esto), presiona R de manera que puedas ascender y nuevamente bajar. Cuando trates de buscar debajo de la tierra encontrarás en la mayoría de los casos un enemigo llamado Raja.

Vencer a Raja es sumamente sencillo. Usa el cañón de 5" por dos turnos seguidos (los dos primeros) y en el segundo combínalo con Pyrulem para máximo ataque. No necesitarás más turnos si das los dos golpes certeros al enemigo. Muchas batallas de estas darás aquí abajo y de tanto cansan.

Usa Run si gustas aunque lo recomienda cada 3 peleas por lo menos.

No se si todos los juegos sean iguales o si la posición de la nave de Fina sea aleatoria pero por lo menos, en mi juego, la nave de Fina se encontraba en la parte derecha del mapa, en el tercer cuadro de la izquierda de abajo hacia arriba. Probablemente esta parte sea aleatoria. Cuando obtengas la nave de Fina presiona R para ascender.

Los Cielos de Arcadia

De vuelta a los Cielos de Arcadia, nuestro amigo Enrique decide irse por su cuenta para avisar a Valua y la emperatriz Teodora de los planes que tiene el Galcian. Para ello simplemente debes dirigirte hacia la Isla de los Marineros. En el camino te encontrarás con el muy insistente pero algo tonto capitán Barbanegra de los piratas negros. Vencerlo no debe ser ningún problema: espera a que tengas los iconos de ataque y combina Increm, con cañones de 5" por dos turnos combinando el segundo turno (que debe ser el icono de ataque) con una magia, de preferencia Pyrulem. Cuando hayas vencido a Barbanegra ve a la Isla de los Marineros y allí Enrique se despedirá de ti. Date una vuelta por los alrededores para oír los nuevos chismes y pásate por la taberna igualmente. Ahora así, a todo vapor hacia la Isla de la Luna Creciente.

Isla de la Luna Creciente

Ve camino hacia la isla usando la Delphinus, allí pasarán varios cinemas y darán una fiesta en honor a Fina quien decidirá por fin irse al Santuario de Plata. Durante la noche, Ramirez atacará arteramente a la isla y la destruirá por completo. Sin embargo habrá una batalla con dos soldados que no debe ser mayor inconveniente. El problema es que la siguiente batalla es contra Ramirez.

BATALLA SIN VICTORIA: RAMIREZ

Esta batalla (que yo sepa) no se puede ganar en lo absoluto. Ramirez usará un poder llamado Eclipse de Plata que te bajará mucha salud, además para rematar los soldados que están en los alrededores te darán el tiro de gracia. Finalmente perderás la batalla y los cristales te serán robados.

Vendrán más cinemas mostrando como quedó la isla, los planes para remodelarla y hacerla habitable nuevamente y entonces Vyse irá a hablar con Fina y se decidirá ir hacia el Santuario de Plata en lo más alto de Arcadia. Usarás la nave de Fina para tal viaje y luego de algunos cinemas verás como llegas al santuario.

Santuario de Plata

Notarás el control un tanto raro en esta parte. Es una especie de esfera que al principio resulta confusa pero que la verdad no debe causar problemas. Solo debes tener memoria ya que existe solo un camino y los demás caminos son simples bifurcaciones que te llevan a un lugar si salida. Notarás que habrán varios cofres y es bueno checarlos todos. Además has de ver que existen caminos que te hacen rotar por completo y el mismo camino se puede andar por arriba o por debajo así que debes estar muy atento. En un momento encontrarás un camino que te hace subir todo hasta la parte de arriba, este mismo camino lo deberás tomar por su parte de abajo para llegar a la puerta que te lleva a la Sala de los Sabios.

Dentro de la sala, Fina se enterará de la triste y cruel verdad, la razón de obtener los cristales no era para evitar que los Gigas acabaran con Arcadia sino para invocar a los propios Gigas y a las Lluvias de la Destrucción y así destruir a Arcadia. En el momento llegará Galcian y como buena gente que es él dará muerte a uno de los sabios y dará su propia sentencia.

Luego de más cinemas te darás cuenta que debes regresar hacia la Isla Draggat.

Isla Draggat

Retorna a la Isla Draggat (donde Gregorio murió a manos de Galcian) y toma todo el camino hasta llegar al corredor donde Galcian mató a Gregorio. Ve hasta la puerta de la derecha, al fondo y saldrás de la instalación y verás una especie de transportador. Toma el transportador y en el recorrido enfrentarás a uno de los pocos almirantes vivos: Vigoro.

EL ÚLTIMO JIGOLO: VIGORO

=====

318: El Continente de Soltis: La Batalla Final

=====

Luego de nuestro encuentro en la Isla Draggat debes regresar hasta tu base en la Isla de la Luna Creciente. Allí se unirán a ti y a tu causa varios aliados en contra del desertor y vil Lord Galcian y su mano derecha Ramirez. La siguiente sección es de puras batallas así que solo atención a los tips y depende mucho de ti esta parte. Daré los puntos que crea convenientes. Por lo menos si debes tener el último ataque especial de Fina (Lunar Cleanising) el cual es sumamente vital.

Lleva tu armada hasta el continente de Soltis, que está muy cerca de la Isla de los Molinos de Viento (o sea, la isla de Vyse, la Isla de los Piratas). Una vez allí te encontrarás con el acorazado de Lord Galcian, la temible Hydra.

EL ACORAZADO DE GALCIAN: LA HYDRA

Esta batalla puede resultar algo complicada debido al nivel defensivo y ofensivo de este monstruo de los cielos pero es importante que tengas un punto muy claro y sencillo. Checa el siguiente párrafo.

Aquí todo depende del nivel de riesgo que tengas. Como siempre debes ya tener en cuenta los conceptos fundamentales de batalla que es solo atacar cuando aparezca el comando, usar Focus en cuadros verdes y si deseas en amarillos. Siempre poner dos iconos de defensa antes y durante el ataque de poder rojo cuando puedas y cuando veas el uso del Moonstone Cannon, en el turno anterior si tienes comandos de ataque debes usar Increm. Eso es lo que sabes, lo que es importante saber en esta batalla en particular es que, dependiendo de tu decisión notarás que la Moonstone Cannon golpeará el doble de su poder. Los ataques de la Hydra son constantes, precisos y fuertes pero pueden ser muy absorbidos por tus defensas, de todos modos ten en cuenta tus poderes de recobrar salud.

Aquí viene lo importante ahora si :D. En un momento de la batalla verás que la parte inferior de la Hydra quedará al descubierto y podrás ver un gran cañón el cual es relativamente peligroso. Te pedirán que ataques por la parte superior o por la parte inferior.

Parte superior: si atacas por la parte superior aparecerá (quizá) Moonstone Cannon entre tus iconos y varios comandos de ataque. La Hydra lanzará varios ataques que causarán leve daño individualmente pero al final, la suma total inflige un gran daño. Usarás todos tus ataques en la parte más fuerte de la defensa de la Hydra pero a costa de eso no te darán un ataque tan fuerte. El detalle es que los ataques de la Hydra tienden a fallar acá arriba (por eso dije que si todos te pegan, allí si tenemos mala suerte porque no convendría estar arriba). Por ello, el usar el Moonstone Cannon acá arriba daría un daño de alrededor 25000 HP lo cual es bueno pero muy poco (y esto con Increm). Sin Increm serían unos pálidos 19500 HP como promedio. De todos modos tienes la seguridad (si tienes suerte) de no ser tan golpeado.

Parte inferior: acá abajo tenemos un serio problema y es que este cañón es muy fuerte y produce mucho daño y no falla (a menos que uses el poder especial de Pinta el cual lo recomiendo para un turno claro). Lo interesante de acá abajo es que las defensas son pésimas en la Hydra y los comandos de ataques normales pueden producir daños de hasta 15000 HP, en especial los torpedos y misiles de 10 pies de diámetro. Incluso pueden ser más con Increm lo cual es casi lo mismo que usar un Moonstone Cannon arriba. Ahora bien, el usar el Moonstone Cannon abajo produce el doble de daño de hasta 50000 a 55000 HP dependiendo de tu nivel.

Es muy importante que tengas esto en cuenta. Cuando estés bajo de salud ve arriba y llénate de salud y espera el turno para ir luego y atacar por debajo. Siempre llega abajo con toda tu salud porque el primer ataque de la Hydra será con el cañón. Solo debes ser calculador y así de esta forma saldrás victorioso.

Luego de la batalla verás varios cinemas y verás que al tratar de huir la Hydra, Vyse y compañía deciden bajar y abordar el acorazado.

La Hydra

Nota que Enrique se encuentra en la entrada de esta especie de calabozo y su función es como la de un hotel: recobrar salud y status al máximo. Ingresa al sistema de corredores hasta llegar a una sala amplia. Nota que si vas por la derecha o izquierda encontrarás caminos sin salida muchas veces. Ve por la derecha y toma el ascensor hasta las cornisas superiores. Durante el camino quizá te encuentres con alguno que otro molesto grupo de soldados que no deberían ser problema alguno en ningún momento. Una vez arriba pasa el puente hasta el otro lado y checa los alrededores. Encontrarás algunos cofres con ítems.

Al otro lado encontrarás una escalera que te hará descender hasta el sistema de corredores inferior y de allí hasta una puerta que te lleva al exterior de la nave. Una vez afuera dale la vuelta hasta encontrar otra entrada que te llevará a la plataforma donde se dará una batalla.

EL DESERTOR: LORD GALCIAN

Sumamente sencilla si tienes en tu mente varias cositas importantes.

Primero es tener con Fina el ataque especial final (el que sale un bosquesito :p). Como sabes, este ataque regenera la salud de todos los personajes, pero además quita todos los status incluyendo Inconsciencia (o sea, cuando mueren). Es importante que tengas este poder porque el muy gracioso de Galcian usa ataques que con un solo golpe te sacan de batalla.

Consentir a Fina es también importante. Si tienes algún ítem de defensa ya sabes a quien ponerle este ítem porque es importante mantenerse saludable en todo momento.

Lo demás es lo común y básico de todas las batallas cuerpo a cuerpo. Siempre ataca con Vyse y Enrique y usa a Fina para Focus o para uso de magias. Usa también para lo mismo a Aika aunque la puedes alternar con ataques. Ni se te ocurra usar a Fina con propósitos ofensivos (que?, eres principiante?). Ten en cuenta tu barra de SP (la superior) y siempre cuando uses el Pirate's Wrath de Vyse asegúrate tener Increm. Para ello deberás tener por lo menos 25 SP porque usarás 21 para Pirate's Wrath y 4 para Increm. Nota que debes equilibrar esto con los 18 SP del ataque de Fina así que la primera gran recomendación es llenar de alguna forma esa barra. Ya sea con un ítem o usando Focus pero esa barra debe estar en condiciones en todo momento. Recuerda que si la llenas toda tendrás el ataque especial de los Blue Rogues que varía según el personaje.

Si por si acaso, Fina es muerta debes de inmediato hacerla revivir usando

a Aika y de preferencia un ítem ya que tienden a ser más efectivos.

Luego de vencer a Lord Galcian este escapará en una especie de pod y verás como una gran amiga nuestra de Maramba se sacrificará para darle fin a los días de este malévolo ser. Ahora, Vyse y compañía se dirigirán al continente de Soltis. Verás cinemas donde se nota el sacrificio de los Sabios de Plata para destruir la barrera de Solis. Ingresa entonces a este extraño lugar por medio de un sistema de corredores usando la Delphinus. No estamos en la Estrella de la Muerte de Star Wars pero verás cosas similares. Habrán algunas que otras batallas muy sencillas en el aire antes de arribar a tu destino. Pasajeros del Delphinus, diríjanse a la puerta 64 para su arribo a Solis :p.

El Continente de Soltis

Este lugar consiste en una serie de laberintos en forma de anillo. Al inicio es un solo corredor que te llevará al centro de este sagrado escenario. Notarás en este lugar que (cuando des vueltas) es todo en forma circular. Hay tres niveles de altura y los tres dan vueltas en círculo. Deberás llegar al otro lado pero la gracia de esto es que hay partes en un nivel cerradas con escombros o simplemente con agujeros y no podrás pasar. Habrán ocasiones en que deberás subir a un nivel para luego bajar y seguir. La gracia es llegar al lado opuesto a donde entraste y buscar este camino correcto. Es una prueba de ensayo y error y como existe un único camino no es necesario dar tanta explicación. Además, darás varias batallas que te ayudan a subir de nivel ya que dan buenos puntos.

Luego de este desastre viene una cámara donde hay varios transportadores que te ayudarán a subir nivel por nivel. Debes estar muy atento ya que cuando llegues al nivel superior NO debes tomar el siguiente transportador porque te llevará de nuevo al inicio. Cuando llegues a la parte superior (fácilmente visible debido a que debes tomar como referencia la torre central). Checa los alrededores y verás una especie de puerta o entrada. Sigue ese camino.

Llegarás al corredor del otro lado que te llevará a un punto de salvar antes de una puerta. No hay que ser un genio para saber que nos espera.

Al otro lado estará Ramirez pero antes de enfrentarnos con él, Ramirez invocará a un Sentinela muy fuerte (como el que topamos en el primer calabozo del juego en la Isla del Santuario).

SENTINELA:

Es muy fácil y no debe existir ningún problema en ningún momento. Es una batalla para hacerte débil antes de la batalla con Ramirez así que ya sabes que hacer no?. Pues te lo digo. Simplemente has tus ataques como normalmente harías en una batalla contra jefes: Focus con Fina, atacas

con los demás, usas magias y poderes y aprovecha Pirate's Wrath u otro ataque fuerte con Increm. Pero, es importante que cuando veas que el enemigo ya perece, usar un ítem o magia que regenera la salud por completo de toda la camada Blue Rogue. De esa forma evitamos que los planes de Ramirez se cumplan. Usa a Fina o Aika que son las más rápidas antes del golpe final. Quizá no te funcione porque Sentinela es un chico que le gusta recibir golpes y muere antes de que puedas regenerar. En este caso deberás seguir así.

EL SILVITE MALIGNO: RAMIREZ

Esta batalla es de extrema resistencia (no tanto como la que viene pero si). Nuevamente lo mismo de siempre: usa los conceptos básicos de batalla que por tanto repito:

- Fina es solo para Focus, no seas gracioso y no ataques con ella. Obviamente aprovecha su último ataque especial.
- Aika puede ser usada para Focus o para atacar o para usar ítems de salud. De todos modos, atacar es la última opción para Aika. Normalmente Aika es la que usas para Increm. Ahh, de paso, siempre usa Increm.
- Vyse se usa para atacar siempre, ni se te ocurra usar Focus o cualquiera de esas cosas con él. Además que es lento por lo que si quieres salud verás que es el último en hacerlo. Rara vez Ramirez usará ataques físicos así que no es necesario tomarse el riesgo de usar el Skull Shield. Aprovecha los Focus o ítems de regeneración de la barra SP para aumentar dicha barra y usar Pirate's Wrath siempre y cuando tengas Increm puesto, de otra forma, no vale la pena.
- Enrique: al igual que Vyse, úsalo para atacar. Ya que tienes una barra SP bastante buena puedes usar un ataque especial de nivel bajo como el primero que usa 8 SP. Vale la pena esto siempre y cuando uses Increm.

Como ves, tener esta barra de SP en condiciones es vital para toda batalla y más esta. El comando de Focus debe ser tu aliado por lo menos una vez por turno a menos que estés en situaciones precarias. Evita en todo momento pasarte de listo e improvisar. Ya todo debe ser conocido a estas alturas. No pierdas el tiempo con ataques de status como Noxus o los de electricidad como Drilnos (aunque este último tiende a funcionar a veces con jefes). Ramirez posee ataques letales, en especial el Eclipse de Plata que destruye a todos por igual causando mucho daño. Es aquí cuando entra Fina en acción. No creo que exista alguien que esté leyendo esto porque a estas alturas ya debes tener suficiente experiencia y esto, en Skies of Arcadia, es pan de cada día.

Luego de eliminar a Ramirez enfrentarás a la última bestia, al poderoso Gigas de la Luna de Plata. El más fuerte: Zelos.

GIGAS DE LA LUNA DE PLATA: ZELOS.

-----> Espera las próximas actualizaciones <-----

////////////////////////////////////

4. D E S C U B R I M I E N T O S

////////////////////////////////////

Los Descubrimientos son lugares especiales de Arcadia que han sido rumores por mucho tiempo y necesitan ser confirmados. Hay muchos que han sido rumores entre los navegantes de los cielos y es tu misión buscarlos para obtener así dinero. Aquí la lista actual de los que conozco de momento.

Oasis: Cerca del Templo de Pysin existe un oasis que flota. Es una pequeña isla con un estanque chico que se mantiene flotando subiendo y bajando.

Templo de Pysin: luego de obtener el Harpoon Cannon pasa por la Isla de los Marineros y dirígete hacia la zona del arrecife de rocas. Penetra el arrecife y encontrarás una isla con unas antorchas donde está la ciudad de Maramba. Más allá encuentras otra isla donde ves esta pirámide.

Ixa'taca: pasa la zona de los torbellinos luego de vencer a Belleza y Recumen y encontrarás el continente perdido de Ixa'taca.

-----> En construcción <-----

////////////////////////////////////

5. L O S M Á S B U S C A D O S

////////////////////////////////////

Alrededor de los cielos de Arcadia se esconde un grupo de piratas y bucaneros de los cielos que realizan sus fechorías atacando a comerciantes e inocentes. Estos peligrosos corsarios de los cielos se encuentran en una lista llamada "Los Más Buscados". Tu misión aquí es encontrarlos y vencerlos en batallas.

Baltor el Barbanegra

Localización: cuando sales por primera vez de la Isla de los Marineros, ve por el Arrecife de Rocas hasta encontrar la embarcación camino a Maramba.

Esta es la batalla que te introduce a las batallas aéreas. Sigue las instrucciones y no tendrás problemas. Nota cuando debes atacar, hacer Focus o Guard además cuando se te pida escoge la opción de atacar por la retaguardia. Vence así a este malandro de los cielos.

Rupee del Clan Larso

Localización: cuando llegas a Maramba, en el puerto adyacente de adonde mbarcas.

Esta pelea puede ser muy ruda y puedes ganarla en el momento que sales del Templo de Pysin. Encuentras a este "pirata" en el puerto contiguo del pueblo de Maramba. Para vencer a este dúo de malhechores (de verdad solo uno es malo) lo más recomendable es vencer al grande primero. La razón es que este enemigo posee un ataque que elimina a un miembro de tu grupo con un solo golpe y es siempre certero. Para vencer a este enemigo pon a todos tus compañeros en color morado y usa Crystales Box en todo momento a la hora de realizar su ataque. Un Crystales Box por cada miembro es sumamente efectivo pero recuerda, siempre atacando al enemigo grande. El pequeño usa solo ataques mágicos de Status y rara vez te ataca a ti. Cuando venzas al enemigo grande ya no tendrás que preocuparte por ataques que te destruyen de un solo golpe (a menos que use Eterni y que yo sepa no lo hace). Nota que se sigue recomendando Crystales Box por lo que debes saber que antes de la pelea debes tener por lo menos 7 cajas de estas que la obtienes en la tienda del inicio de Maramba. Vences así a este grupo de piratas del clan Larso.

Gordo y el Sindicato de Chef

Gordo está tan preocupado por mantener la comida de los barcos que ataca que no les lanza proyectiles sino que sus batallas son en cubierta. La batalla es realmente muy sencilla. Concéntrate en los chefs con Aika y Vyse en el primer turno. Usa Increm con Fina para subir el poder de Drachma y ataca con Drachma. En el siguiente turno usa Tackle con Drachma para golpear a Gordo. Repite el proceso de atacar, hacer Focus en los turnos anteriores, luego Increm y Tackle para Gordo y ataques normales y magias como Crystales (los que vienen en los ítems) para los chefs que acompañan a Gordo. La batalla debe terminar sin bajas en tu tripulación. A destacar que si deseas puedes usar Rain of Sword primero para eliminar rápidamente a los chefs y luego concentrar tu ataque a Gordo. Usa Increm para mejores resultados con Fina par Vyse si haces esto. Sea como sea, la batalla debe ser ganada rápidamente.

Loose Cannon Lapan

Este pirata lo encuentras frente al hotel de la Isla de los Marineros luego de obtener la Delphinus. Esta batalla también es contra el personaje y no en los cielos. Este tipo posee una especie de tanque personal muy poderoso. Lo molesto del asunto son sus pequeños conos amarillos que lanzan unos rayos muy poderosos. Sin embargo, el poder de

Vyse llamado Skull Shield lo debes usar TODOS los turnos porque evitan que todos (absolutamente todos) los ataques de estos conos amarillos sean neutralizados y contraatacados. Ya, nuestro primer problema fue resuelto y tenemos un segundo gran problema. Recuerda que, a pesar de que Vyse es el más poderoso del grupo, debes usarlo para usar Skull Shield. Usa a Fina para Focus y utiliza magias. Usa el ataque especial de Enrique con Increm que Aika debe lanzarle. Recuerda que solo necesitas 8 SP para este ataque pero se recomienda tener 4 SP usados para Increm y luego tener de sobra por lo menos 16 SP para usar dos de estos ataques especiales de Enrique, uno detrás de otro ya que así usamos el Increm en los dos turnos que tienen vigencia. El enemigo posee ataques muy poderosos, en especial aquel donde te ataca directamente con el tanque. A plena salud quizá no te mate (a menos que seas Fina) pero quita mucha salud. Es recomendable por ello antes de todo ataque de Enrique que primero uses el poder de regeneración de Fina (Lunar Blessing) que usa 12 SP. Con Aika ataca usando Crystales Box (no la magia así que debes ir cargado con estas cajas). Usa con Enrique Crystales Box también en el periodo en que tratas de llegar a los 12 SP para usar Lunar Blessing (y que no se te olvide que Vyse siempre debe usar sus 5 SP para Skull Shield). Como ves esta batalla es matemática y muy buena para medir tus habilidades de administración. Recapitulando, esta es la estrategia: usa a Vyse para que en todos los turnos use Skull Shield. Debes reunir además 12 SP para usar Lunar Blessing y en este momento debes usar Crystales con Enrique y Aika. De hecho, lleva como 5 de estas cajas porque siempre que tengas poca cantidad de SP usas este ataque como normal (no pierdas el tiempo con otros). Luego de usar Lunar Blessing sigue usando Crystales y trata de reunir 20 SP (los 5 SP de Vyse, los 4 de Increm y dos seguidos de 8 SP que se sumarán luego al total) para lanzar Increm con Aika, Skull Shield con Vyse y el ataque especial (Loyal Blade) de Enrique. Sigue la secuencia y recuerda tener tu buena cantidad de Sacres y (mejor aún) Sacrulem.

-----> En construcción <-----

```
////////////////////////////////////  
6.      L O S      M O O N F I S H  
////////////////////////////////////
```

Estas pequeñas criaturas son seres que se mantienen flotando sobre algunas estructuras. Estos seres son conocidos por tener poderes mágicos y ser descendientes directos de las lunas de Arcadia. Tu misión es atraparlos y llevárselos al Doc de las afueras de la Isla de los Marineros para obtener a cambio ítems.

Para atrapar los Moonfish necesitas Moon Lens. El Doc te los proporciona si deseas ayudarlo. Cuando oigas un sonido estarás cerca de Moonfish. Presiona Y para poner la cámara en primera persona y luego busca al Moonfish en zonas altas o debajo de puentes y otros similares. Ahora, si estás lo suficientemente cerca, un cursor aparecerá y podrás presionar A para atrapar a la criatura.

-----> En construcción <-----

////////////////////////////////////
7. C O P Y R I G H T S
////////////////////////////////////

Los derechos de propiedad de esta guía son completos del autor de la misma, con el nick TurokJr en Gamefaqs o Juno64 en SectorN.net. Se prohíbe su copia sin el debido permiso del autor de la misma y no se permiten beneficios de lucro en el uso de este documento ni tampoco de publicidad y otros similares.

Se les pide a aquellos interesados en la guía contactar al autor de la misma. El email al que debes acudir es fragojr@yahoo.com . Se te mandará la respuesta de lo que debes hacer para tener la guía en tu página y algunas aclaraciones sobre la misma. Se les pide respeto en cuanto a la propiedad intelectual.

La guía, en este momento está autorizada para:

- Gamefaqs (www.gamefaqs.com)
- SectorN (www.sectorn.net)

Copyrights, TurokJr, Noviembre de 2003

This document is copyright TurokJr and hosted by VGM with permission.