



SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en www.pegi.info.

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.



Encontrará más información en www.pegionline.eu

CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

NIVEL DE CONTROL PARENTAL	9	7	5	3	2
GRUPO DE EDAD — PEGI	18	16	12	7	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

BLES-01305

PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PlayStation3 solamente. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de Programas de Biblioteca ©1987-2011 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore y PlayStationHome están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países y idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

"J.", "PlayStation", "PS3", "△×○□", "SIXAXIS" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P3" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Agarest: Generations of War Zero ©2011 COMPIL HEART / RED. Published by Ghostlight LTD. Developed by Idea Factory. Ghostlight is a trademark of Ghostlight LTD. Made in Austria. All rights reserved.



CONFIGURACIÓN

Configure el sistema PlayStation®3 según las instrucciones de este manual. Al iniciar el sistema, la luz del indicador de encendido se iluminará en rojo para indicar que el sistema se encuentra en modo de espera.

Pulse el botón PlayStation®3 en modalidad stand-by. Premi il tasto encendido y el indicador de encendido cambiará a verde.

Introduzca el disco de Agarest en la ranura para disco con la etiqueta hacia arriba. Seleccione el icono de  en el menú inicial. Se mostrará una imagen en miniatura del software.

Pulse el botón  para comenzar la descarga. No conecte ni desconecte accesorios cuando el sistema esté encendido.

TENGA EN CUENTA: que la información que contiene este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés de este producto.

*A todos nuestros seguidores, gracias por adquirir Agarest:
Generation of War Zero.*

*Lee atentamente el manual antes de empezar a jugar y
guárdalo para que no se pierda ni se estropee.*

Para el manual completo, por favor vaya a:
<http://agarestzero.ghostlight.uk.com/downloads>

ÍNDICE

Historia	04
Personajes	05
Controles	08
Primeros pasos	09
Desarrollo del juego	10
Creación de personajes	11
Mapa del mundo / Mapa de la nación	13
Instalaciones de la ciudad	24
Día libre	31
Combate	32
Bonificaciones/Trofeos al terminar el juego	41
Lista de habilidades	42

HISTORIA

La Luz y la Oscuridad.

La lucha de poder entre dos dioses enemistados fue tan grande que dividió el mundo de Agarest y puso en peligro la existencia de todas las especies que lo habitaban.

Temiendo que su enfrentamiento pudiese aniquilar el mundo que ambos deseaban, alcanzaron un acuerdo por el cual lucharían mediante mortales que representasen los dos bandos. De ese modo, no destruirían el mundo con su poder.

Cuando los dioses alcanzaron el acuerdo, parecía que el mundo de Agarest, herido por la guerra, había entrado en una era de paz. Sin embargo, los ejércitos de la oscuridad empezaron a obtener poder lentamente y lanzaron un ataque contra las fuerzas de la luz.

La historia comienza en las Montañas Desgarradas, la frontera creada por los dioses para separar ambos bandos.

Es aquí donde Sieghart se encuentra a una joven rodeada de criaturas de los ejércitos de la oscuridad durante una misión para las fuerzas de la luz. Al enfrentarse a los agresores, Sieghart resulta mortalmente herido, pero la misteriosa joven lo salva. Sin embargo, aunque logra salvarle la vida, al mismo tiempo le transmite sus poderes.

Con este inesperado giro del destino, Sieghart acepta su nuevo papel en el conflicto y se lanza directamente a la guerra.

Character Profiles

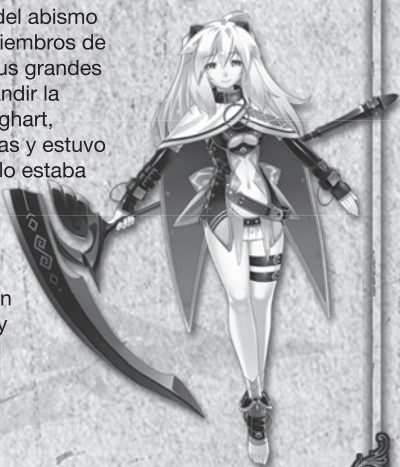
Sieghart

Sieghart es un joven comandante al servicio de los ejércitos de la luz. Es muy serio y centrado y tiene fama de trabajar muy duro, aunque también de tozudo y obstinado. Aunque puede tener un carácter difícil en ocasiones, todos sus subordinados lo respetan. A pesar de su juventud, los demás oficiales lo consideran un buen comandante y le pronostican un futuro brillante. Cuando visitaba una aldea cerca de las Montañas Desgarradas, Sieghart sufre graves heridas para salvar a una joven de un secuaz de la oscuridad. La joven, llamada Mimmel, logra salvarle la vida transmitiéndole casi todos sus poderes.



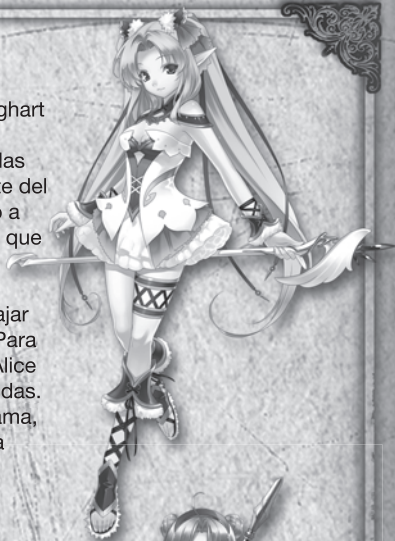
Mimmel

Mimmel es una joven misteriosa salvada del abismo de la oscuridad de Findeste por unos miembros de las fuerzas de la luz que reconocieron sus grandes poderes mágicos y su capacidad de blandir la Energía de Liberación. Para salvar a Sieghart, utilizó al máximo sus habilidades mágicas y estuvo a punto de morir. Sin embargo, cuando lo estaba salvando de las garras de la muerte, le transmitió la Energía de Liberación alterando el curso de la historia y el destino de los dos. Unida ahora a Sieghart, Mimmel decide acompañarlo con la esperanza de recuperar sus poderes y completar su misión.



Alice

Una importante elfa que acompaña a Sieghart en sus viajes por recomendación de su padre, Eleazal, el comandante en jefe de las fuerzas de la luz. Tenía prohibido ir al norte del continente debido a la guerra, pero le dijo a su padre que estaba dispuesta a hacer lo que estuviese en sus manos y se unió a la guerra por su cuenta. Tras muchas consideraciones, su padre la puso a trabajar como sanadora tras las líneas de frente. Para muchos soldados, la amable sonrisa de Alice era suficiente para olvidar sus graves heridas. Conoce a Sieghart, aunque solo por su fama, tras haber viajado con sus fuerzas en otra campaña.



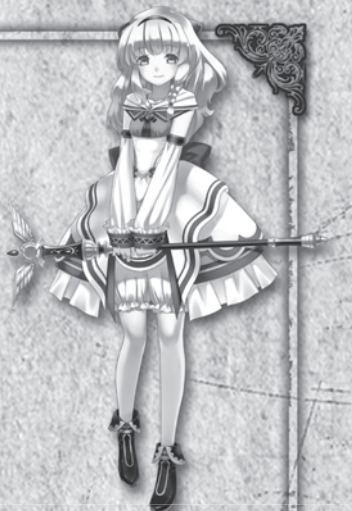
Friedelinde

Friedelinde, una heroína de la primera generación, es teniente bajo el mando de Sieghart y, en la práctica, es su segunda. Friedelinde, Linda para sus amigos, tiene sentimientos muy profundos hacia Sieghart e intenta expresarlos a su manera. Sin embargo, la incapacidad de su superior para reconocer las emociones más básicas la frustra y la deprime. Es muy tímida por naturaleza y, además, la presencia de Sieghart la deja completamente muda. Considera necesario ocultar sus sentimientos por él porque cree que tales demostraciones de pasión son impropias de una oficial. Sin embargo, su sufrimiento aparece evidente para todos excepto para ella y para Sieghart..



Routier

Routier, una heroína de la primera generación, es una joven que viaja constantemente con un onerthes al que considera su hermano. Debido a su vida nómada, nunca ha podido hacer amigos y su timidez roza lo enfermizo. Cuando se encuentra en una situación desconocida o en compañía de extraños, su primera reacción es ocultarse detrás de su hermano. Routier heredó el poder de ver el futuro de su madre, una adivina de gran talento. Routier fue la primera en predecir la aparición de Sieghart.



Sayane

Sayane es una medio harpuia, una de las heroínas de la primera generación. Raramente se enfada y la sonrisa nunca se borra de su cara. Sin embargo, puede ser muy testaruda y obstinada. Aunque los harpuia destacan por su gran capacidad de orientación, ella no ha heredado esa habilidad. Por lo tanto, conceptos avanzados como “izquierda” y “derecha” logran confundirla. Se había perdido cuando encontró a Sieghart y sus compañeros. Se crió en una aldea humana de las Montañas Desgarradas y perfeccionó sus artes marciales gracias a los constantes ataques de monstruos.



CONTROLES

DUALSHOCK®3 Wireless Controller DEFAULT CONTROLS



Controles en el mapa

Botón	Mapa del mundo	Mapa nacional
Botones de dirección	Seleccionar nación de destino	Mover personaje
Botón ○	Cancelar	No se utiliza
Botón ×	Confirmar	Confirmar
Botón □	No se utiliza	Cambiar de nación
Botón Δ	No se utiliza	Open menu
Botón L1	Desplazar páginas	Abrir menú
Botón R1	Desplazar páginas	Abrir menú
Left stick	Seleccionar nación de destino	Mover cursor

Controles en eventos y combates

Botón	Evento	Combate
Botones de dirección	Mover cursor por las opciones	Mover cursor, seleccionar elementos del menú
Botón ○	Cerrar ventanas, cancelar modo de salto y modo automático	Cancelar comandos, cursor libre
Botón ×	Saltar texto, confirmar selección	Confirmar selección
Botón □	Modo de salto	No se utiliza
Botón △	Cancelar modo de salto y modo automático	Mostrar estado
Botón L1	No se utiliza	Cambiar personaje
Botón R1	No se utiliza	Cambiar personaje
Joystick izquierdo	No se utiliza	Mover cursor
Joystick derecho	No se utiliza	Controlar cámara
Botón  (inicio)	Modo automático	Utilizar habilidades
Botón  (selección)	No se utiliza	Cambiar a batalla automática

Primeros pasos

La pantalla de título aparecerá después del vídeo inicial.

- Pulsa el botón START (inicio) si quieres saltarte el vídeo.



Menú principal

• CONTINUE (CONTINUAR):

Selecciona esta opción para retomar una partida guardada.

En la lista de partidas guardadas, selecciona la que quieras utilizar.

- Necesitarás al menos 1389 KB libres para guardar los datos.
- Puedes guardar hasta 999 partidas.

Desarrollo del juego

El juego comienza con un evento inicial y una serie de tutoriales de combate. A continuación, pasarás a la pantalla de creación de personajes para personalizar tus atributos. A continuación pasarás al mapa de la nación. El juego irá avanzando a medida que pasas por ciudades, puntos de eventos y puntos de combates.



Ciudad



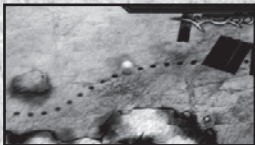
Puntos de eventos



Puedes comprar y vender objetos en tiendas y también acceder al Gremio de herreros y al Gremio de aventureros (consulta la página 24).

En los puntos de evento aparecen los eventos de la historia y también las ramificaciones opcionales. En ocasiones, los puntos de evento te llevarán a un nuevo mapa.

Puntos de batalla



Las batallas empezarán al entrar por primera vez en un punto de batalla. Tras la batalla inicial podrás iniciar una nueva o continuar sin enfrentamiento (consulta la página 32).

Comienza la nueva generación...



El protagonista de la primera generación viaja por una nación, ayuda a quien lo necesita y elige a su propia heroína. Después de elegir a su heroína, el juego avanzará varios años y se centrará en las aventuras del héroe de la segunda generación en sus viajes por otra nación.

Creación de personajes

Después de los eventos iniciales, podrás personalizar los atributos del héroe de la primera generación.

① Seleccionar tipo de clase

- ♦ Warrior Type (Tipo guerrero)
- ♦ Magic Warrior Type (Tipo guerrero mágico)
- ♦ Sorcerer Type (Tipo hechicero)

Solo puedes seleccionar una de estas tres clases.



② Seleccionar tipo de alma secundaria

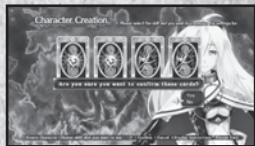
Puedes seleccionar un alma secundaria para tu protagonista. Elige cinco cartas de las veinticuatro disponibles.



La combinación de los tipos seleccionados en los pasos ① y ② determinará las estadísticas combinadas del protagonista..

③ Seleccionar posición de habilidad

Después de determinar el tipo de arma del personaje, podrás seleccionar las posiciones de habilidad. Puedes seleccionar las cuatro posiciones que quieras usar.



• 1 y 2 están predeterminadas y no podrás cambiarlas.

Deberás configurar entre 3 y 6 posiciones.



Combina los atributos de la parte superior para crear un personaje adecuado a tu estilo de juego.

Mapa del mundo

Puedes mover a tu personaje principal al lugar deseado seleccionando la nación o el lugar adonde quieras llevarlo. Aparecerán nuevas ubicaciones a medida que avanzas en la historia.

Nombre de la nación

Nombre del lugar



Nombre de la nación:

el nombre de la nación seleccionada.

Nombre del lugar:

el nombre de un punto accesible de la nación seleccionada.

Mapa nacional

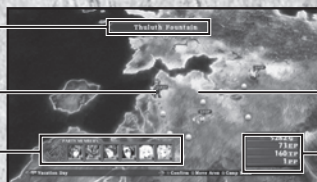
Nombre del lugar

Personaje

Lugar

Miembros

Puntos



Nombre del lugar:

nombre de la ubicación en la que se encuentra el personaje del jugador.

Personaje:

posición actual del personaje del jugador.

Lugar:

ciudad o punto de evento.

Miembros del equipo:

muestra los miembros actuales del equipo y la salud de cada uno.

Points:

muestra la cantidad de G y otros puntos obtenidos a lo largo del juego (pág. 15).

Menú

Pulsa el botón  en el mapa nacional para ver una serie de opciones del menú.

Opciones del menú



Estadísticas simplificadas

Puntos

Opciones del menú

- Organize (Organizar):** puedes seleccionar los miembros de tu equipo y determinar su posición en los combates (pág. 15).
- Status (Estado):** consulta las estadísticas detalladas de los miembros de tu equipo (pág. 17).
- Equipment (Equipación):** cambia la equipación y las habilidades (pág. 20).
- Item (Objeto):** usa y organiza los objetos de tu inventario (pág. 22).
- Picture Book (Álbum de fotos):** consulta perfiles, galerías y otra información del juego (pág. 23).
- Battle Diary (Diario de combate):** guarda tu partida actual o carga una partida guardada (pág. 20).

Estadísticas básicas

Aquí puedes ver las estadísticas básicas de los miembros de tu equipo. El número que aparece a la izquierda del perfil de cada personaje es su posición inicial en el campo de batalla.

Puntos:

- G:** es la moneda oficial utilizada en el mundo de Agarest. Puedes ganar G derrotando a los monstruos o vendiendo objetos que no necesites. Usa G para comprar objetos y equipación, resucitar a miembros de tu equipo y mucho más.
- EP:** los puntos de mejora (EP) se obtienen al derrotar a los monstruos y sirven para mejorar tu equipación y activar habilidades.
- TP:** puntos técnicos. Puedes cambiarlos por objetos y habilidades. El número de golpes consecutivos que consigas dar durante el combate determinarán la cantidad de puntos técnicos obtenidos.
- PP:** los puntos de equipo (PP) se obtienen como bonificación al terminar con éxito un combate. Se reparten entre los miembros del equipo y sirven para modificar las estadísticas de los personajes.

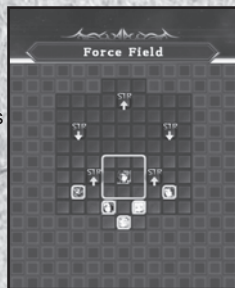
Organize (Organizar)

En esta pantalla puedes seleccionar el Campo encantado que quieras utilizar, los personajes que incluirás en tu equipo y la posición de cada uno de ellos en el campo de batalla. Tu equipo puede incluir hasta seis miembros



Enchanted Field (Campo encantado)

El campo encantado te permite indicar la posición de los miembros de tu equipo al comenzar el combate. En algunos campos hay zonas con efectos sobre el estado que afectarán a unidades amigas y enemigas. Aparecerán nuevos campos encantados a medida que avanzas en la historia..



Field (Campo)

Selecciona esta opción del menú para elegir de la lista de campos encantados disponibles. En algunos casos, tendrás que usar campos determinados que no podrás cambiar. Cuando haya campos obligatorios, se cancelará tu elección de campo.



Change characters

(Cambiar personaje)

Selecciona el número donde quieres colocar a tu personaje y elige en la lista de la derecha el personaje que quieras incluir en el combate.



- ♦ **¡ incluyes en tu equipo un personaje vencido, no aparecerá al entrar en combate. No olvides revivir a los personajes derrotados o cambiarlos por otros.**

Remove (Eliminar)

Esta opción te permite eliminar a un personaje de tu equipo de combate.



Status (Estado)

Puedes ver detalladamente el estado de todos los personajes de la lista. Pulsa los botones de dirección hacia arriba o hacia abajo para cambiar de personaje y hacia la izquierda o hacia la derecha para pasar de página.

Detalle del estado ①

Nombre _____

Salud actual/Máxima

Nivel actual

SP actuales/AP actuales

Clase

Experiencia actual

Experiencia necesaria para subir de nivel



- STR:** Fuerza (energía). Cuanto mayor sea el valor, mayores serán los valores de ATK y HIT.
- VIT:** Vitalidad (resistencia). Cuanto mayor sea el valor, mayor será el valor de DEF. Influye en el aumento de HP al subir de nivel.
- AGI:** Agilidad (velocidad). Cuanto mayor sea el valor, mayor será el valor de AVD. También incrementa la tasa de turnos.
- INT:** Inteligencia. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el valor de MAG. Incrementa la tasa de suerte y evasión en cambios de estado.
- LUK:** Suerte. Cuanto mayor sea el valor, mayores serán los valores de AVD y HIT. Influye también en otros aspectos.

- ATK:** Ataque físico. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el daño físico causado. Influido por la equipación y por el valor STR.
- DEF:** Resistencia a ataques físicos. Cuanto mayor sea el valor, menores serán los daños físicos recibidos. Influido por la equipación y por el valor VIT.
- MAG:** Ataque mágico. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el daño mágico causado. Influido por la equipación y por el valor INT.
- RST:** Resistencia a ataques mágicos. Cuanto mayor sea el valor, menores serán los daños mágicos recibidos. Influido por la equipación y por el valor INT.
- HIT:** Tasa de precisión. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la precisión. Influido por la equipación y por los valores STR y LUK.
- AVD:** Tasa de evasión. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la capacidad de evasión. Influido por los valores AGI y LUK.
- MOV:** Movilidad. Afecta al número de casillas que puedes avanzar durante la batalla.

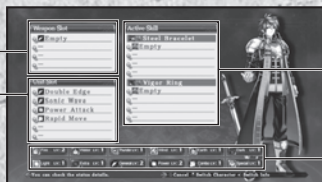
- Equipación:** Indica los objetos con los que vas equipado.
- Poder espiritual:** Muestra las capacidades especiales del personaje. Al subir de nivel, los personajes adquieren nuevas habilidades.
- Habilidades adicionales:** Son habilidades propias de cada personaje. Los personajes obtienen habilidades nuevas al subir de nivel o al cambiar de clase.

Pulsa el botón SELECT (selección) en esta pantalla para desplazar el cursor al campo de poder espiritual.

Detalle del estado ②

Posición en el arma

Posición en la unidad



Habilidad activa

Nivel de experiencia

Weapon Slot:

(Posición en el arma):

Posición para habilidades en un arma. Las diferentes armas tienen diferente cantidad de posiciones disponibles.

Unit Slot:

(Posición en la unidad):

Posiciones propias de los personajes para añadir habilidades. Solo cambiarán cuando el personaje cambie de clase.

Active Skill

(Habilidad activa):

Posiciones para habilidades pasivas que surten efecto al equiparse con el objeto relacionado.

Skill Level:

(Nivel de habilidad):

Muestra el nivel actual de cada tipo de habilidad. Las habilidades aumentarán de nivel al usarlas en combate. Al usar una habilidad un determinado número de veces, aumentará de nivel hasta un máximo de diez. Cuanto mayor sea el nivel, más efectiva será.

Tipos de habilidades

Hay doce tipos de habilidades en total.

Cada personaje tiene afinidad por determinados tipos. Las habilidades asociadas a esos tipos suben de nivel más rápido que las demás.



Fuego



Agua



Trueno



Vientod



Tierra



Oscuridad



Luz



Vacío



General



Poder



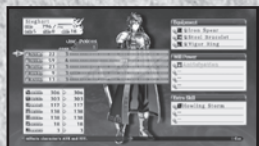
Combinada



Especial

Progreso del estado

Los personajes reciben puntos de bonificación cada vez que suben de nivel. Esos puntos sirven para incrementar las estadísticas y mejorar la habilidad del personaje en combate.



La cantidad de puntos de bonificación necesarios para aumentar cada estadística dependerá del personaje.

Menú secundario

Pulsa el botón  dentro de la opción del menú Status (Estado) para abrir el menú secundario.

Cómo usar PP:

Puedes distribuir los puntos de equipo (PP) recibidos tras un combate entre todos los miembros. Al igual que los puntos de bonificación recibidos al subir de nivel, los puntos de equipo sirven para mejorar las estadísticas del personaje. Es posible combinar los puntos de equipo y los de bonificación.



Selecciona un personaje



Sube una estadística con puntos de bonificación y equipo

Organizar personajes

Puedes organizar a los miembros de tu equipo con los siguientes métodos.

By Party Number:

(Por orden de selección):

Ordena los personajes en el orden en que los seleccionaste como miembros del equipo.



By Level

(Por nivel):

Ordena los personajes en orden descendente. Vuelve a seleccionarla para ordenarlos por orden ascendente.

By Name (Por nombre):

Ordena los personajes por orden alfabético. Vuelve a seleccionarla para ordenarlos en sentido inverso.

Afecto

Aquí puedes ver el nivel de afecto de cada heroína.

Cómo cambiar de clase

Cuando un personaje alcanza un nivel predeterminado, puedes cambiar su clase utilizando el objeto Prueba de valor. Para eso debes haber alcanzado al menos el nivel 45 y tener el objeto Prueba de valor.



Equipment (Equipación)

Selecciona Equipment (Equipación) para desplazar el cursor a la lista de personajes y elegir el personaje cuya equipación quieras cambiar. A continuación, aparecerá la ventana Estado y el cursor se desplazará automáticamente a la ventana Equipación. Pulsa el botón  para ver los detalles de un objeto o una habilidad.

Equipment (Equipación): selecciona armas, armaduras y accesorios.

Skill (Habilidad): selecciona las habilidades que quieras usar en combate.

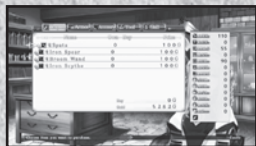
Active (Activa): indica las habilidades activas.

Selecciona el elemento de la equipación que quieras cambiar y pulsa el botón  para ver una lista de objetos para utilizar. Vuelve a pulsar el botón  para cambiar el equipo. Los números verdes indican los valores que aumentan y los azules, los que disminuyen.



Skill (Habilidad)

Al seleccionar una posición podrás ver una lista de habilidades disponibles. Selecciona la habilidad que quieras configurar y pulsa el botón  para equiparte.



Active (Activa)

Al seleccionar una posición podrás ver una lista de habilidades activas. Elige la habilidad activa que quieras utilizar y pulsa el botón  para seleccionarla.



Algunos elementos de armadura y accesorios cuentan con una habilidad activa predeterminada. Esas habilidades no pueden eliminarse a no ser que el Gremio de herreros convierta el objeto (pág. 25).

Atención: al cambiar un elemento de la equipación, se eliminarán las habilidades activas vinculadas al objeto.

Item (Objeto)

Al seleccionar Item (Objeto) podrás ver las siguientes opciones del menú:

Current Items (Objetos actuales):

Puedes ver las armas, armaduras y objetos que están en tu inventario.

Use (Usar):

Muestra una lista de objetos que puedes usar. Selecciona el objeto que quieras usar y elige el personaje con el que desees usarlo.



Organize (Organizar):

Selecciona esta opción para organizar los objetos por categoría. Vuelve a seleccionarla para ordenarlos en sentido inverso.

Organize Manually (Organizar manualmente):

Organiza manualmente los objetos de tu inventario. Selecciona un objeto y, a continuación, elige el objeto por el que quieras cambiarlo.

Discard (Eliminar):

Elimina el objeto seleccionado de tu inventario. Si tienes más de un objeto de ese tipo, este comando los elimina todos.

MPasa el cursor sobre un objeto de tu inventario o de una tienda y pulsa el botón  para ver cómo afectaría a las estadísticas de un personaje.

Picture Book (Álbum de fotos)

Aquí puedes ver la información que has reunido a lo largo del juego.

La cantidad y el tipo de las entradas aumentarán a medida que obtengas determinados objetos y también en función de las decisiones que tomes al jugar.

Item Picture Book (Álbum de fotos de objetos):

Consulta una lista de objetos obtenidos en el juego.

Esoterica (Esoterismo):

Puedes ver las habilidades necesarias para las artes y artes especiales (pág. 38-39).

Smithing Book (Libro del herrero):

Muestra la lista de los objetos que pueden crearse y los materiales necesarios.

Profile (Perfil):

Muestra el perfil de todos los personajes encontrados durante el juego.

Gallery (Galería):

Muestra las imágenes obtenidas a lo largo del juego.

Character Gallery (Galería de personajes):

Muestra las ilustraciones de personajes obtenidas a lo largo del juego.

Movie Gallery (Galería de videos):

Muestra los videos vistos a lo largo del juego.

Event Gallery (Galería de eventos):

Reproduce eventos desarrollados a lo largo del juego.

Battle Diary (Diario de combate)

Aquí puedes guardar tu progreso o cargar una partida guardada. Además, puedes realizar ajustes como el nivel de volumen.

Save (Guardar):

Guarda tu progreso en la partida actual.

Load (Cargar):

Carga una partida guardada.

Settings (Ajustes):

Cambia ajustes del juego.

Instalaciones de la ciudad

Cada vez que entres en una ciudad, aparecerán las siguientes instalaciones. Aparecerán nuevas instalaciones disponible a medida que avanzas en la historia.

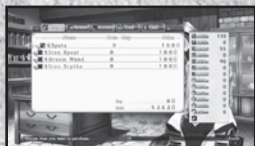


Si se inicia un evento en una ciudad, no podrás utilizar las instalaciones hasta que este termine.

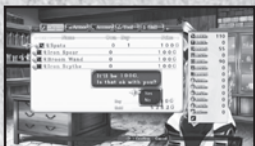
Item Shop (Tienda)

Puedes comprar y vender armas, equipación y objetos. Además, si trabajas en el Gremio de herreros, aumentará la selección de objetos disponibles.

Cómo comprar objetos



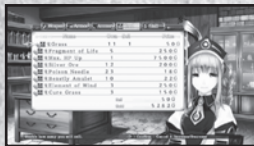
Selecciona un tipo de objeto utilizando **L1** o **R1** y, a continuación, pulsa los botones de dirección hacia arriba y hacia abajo para elegir el objeto que quieras comprar.



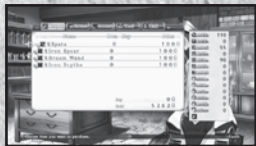
Aparecerá un mensaje de confirmación cuando hayas seleccionado la cantidad de objetos que quieres comprar.

Atención: El número de objetos que puedes llevar y el de los que puedes tener en el inventario están limitados. Si alcanzas ese límite, no podrás comprar más objetos.

Cómo vender objetos



Selecciona un tipo de objeto utilizando **L1** o **R1** y, a continuación, pulsa los botones de dirección hacia arriba y hacia abajo para elegir el objeto que quieras vender.



Aparecerá un mensaje de confirmación cuando hayas seleccionado la cantidad de objetos que quieres vender.

Blacksmith's Guild (Gremio de herreros)

Enhance (Mejorar)

You can increase the effectiveness of equipment and active skills at the Puedes incrementar la eficacia de tu equipación y tus habilidades activas en el Gremio de herreros. La equipación mejorada obtendrá bonificaciones de estadísticas como ATK y DEF mejorados y las habilidades activas mejoradas serán más eficaces. Normalmente, las habilidades y la equipación empezarán en Lv. 1 (Nivel 1) y podrán mejorarse hasta Lv. 5 (Nivel 5).

- **Necesitarás puntos de mejora (EP) para mejorar todos los objetos y las habilidades activas. Puedes obtenerlos al derrotar monstruos en los combates.**



Selecciona en la lista el objeto que quieras mejorar.



Indica el nivel al que quieras mejorar el objeto, pulsa el botón  y selecciona Yes (Sí). ¡Mejorado!



¡Mejorado!

Convert (Convertir)

Selecciona Convert (Convertir) para transformar cualquier objeto de nivel 5 en otro objeto o en habilidad activa. Debes seguir los mismos pasos que para mejorar: elige el objeto y selecciona la opción Convertir.

- Cuando hayas convertido un objeto, este desaparecerá de tu inventario.
- No puedes convertir las habilidades activas.

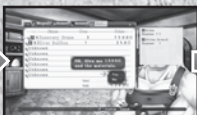
Smithing Book (Libro del herrero)

Cuando tengas un Libro del herrero, podrás crear objetos en el Gremio de herreros. Algunos de los objetos que crees estarán disponibles para comprar en la tienda.

- Para crear un objeto necesitarás el material y la cantidad de G necesarios..



Elige el objeto que quieras crear.



Aparecerá un mensaje de confirmación. Selecciona Yes (Si) para continuar.



¡Objeto creado!

- Los objetos utilizados para crear desaparecerán de tu inventario.

Accidente en la herrería

En raras ocasiones, algo puede salir mal durante la creación de un objeto. Entonces crearás un objeto inesperado.

Adventurer's Guild (Gremio de aventureros)

Skill Research (Investigación de habilidades):

Para investigar habilidades, debes obtener un Essential Arts book (Libro de artes esenciales). Cuando lo hayas conseguido, podrás ver el nombre y la descripción de una habilidad junto a los materiales y G que necesites para crearla. Cuando hayas investigado una habilidad, estará disponible para comprar en la tienda.



Títulos

Para ganar títulos debes cumplir ciertas condiciones, como derrotar a monstruos concretos u obtener determinados objetos. Algunos títulos son visibles desde el principio mientras otros aparecen como "???". Estos últimos estarán disponibles cuando avances en la historia o cuando cumplas algunos requisitos previos como ganar otros títulos.



Selecciona el título que quieras ganar o comprueba los requisitos para hacerlo.



Los requisitos que ya hayas cumplido aparecerán resalta-dos en verde.



Recibirás los puntos, los objetos y el título cuando cumplas todas las condiciones.

Advertencia sobre los requisitos de los títulos

Para algunos títulos debes vencer a determinados monstruos. Sin embargo, no cuentan los monstruos derrotados dentro de un evento. Del mismo modo, los objetos obtenidos durante los eventos tampoco cuentan para los títulos.

Exchange TP (Cambiar TP):

Puedes cambiar tus TP por objetos y habilidades.

Ranking Registration (Registro en la clasificación)

Conéctate a PlayStation®Network para subir las estadísticas de tu personaje, el daño máximo causado y el recuento máximo de combo.

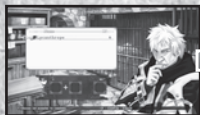
View Ranking (Ver clasificación)

Aquí puedes ver la clasificación actual.

Monster Guild (Gremio de monstruos)

Combine Monsters (Combinar monstruos)

Para combinar monstruos debes haber capturado al menos dos. Los monstruos capturados o creados pueden formar parte de tu equipo y participar en los combates.



Selecciona los monstruos que quieras combinar.



Cuando los hayas seleccionado, podrás ver los resultados de la combinación.



Los monstruos seleccionados se combinarán y surgirá un monstruo nuevo.

- Los monstruos utilizados en la combinación se perderán definitivamente.

Trade (Intercambiar)

Puedes cambiar cualquier monstruo que hayas capturado por un objeto.



Selecciona el monstruo que quieras cambiar.



Cuando lo hayas seleccionado, verás los detalles del objeto que recibirás a cambio.



Confirma el intercambio para recibir el objeto a cambio de tu monstruo.

- ♦ El monstruo utilizado en la transacción desaparecerá para siempre.

About the Capture Skill (Capturar)

Para poder utilizar la habilidad Capture (Capturar) con un monstruo, su salud debe ser inferior al 5% de su salud máxima. Además, cuanto mayores sean tus estadísticas de STR, INT, LUK y magia negra, más probabilidades tendrás de capturar monstruos. Del mismo modo, cuanto más fuerte sea el monstruo, más difícil será capturarlo.

Infirmary (Enfermería)

Puedes revivir a los miembros de tu equipo en la enfermería gastando G. A diferencia de la tienda o el Gremio de herreros, la enfermería te permite revivir a un personaje aunque no tengas la cantidad necesaria de G.

- ♦ Si no dispones de la cantidad de G necesaria, se restará todo lo que tengas y lo que sigas debiendo constará como número negativo. Mientras tus G no vuelvan a estar en positivo, no podrás comprar más objetos.

Otras enfermedades del estado

Hay otras enfermedades del estado además de la muerte.

Icono	Estado	Efecto
	Dormido	El personaje afectado se queda dormido y no puede moverse ni actuar. Puede curarse con magia u objetos o esperando un determinado número de turnos.
	Envenenado	Los HP del personaje afectado se irán reduciendo paulatinamente. Puede curarse utilizando magia u objetos.
	Paralizado	El personaje afectado se queda paralizado y no puede moverse ni actuar. Puede curarse con magia u objetos o esperando un determinado número de turnos.
	Ciego	La precisión descenderá. Puede curarse con magia u objetos o esperando un determinado número de turnos.
	Inmóvil	El personaje afectado no podrá moverse durante un determinado número de turnos, pero podrá seguir utilizando sus habilidades y objetos.
	Aturdido	El personaje afectado no podrá usar sus habilidades y objetos durante un determinado número de turnos, pero podrá seguir moviéndose.
	Muerto	La salud del personaje afectado se reduce a 0 al momento.

Alchemist's Guild (Gremio de alquimistas)

Puedes recuperar a cualquier personaje que no forme parte de tu equipo invocándolo como marioneta sin espíritu. Para ello necesitarás el Forbidden Tome (Libro prohibido) además de una cantidad de G que dependerá del nivel del personaje y del momento en el que haya abandonado tu equipo.

- Los personajes recuperados como marionetas no participarán en la historia principal.

Oracle (Oráculo)

Por una pequeña cantidad, podrás ver el futuro y conocer las posibles capacidades del héroe de la siguiente generación. Para que esta visión del futuro tenga éxito, el afecto de las heroínas debe alcanzar o superar un determinado nivel.

Día libre

Al llegar a ciertas ciudades, recibirás un merecido día libre. Entonces tendrás a tu disposición una serie de lugares como tabernas y plazas públicas. Selecciona cualquier punto donde aparezca el retrato de un personaje para iniciar un evento breve. Inicia los eventos de las heroínas para incrementar su afecto por ti. También puedes ir a un lugar en el que no haya ningún retrato. Por ejemplo, puedes ir a la tienda o al herrero, donde recibirás una pequeña atención a cambio de tus molestias.



Turnos restantes:

Cada vez que te muevas, el número de puntos de movimiento se reducirá, tanto si tu movimiento inicia un evento como si no lo hace. Tenlo en cuenta al moverte por la ciudad.

Hora del día:

El tiempo se divide en dos períodos diferenciados: el día y la noche. Cuando llegues a la ciudad será de día, pero la noche caerá cuando hayas usado todos tus puntos. El número de turnos disponibles se recuperará cuando se haga de noche. Cuando vuelvas a usar todos tus turnos durante la noche, el día libre habrá terminado y volverás al mapa nacional.

Combate

Turno actual

AP restantes

Orden de turnos



Estado básico

Turno actual:

aumentará al final de cada fase de acción.

AP restantes:

indica la cantidad de AP que le quedan al personaje seleccionado.

Orden de turnos:

número de turnos de cada personaje (pág. 35).

Estadísticas

simplificadas:

The basic stats for the currently selected character.

Organize (Organizar)

En los eventos de combate, tendrás que organizar tu equipo antes de pasar al mapa de combate. Cuando hayas terminado, podrás acceder al mapa. También puedes cambiar la equipación de un personaje y realizar otras modificaciones.



Batalla por turnos extendida

En el sistema de batalla por turnos extendida, los personajes podrán colocarse y atacar en fases separadas de movimiento y acción mientras se encuentren sobre el campo de batalla.

Desarrollo del combate



Colocar personajes

Cuando comienza un combate, los personajes se distribuyen sobre el campo de batalla según la formación especificada previamente. Tu equipo aparecerá en la parte inferior y el enemigo, en la superior. Sin embargo, en algunas ocasiones tendrá lugar un ataque con infiltración, en el que tanto tus unidades como las del enemigo estarán repartidas aleatoriamente por el mapa.



Fase de movimiento

En esta fase puedes cambiar la posición de tus personajes o dejarlos donde están (pág. 34).



Fase de acción

Cuando todos los personajes del campo de batalla hayan terminado de moverse, tus personajes podrán usar sus habilidades y objetos para atacar a los enemigos o para curarse (pág. 35).



Bonificaciones

Si vences a tus enemigos en combate, podrás recibir bonificaciones y verás los resultados de tus efectos (pág. 40).

Fase de movimiento

En la fase de movimiento tienes la oportunidad de colocar a los miembros de tu equipo. El orden de los movimientos está indicado en la esquina superior izquierda de la pantalla. El personaje que aparezca a la izquierda se moverá antes.



Alcance de los movimientos

Las casillas azules indican el alcance de los movimientos de un personaje y las casillas rojas, las que están ocupadas por otro personaje. Las casillas iluminadas indican la zona de ataque extendida (pág. 36).

El alcance de los movimientos viene determinado por la estadística MOV.



Move



Elige el destino del personaje.



Selecciona la dirección en la que quieras que mire. A continuación, mueve la siguiente unidad.



Cuando hayas indicado todos los movimientos, las unidades se moverán al mismo tiempo.

Se consumirá un AP por cada casilla y se restará en cuanto confirmes el destino del personaje. Por lo tanto, si eliges tres casillas y el personaje solo puede avanzar una, se restarán tres AP.

Tasa de turnos

La tasa de turnos está determinada por la estadística AGI. Cuanto mayor sea, menos tardará en llegar el turno del personaje.



Fase de acción

Durante la fase de acción, el orden de los turnos se basa en la estadística AGI y en los AP restantes. Cuanto mayor sea la AGI de un personaje y más AP tenga, antes podrá moverse.



Skills (Habilidades)

Selecciona una habilidad del menú de habilidades. El alcance de cada habilidad particular refleja el alcance máximo de ataque. Puedes ordenar que el mismo personaje realice varias habilidades siempre y cuando tenga los AP necesarios.



- ♦ Si no es posible usar una habilidad con el objetivo seleccionado, no podrás elegirla.

Intenta configurar todas las habilidades en el menú de equipación antes de entrar en combate.

Items (Objetos)

Selecciona la opción Item (Objeto) para ver la lista de objetos que puedes usar durante el combate. No olvides que usar objetos consume AP. Los AP necesarios cambian según el objeto.

Esoteric Books (Libros esotéricos)

Selecciona esta opción para ver una lista de habilidades que, al combinarse, iniciarán artes y artes especiales.

Settings (Ajustes)

Aquí puedes cambiar varios ajustes de combate.

Standby (Esperar)

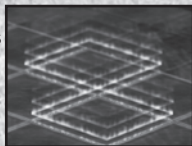
Termina de introducir las instrucciones del personaje seleccionado y pasa al siguiente. Los AP que conserve el personaje quedarán para el próximo turno.



- TPuedes pasar al siguiente turno hasta el doble de la cantidad máxima de AP. Los AP que superen ese límite se eliminarán.

Área extendida

El área extendida es una serie de casillas indicadas en el campo que permiten que un personaje se una a otros miembros de su equipo. Todos los personajes, aliados o enemigos, tienen su propia área extendida.



El personaje B está en el área extendida del personaje A.



El personaje C está en el área extendida del personaje B.



Todos los personajes pueden participar en un ataque extendido.

Ataque extendido

Para lanzar un ataque extendido, selecciona el objetivo y, a continuación, la habilidad que quieras utilizar. Verás una lista de personajes que pueden participar en el ataque extendido junto a su lista de habilidades. Igual que con un ataque normal, puedes utilizar varias habilidades siempre y cuando tengas los AP necesarios.

Pulsa el botón L1 o el botón R1 para cambiar de personaje.

Las habilidades seleccionadas se mostrarán en un árbol en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Cuando hayas seleccionado las habilidades de todos los personajes, los personajes que participan en el ataque extendido se moverán a las casillas que les permitan atacar al objetivo designado con las habilidades seleccionadas.

Pulsa el botón START (inicio) para dar comienzo al ataque extendido. Las habilidades de los personajes se iniciarán en el orden en el que las hayas seleccionado.

En función de la combinación de habilidades seleccionada, también podrás ejecutar un arte o un arte especial.

Precaución en caso de ataques extendidos

Los personajes que participen en un ataque extendido podrán moverse a diferentes casillas y cambiar de orientación en función de las habilidades seleccionadas. Si salen del área extendida, no podrán participar en el siguiente ataque extendido.



Habilidades especiales

Habilidades adicionales

Cada personaje tiene sus propias habilidades adicionales. Para utilizarlas necesitarás AP y SP. Estas habilidades consumen más puntos que las normales, pero también causan daños mucho más graves.

Cada personaje empieza teniendo una habilidad adicional. Obtendrá la segunda cuando llegue al nivel 25 y la tercera cuando cambie de clase.



Artes

Las artes son habilidades muy poderosas que se liberan al combinar determinadas habilidades en un orden específico durante un ataque extendido.



Required Conditions

You must select specific skills in order to perform Arts. If the required skills are selected, the Art that will be triggered will be shown in the skill tree displayed in the lower left corner of the screen.

Artes



Artes especiales

Al combinar habilidades adicionales de un modo determinado, puedes ejecutar unas habilidades muy poderosas llamadas artes especiales.

Las artes especiales se activan igual que las artes pero, mientras un solo personaje puede ejecutar artes, las artes especiales requieren las habilidades adicionales de varios personajes. Las artes especiales causan a los enemigos daños y efectos negativos mucho más graves que los de las artes normales y son una manera excelente de derrotar a enemigos mucho más poderosos como, por ejemplo, los jefes.



Vulnerable

Cada personaje tiene un valor de resistencia y, cuando se agota, el personaje pasará al estado Vulnerable. En ese estado, sufrirán más daños que habitualmente.

Todos los personajes del juego, amigos y enemigos, pueden volverse vulnerables.



Es posible reducir el valor de resistencia de un personaje por usar habilidades, pero se regenerará en el siguiente turno.

Artes vulnerables

Si liberas un arte y el objetivo está en estado Vulnerable, se ejecutará un arte vulnerable. Las artes vulnerables son más potentes y causan daños más graves.



Solo puedes liberar artes vulnerables si utilizas artes.

Overkill (Ensañamiento)

Se produce un Overkill (Ensañamiento) cuando los daños que causas a un enemigo son mayores que sus HP actuales y máximos combinados. Por ejemplo, si el enemigo puede tener 200 HP como máximo y tiene 150 cuando lo atacas, debes causar al menos 350 puntos de daño para atacar con ensañamiento. El ensañamiento te permite ganar objetos de bonificación. Usa una combinación de ataques extendidos y estados vulnerables para ensañarte con un enemigo.



Bonificaciones

Puntos del juego

Después de cada combate recibirás EXP, G, EP y TP. Tras un combate en un evento recibirás también PP.



Nivel de la batalla

Si terminas una batalla rápidamente, recibirás bonificaciones de todo excepto de PP. La diferencia entre el nivel de tu mejor personaje y el del mejor enemigo determinará la bonificación.



Si tardas más de lo necesario en terminar una batalla o si te enfrentas a enemigos mucho más débiles que tú, tus recompensas se verán reducidas.

Bonificaciones por terminar el juego

Extra Mode (Modo Extra)

Al terminar el juego, podrás usar los datos de tu partida terminada para desbloquear el modo Extra. En el modo Extra, todos los enemigos serán mucho más fuertes y el juego más difícil. Recomendamos este modo para los jugadores avanzados que quieran poner a prueba sus habilidades de verdad.

Además, aparecerá un mapa nacional extra si llegas al punto del evento correcto. Tal vez veas algo que te haga sentir nostalgia. ¡No te pierdas esta oportunidad única!



Trofeos

Ganarás trofeos dependiendo de tus progresos a lo largo del juego y de que cumplas determinados requisitos y condiciones. Cuando ganes un trofeo, aparecerá un mensaje en la parte superior derecha de la pantalla y sonará un tono de notificación. Hay cuatro clases de trofeos que se diferencian por su dificultad: bronce, plata, oro y platino. Para ver los trofeos que has obtenido tienes que acceder a la opción Trophy Collection (Trofeos) en el de XMB™.

Lista de datos

Poder espiritual

Nombre	Condición para iniciar	Efectos
Concentración	SP	Aumenta las tasas de precisión y evasión.
Satori	SP	Aumenta las tasas de precisión y evasión.
Cambio de muerte	SP	Aumenta las tasas de precisión y golpe crítico.
Cazador	SP	Aumenta las tasas de golpe crítico y captura.
Precisión	SP	Podrás golpear a tus oponentes el 100% de las veces.
Ira	SP	Aumenta el poder de ataque físico.
Defensa	SP	Aumenta el poder de defensa física.
Daño crítico	SP	Aumenta el daño mágico.
Bloqueo mágico	SP	Aumenta la resistencia a ataques mágicos.
Poderes ilimitados	Estado crítico	Aumenta el daño físico y la defensa.
Desencadenar	Estado crítico	Incrementa notablemente el ataque físico, la defensa física, el daño mágico y la defensa mágica.
Desencadenar magia	Estado crítico	Aumenta notablemente el daño y la defensa mágicos.
Resistencia absoluta	Automático	Aumenta la resistencia a todas las enfermedades del estado.
Esquivar	Estado crítico	Evita todos los ataques físicos.
Refugio mágico	Estado crítico	Evita todos los ataques mágicos.
Bendición	Automático	Aumenta la ganancia de EXP y EP.
Sentido celestial	Automático	Aumenta la tasa de caída de objetos y robo.
Potencial	Automático	Aumenta los puntos de bonificación al subir de nivel.
Qigong personaje.	SP	Reduce los daños en un 10% del nivel del
Fortaleza	Automático	Aumenta los SP en cada turno.

Anticipación	Automático	Bloquea los contraataques.
Genio	SP	Reduce los AP consumidos para todas las acciones excepto para mover.
Flotar y efectos de dirección.	Automático	Anula algunas habilidades, efectos de explosión
Proeza de agilidad	Automático	Aumenta la tasa de robos.

- ♦ Condiciones para iniciar... Automático: se inicia siempre.

SP:

se inicia cuando los SP del personaje superan una determinada cantidad.

Estado crítico:

se inicia cuando los HP del personaje caen por debajo de una determinada cantidad.

Notes